

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS E RELAÇÕES INTERNACIONAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS

RODRIGO RODOLFO PIZZOLATTI

**A REFORMA DO CONSELHO DE SEGURANÇA DA ONU: UMA ABORDAGEM
SEGUNDO A TEORIA DOS JOGOS**

FLORIANÓPOLIS, 2013

RODRIGO RODOLFO PIZZOLATTI

**REFORMA DO CONSELHO DE SEGURANÇA DA ONU: UMA ABORDAGEM
SEGUNDO A TEORIA DOS JOGOS**

Trabalho de Conclusão apresentado ao curso de Relações Internacionais do Departamento de Ciências Econômicas e Relações Internacionais, da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Bacharel.

Orientadora: Prof^a. Dra. Brena Paula Magno Fernandez

FLORIANÓPOLIS, SC

2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS

A Banca Examinadora resolveu atribuir a nota 10,0 ao aluno Rodrigo Rodolfo Pizzolatti na disciplina CNM 7280– Monografia, pela apresentação deste trabalho.

Banca Examinadora

Orientadora: _____

Prof^ª. Brena Paula Magno Fernandez, Dr^a.

Universidade Federal de Santa Catarina – (UFSC)

Membro: _____

Prof^ª. Patricia Fonseca Ferreira Arienti, Dr^a.

Universidade Federal de Santa Catarina – (UFSC)

Membro: _____

Prof^ª. Graciela de Conti Pagliari, Dr^a.

Universidade Federal de Santa Catarina – (UFSC)

FLORIANÓPOLIS, SC, 05/11/2013.

AGRADECIMENTOS

“O verdadeiro homem mede a sua força, quando se defronta com o obstáculo.” (Antoine Saint-Expéry).

Primeiramente, agradeço a todos que participaram da minha vida acadêmica, desde a preparação para entrar na universidade até a realização deste trabalho. Foram anos de crescimento pessoal e profissional muito importantes para mim.

Agradeço a dedicação dos professores em tornar um curso recém formado em um curso com credibilidade e muita qualidade.

Quanto a realização deste trabalho de conclusão, gostaria de agradecer a todos os que me auxiliaram com discussões engrandecedoras e especialmente à minha orientadora Prof^a. Brena, por me escutar em todos os momentos e me auxiliar da melhor forma possível.

Agradeço também a todos os colegas com quem estudei durante a universidade, especialmente os amigos que fiz neste tempo. A amizade, tenho certeza, será levada para o resto das nossas vidas. Agradeço, em especial, a minha grande amiga e companheira Dominique N. R. de Lima, que nos últimos três anos passou a compartilhar comigo sua vida.

Por fim, agradeço a toda minha família que sempre se fez extremamente presente em todos os momentos. Sem o apoio dela, tudo seria muito mais difícil. Tê-la como incentivadora me traz paz e estímulo para ir mais longe. Ela será sempre a responsável por tudo que eu um dia possa me tornar. Tenho muito orgulho de poder ter toda ela por perto. Meu agradecimento especial para meu pai, José Luiz Pizzolatti, minha mãe, Rosana R. Pizzolatti e minha irmã, Rachel R. Pizzolatti.

RESUMO

A Organização das Nações Unidas, desde o seu surgimento, representou grande avanço para as Relações Internacionais, no sentido de ser um local de interações políticas de todos os Estados do Sistema Internacional. A divisão de poderes dentro da instituição refletiu o cenário do pós-Segunda Guerra Mundial. Os ganhadores (aliados) da Segunda Guerra Mundial formaram um grupo de cinco membros permanentes (Estados Unidos, União Soviética, Reino Unido, França e China), e criaram um Conselho de Segurança para esta instituição. Estes cinco Estados representavam os “policiais” do Sistema Internacional e seriam responsáveis pela manutenção da paz no mesmo. Todavia, devido ao fato desta organização ter sido feita na década de 1940, muitos argumentam que ela não reflete, de fato, a organização presente das forças pelo mundo atualmente. Diversos países, especialmente Alemanha, Brasil, Índia e Japão, fizeram uma proposta de reforma deste Conselho com o intuito de serem incluídos como membros permanentes, contudo, para isso, é preciso que os países já membros aceitem reduzir sua participação relativa no mesmo e incluir os novos. Esta situação cria impedimentos importantes que merecem ser considerados antes do Brasil demandar internacionalmente a reforma, para assim diminuir as chances de negativas. A proposta que, atualmente, está sendo feita pelo G-4 (Alemanha, Brasil, Índia e Japão) será modelada segundo a Teoria dos Jogos, mesclada com a Teoria do Jogo de Dois Níveis, para estimar quais são os *payoffs* e estratégias dos países que decidirão através do veto ou não aceitar tal proposta. Considerando as premissas analisadas, o que se pode constatar é que, racionalmente, os países que já detém o poder tentarão sempre manter o *status quo* quando este os favorece. Logo, as demandas brasileiras e dos demais países, considerando as premissas aqui apresentadas, será rejeitada.

Palavras-chave: ONU; Teoria dos Jogos; Reforma do Conselho de Segurança.

ABSTRACT

The United Nations, from its inception, represented a major breakthrough for International Relations in the sense of being a place of political interactions of all states in the international system. The division of powers within the institution reflected the scenario of post-World War II. The winners (allies) of the Second World War formed a group of five permanent members (United States, Soviet Union, United Kingdom, France and China) and created a Security Council for this institution. These five states represented the "police" of the international system and would be responsible for the maintain of the peace in it. However, due to the fact this organization has been made in the 1940s many argue that it does not reflect, in fact, the organization of the forces present at the actual World. Several countries, especially Germany, Brazil, India and Japan, made a proposal for reform the Council in order to be included as permanent member, however this requires that countries already members agree to reduce their relative power in the same and include the new ones. This creates major impediments that deserve to be considered before increase the Brazilian international demand for the reform, so as to decrease the chances of negatives. The currently proposal being made by G-4 (Germany, Brazil, India and Japan) will be modeled according to Game Theory, merged with the Theory of Two Level Games to estimate what are the payoffs and strategies for countries that decide through the veto or not accept such reform. Considering the assumptions analyzed, what can be seen is that, rationally, countries that already holds the power will always try to maintain the status quo when it favors them, then the Brazilian demands and other countries considering the assumptions presented here, will rejected.

Key words: United Nations, Game Theory, Security Council Reform.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O Jogo da Guerra Fria	20
Figura 2 - Jogo Sequencial na Forma Estendida	20
Figura 3 - Matching Pennies.....	21
Figura 4 - Dilema do Prisioneiro	23
Figura 5 - Resolução do Dilema do Prisioneiro	24
Figura 6 - Crise dos Mísseis	25
Figura 7 - A Batalha dos Sexos.....	26
Figura 8 - Caça ao Cervo	27
Gráfico 1 - Uso do veto no Conselho de Segurança de 1946 a 2001	37
Quadro 1 - Jogos de Dois Níveis: Política Multinível	48
Quadro 2 - Jogo de Dois Níveis - Proposta de Reforma do CSNU	52
Quadro 3 - Reforma do Conselho de Segurança	55
Quadro 5 - Formação dos <i>Payoffs</i> por cenários possíveis (Parte I)	57
Quadro 7 - Recorte do Jogo da Reforma do CSNU	58
Quadro 8 - Recorte do Jogo de Reforma do CSNU II	59
Quadro 9 - Reforma do CSNU (Resumo I)	59
Quadro 10 - Reforma do CSNU (Resumo II).....	60
Quadro 11 - Reforma do CSNU (Resumo III)	61

LISTA DE SIGLAS

CSNU: Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas.

ONU: Organização das Nações Unidas.

RAND: Research and Development.

RI: Relações Internacionais.

SI: Sistema Internacional.

TJ: Teoria dos Jogos.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	TEORIA DOS JOGOS	13
2.1	SURGIMENTO E DESENVOLVIMENTO	13
2.1.1	Definindo um Jogo.....	17
2.2	TIPOS DE JOGOS	21
2.2.1	Dilema do Prisioneiro.....	22
2.2.2	“Chicken”	24
2.2.3	Batalha dos Sexos	26
2.2.4	Caça ao Cervo	27
2.3	APLICAÇÃO DA TEORIA DOS JOGOS EM RI.....	28
3	ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS	32
3.1	HISTÓRICO E PRINCIPAIS OBJETIVOS	32
3.2	CONSELHO DE SEGURANÇA	36
3.3	HISTÓRICO DE PROPOSTAS DO CSNU	39
4	TEORIA POLÍTICA APLICADA E AS RELAÇÕES INTERNACIONAIS	44
4.1	AÇÃO SOCIAL E SUAS INFERÊNCIAS.....	44
4.2	JOGO DE DOIS NÍVEIS NA POLÍTICA EXTERNA.....	47
5	PROPOSTA DE REFORMA DO G-4	49
6	MODELAGEM DA VOTAÇÃO NO CSNU	51
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65

1 INTRODUÇÃO

Desde antes da criação da ONU, a ideia de um grupo “acima” de uma organização internacional é muito criticada. A Liga das Nações, que não obteve sucesso em estabelecer a paz no pós Primeira Guerra Mundial para o Sistema Internacional, é um exemplo claro de tal situação. Naquela época, a ideia inicial era criar um grupo de cinco países que integrariam o Conselho Permanente, o qual seria responsável por dirigir as questões da Assembleia na qual os demais países da Organização participariam. Os cinco países que estavam incluídos neste momento eram: Inglaterra, França, Itália, Japão e Estados Unidos. Todavia, este último não participou da Liga, o que acabou por prejudicar sua real efetividade na cena internacional. Apesar de não ter tido sucesso, a Liga das Nações já demonstrava que alguns vencedores da Primeira Guerra Mundial seriam os futuros responsáveis por encabeçar a ordem política mundial.

Quando a Segunda Guerra Mundial terminou, a mesma situação ocorreu e os vencedores (Estados Unidos, URSS e Inglaterra) foram “responsáveis” pela criação de um novo conselho para uma nova instituição, agora com mais escopo e força política. Devido aos interesses americanos e soviéticos, as negociações ocorreram na década de 1940 para que tanto a França, que tinha apoio daquele país, quanto a China, a qual tinha apoio deste, fossem incluídas neste seleto grupo de decisão internacional. O Brasil, já neste período de negociação, tentou também ser incluído como membro permanente, todavia o apoio americano para esta demanda não se mostrou suficientemente forte e o Brasil teve que se contentar com uma indicação para ser apenas um membro não permanente do Conselho em questão.

Esta tentativa brasileira de entrada no Conselho, desde a sua origem, indica que os Estados do Sistema Internacional, especificamente alguns deles, tendem a ambicionar uma possível reforma do mesmo para que sua demanda também possa ser incluída na pauta. Contudo, para que ela venha a ocorrer, é preciso que a aprovação dos Estados Permanentes do Conselho seja unânime, ou seja, os Estados possuem poder de veto, como é possível observar no trecho destacado da Carta das Nações Unidas:

As decisões do Conselho de Segurança, em todos os outros assuntos, serão tomadas pelo voto afirmativo de nove membros, inclusive os votos afirmativos de todos os membros permanentes, ficando estabelecido que, nas decisões previstas no Capítulo VI e no parágrafo 3do Artigo 52, aquele que

for parte em uma controvérsia se absterá de votar. (ONU, Capítulo 5, artigo 27, parágrafo 3).

De acordo com esse trecho da Carta constitutiva da ONU, qualquer decisão, por mais que necessite de nove votos a favor de 15 totais, sempre precisará da total aprovação dos países permanentes. Contudo, as pressões internacionais estão ficando cada vez mais fortes para que tal Conselho seja reformado. O principal argumento para esta mudança é que ele já não representa mais o equilíbrio de poder no cenário internacional, ou seja, de que este órgão já está ultrapassado e não coloca, de fato, os reais influenciadores do mundo atual como os que irão decidir os rumos da ONU.

Devido a essas demandas internacionais por mudança, e também pela tentativa constante do Brasil de se tornar um membro permanente deste Conselho, é importante desvendar os incentivos que os países que já fazem parte do CSNU tem para aceitar ou não esta reforma. A análise, no presente trabalho, se dará, portanto, a partir da Teoria dos Jogos, que apresentará as melhores estratégias para todos os países envolvidos nesta decisão tão delicada.

Devido ao exposto, o presente trabalho tratará da aplicação da Teoria dos Jogos para o caso da reforma do Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas proposto pelo G-4 (Alemanha, Brasil, Índia e Japão). Será realizada uma modelagem baseada de algumas premissas importantes para os membros permanentes deste conselho para que, utilizando a metodologia da Teoria dos Jogos, seja possível esclarecer, racionalmente, as decisões destes Países. A utilização desta modelagem tentará resolver a questão de qual é a decisão racional para os membros permanentes do Conselho de Segurança no que tange às questões que envolvam a sua reforma, especificamente a proposta do G-4. Como hipótese para esta indagação esperasse que a Teoria dos Jogos irá demonstrar que a proposta do G-4 de reforma do CSNU será negada pelos Países que são membros permanentes de tal Conselho.

Portanto, o objetivo geral do presente trabalho é verificar como a Teoria dos Jogos pode contribuir para explicar as decisões de cada país no Conselho de Segurança da ONU frente à demanda de reforma, do mesmo, proposta pelo G-4. Detalhando mais os objetivos específicos do trabalho é possível dividi-los em quatro: explorar o surgimento da Teoria dos Jogos e possíveis contribuições desta metodologia para as Relações Internacionais; apresentar o surgimento, na década de 1940, e o desenvolvimento da ONU. Será dado um enfoque especial ao Conselho de Segurança e ao histórico de propostas de reforma do mesmo; utilizar a Teoria Política por meio da ação social de Weber e a Teoria dos dois Níveis de Putnam para

estimar a maneira de atuação de cada país frente às demandas internacionais e de seus Estados para tomar decisões; e modelar o caso proposto pelo G-4 de reforma do Conselho de Segurança, segunda a Teoria dos Jogos e com as premissas apresentadas anteriormente, para estimar as decisões que cada país irá tomar. Para isso, será preciso apresentar os incentivos dos jogadores dependendo dos cenários da votação.

Para a parte teórica, que integra os quatro primeiros capítulos, será realizada uma pesquisa bibliográfica em artigos e livros. Além disto, a pesquisa que envolve as Nações Unidas será acrescida de discursos e também de notícias de assuntos relevantes no cenário Internacional. A análise desta parte, basicamente, será a de compilação das teorias existentes e a maneira com que cada uma delas poderá contribuir para a melhor explicação do caso.

Quanto ao capítulo de Modelagem do Jogo propriamente dito, que é o de número seis, como será apresentado a seguir, será realizado uma estruturação com base em premissas importantes para a decisão dos países. Tais premissas proporcionarão uma modelagem, com base em números, para as diferentes estratégias dos jogadores, propiciando, assim, a estimação dos *payoffs*. Tendo esses valores, algumas inferências serão realizadas no sentido de descobrir o Equilíbrio de Nash de cada jogo e estimar qual será a escolha ótima de todos os jogadores.

A divisão do presente estudo se dará em cinco capítulos além da introdução, das considerações finais e das referências bibliográficas. O segundo capítulo, após a introdução que é apresentado como o primeiro, fará uma revisão histórica do que é Teoria dos Jogos, destacando as principais contribuições de economistas e cientistas políticos ao longo do tempo. Além da parte histórica, será destacada a contribuição da Teoria dos Jogos para as Relações Internacionais, dando importância para o debate de duas correntes importantes das Relações Internacionais, Realismo e Neo-institucionalismo, no que tangem à respeito desta metodologia de análise. Na sequência, os tipos de jogos, que poderão ser importantes como justificativa na análise da Reforma do Conselho de Segurança, serão explicados, como o Dilema dos Prisioneiros e o jogo da Caça ao Cervo.

No capítulo três, será feita uma análise temporal da Organização das Nações Unidas, dando ênfase aos seus objetivos e à explicação de como, aos poucos, a instituição estagnou-se quanto às mudanças impostas pelo Sistema Internacional. No segundo item deste capítulo, abordar-se-á o Conselho de Segurança desta Organização, levando em conta suas principais atribuições, bem como os poderes dos Estados Permanentes. Como terceiro e último tópico, o histórico de proposta para a reforma do CSNU será evidenciado com o intuito de justificar a

necessidade de uma melhor análise por meio da Teoria dos Jogos.

O capítulo quatro abordará o comportamento social dos atores quando estes estão inseridos em um ambiente social, principalmente com os argumentos de Weber (2002) quanto à classificação dos tipos de ação social e o resultado da interação destas. Este capítulo tem grande relevância devido à análise do jogo de dois Níveis de Putnam (2010), deixando claro a participação dos condicionantes internos dos Estados quando estes estão fazendo Política Externa. Esta argumentação será importante posteriormente para a análise do jogo em questão, já que será adaptado ao caso, o Conselho de Segurança será colocado como o “ambiente interno”, e a relação desses países com a Assembléia Geral será vista como “ambiente externo”.

O quinto capítulo apresentará o caso que será analisado e estará vinculado com o capítulo seis, o qual utilizará do ferramental apresentado sobre a Teoria dos Jogos, estimando de maneira teórica os *payoffs* de cada estratégia para cada país frente às decisões dos demais. Ainda neste tópico, as premissas utilizadas para esta abordagem serão destacadas e as inferências da metodologia serão realizadas. As considerações finais para a modelagem estarão acompanhadas de sugestão de futuras pesquisas neste campo específico.

2 TEORIA DOS JOGOS

A Teoria dos Jogos busca entender a maneira de agir dos atores e, assim, melhorar os resultados dos mesmos frente às situações impostas no dia a dia. Por isso a possibilidade de utilização desta Teoria como instrumento de compreensão e análise da realidade de interação estratégica, segundo Fiani (2009), é muito interessante, mas deve ser utilizada com muito cuidado.

Antes de iniciar qualquer modelagem, três pré-requisitos são necessários para que os jogos sejam bem formulados. Segundo Binmore (1992), são eles: o jogo deve ser relativamente simples; os jogadores devem conhecer os outros de outras interações estratégicas, para que, assim, o objetivo de todos seja claro e explícito; e os incentivos para jogar bem (racionalmente) são adequados.

Com isso em mente, é possível avaliar como foi a construção desta teoria ao longo do tempo. Sua formalização dependeu basicamente de matemáticos interessados na modelagem das decisões e foi necessário quase um século de desenvolvimento para que os principais jogos pudessem ser solucionados. Essa teoria, tão importante para a análise de decisões, será apresentada neste capítulo, incluindo os principais tipos de jogos que foram desenvolvidos durante a história.

Primeiramente, é importante destacar que todo o jogo depende dos atores autônomos envolvidos e a situação social em que eles se encontram, segundo Colman (1982). Como será melhor explicado posteriormente, estes jogadores lançaram mão da racionalidade para decidir suas estratégias, sendo que suas decisões dependerão da interação estratégica entre os jogadores.

2.1 SURGIMENTO E DESENVOLVIMENTO

O jogo, em sua essência, está presente na vida de todos praticamente em tudo. Segundo o dicionário Aurélio (2010, p. 1158), temos, que o jogo “é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho”. Qualquer relação entre seres, que pode ser entre animais ou até mesmo com a natureza, em que mais de uma oportunidades de ação se apresenta constitui um jogo. Considerando esta importância, os detalhes do desenvolvimento da Teoria dos Jogos, que surgem a partir desta abordagem entre as interações dos atores, serão apresentados a seguir com o intuito de apresentar as condições

necessárias para que tal jogo ocorra.

A Teoria dos Jogos, segundo Fiani (2009), teve suas origens e intenções um tanto quanto distintas do que conhecemos atualmente. O primeiro a citar algo que conhecemos hoje como preceito para a TJ foi Cournot, em 1838, com o livro *Recherchessur Le Princies Mathématiques de La Théorie des Richesse*. Este autor introduziu os métodos que posteriormente seriam utilizados como base para a solução de um jogo, todavia sua contribuição inicial foi modesta. O segundo autor de destaque foi Antoine Augustin Cournot (1801-1877), o qual utilizou motivações econômicas, em sua época, para analisar o equilíbrio de Jogos Não-Cooperativos, os quais serão detalhados na sequência. Sua contribuição foi muito importante na história que apenas Nash, já na década de 1950, contribuiu para o desenvolvimento deste tipo específico de jogo.

A probabilidade foi inserida neste campo de estudos, o qual ainda não era formado como uma teoria, por Félix Edouard Justin Emile Borel (1871-1956) com o livro *Éléments de La Théorie des probabilités* de 1909. O termo estratégia foi citado pela primeira vez por Borel, definindo, portanto, que a solução dos jogos dependia tanto da sorte como da habilidade dos jogadores. O teórico mais importante para a Teoria dos Jogos, Von Neumann, que será mostrado na sequência, creditou à Bordel o pioneirismo quanto à formulação do conceito moderno de estratégia. Segundo Félix Borel, citado por Fiani (2009), temos que:

Os problemas de probabilidade e análise que se propõem com relação à arte da guerra, ou especulações econômicos e financeiras, não são isentos de analogia com os problemas que dizem respeito a jogos, embora possuam um maior grau de complexidade. (BOREL apud FIANI, 2009, p. 35).

Seguindo no desenvolvimento histórico desta abordagem teórica é importante destacar o estudo realizado pelo alemão Ernst Friedrich Ferdinand Zermelo (1871-1953). Segundo Berni (2004), o foco deste autor foi num jogo segundo o conceito comum da palavra, ou seja, o xadrez foi o tema de seus estudos. Sua descoberta foi de que todo o jogo de xadrez sempre apresenta uma estratégia vitoriosa. Tal metodologia inovou para a época com o livro, em 1913, *On an Application of Set Theory to the Theory of the Game of Chess*.

A publicação seminal de Teoria dos Jogos foi escrita em 1944 focando na análise e utilização da matemática na explicação dos jogos de soma zero¹. O livro escrito por John Von Neumann e Oskar Morgensten chamado de *The Theory of Games and Economic Behavior*

¹ A definição dos jogos de soma zero está apresentada no subcapítulo 2.2, o qual apresenta os tipos de jogos.

(VON NEUMANN; MORGENSTER, 1944) revolucionou a maneira com que a Teoria da Decisão era vista pela academia. Segundo Bastos (2011), num primeiro momento, a Ciência Econômica foi a principal receptora de tais teorias, isto porque a mensuração das análises se apresenta de uma forma muito mais clara do que as demais ciências. A partir do momento que tal abordagem foi ganhando credibilidade, ela perpassou outros campos de estudos e chegou às Relações Internacionais, como será mostrado no subitem 2.3. O capítulo inicial do livro citado exemplifica a importância dada à matemática na solução dos problemas, como pode ser visto a seguir,

The purpose of this book is to present a discussion of some fundamental questions of economic theory which require a treatment different from that which they have found thus far in the lecture. (...) It will appear, furthermore, that their exact positing and subsequent solution can only be achieved with the aid of mathematical methods which diverge considerably from the techniques applied by older or by contemporary mathematical economists. (VON NEUMANN, 1944, p. 1).

Além da contribuição de inserir a matemática aos modelos de forma expressiva, o livro *The Theory of Games and Economic Behavior* inovou quando discutiu cooperação e a forma de coalizão entre os jogadores. Neste ponto, sua contribuição foi inicial para uma abordagem futura a respeito do Sistema Internacional quanto à assimetria de poder entre os Estados. Contudo, segundo Fiani (2009), o livro de Von Neumann e de Morgenstern tratava apenas de jogos de soma zero, o que restringia um pouco a análise dos diferentes tipos de modelagem.

A grande revolução na Teoria dos Jogos, portanto, veio quando estudiosos conseguiram ampliar a explicação que já existia para os jogos de soma zero para aqueles que não o são. Dentre os autores de maior destaque, John Forbes Nash foi aquele que ficou mais conhecido, entretanto seus estudos foram realizados junto com outros dois importantes pesquisadores: Reinhard Selten e John Harsanyi. O trabalho conjunto dos três autores fez com que fossem agraciados com o Nobel de Economia em 1994. Cada um dos três economistas trouxe contribuições diferenciadas, mas combinadas geraram grandes inovações para a TJ. Segundo Fiani (2009), em 1951, Nash publicou um artigo intitulado *Non-Cooperative Games*, publicado no *Annals of Mathematics*, no qual ampliou o escopo de equilíbrio existente para os Jogos de Soma-Zero aos que não se caracterizam como tal. Tal aplicação dos conceitos possibilitou a solução de jogos que até então não era possível, contribuindo, assim, para o crescimento e importância da Teoria dos Jogos. Conclui, também, que a racionalidade dos

jogadores, em alguns momentos, pode fazer com que o equilíbrio de suas decisões os leve para situações piores do que poderiam estar.

O segundo autor citado, John C. Harsanyi, escreveu três artigos que influenciaram de maneira importante a Teoria dos Jogos: *Games with Incomplete Information Played by "Bayesian" Players, Parts I, II and III*, publicado no periódico *Management Science*. Harsanyi tratou da assimetria da informação que os jogadores estão sujeitos durante um jogo, criando um modelo de abordagem, o qual, agora com este embasamento, proporcionou a solução dos jogos segundo o conceito de Equilíbrio proposto por Nash.

A participação de Reinhard Selten na Teoria dos Jogos foi muito importante no sentido em que alcançou, teoricamente, o que seria chamado de "equilíbrio perfeito de subjogos", ou seja, elucidou os equilíbrios considerando todas as consequências da interação estratégica entre os jogadores. Seu artigo seminal foi escrito em 1965 e intitulado como *Spieltheoretische Behandlung eines Oligopolmodells mit Nachfragetragheit* na revista *Zeitschrift für die gesamte Staatswissenschaft*.

Após a consolidação desta teoria, segundo o histórico dos autores citados acima, o campo da Teoria dos Jogos perpassou as questões econômicas e alcançou interações em diversos outros campos da vida social. Um exemplo desse espraiamento teórico se dá no livro de Dixit e Skeath (2004) das universidades de Princeton e Wellesley, já que no seu primeiro capítulo são apresentados cinco jogos que não se relacionam com economia. Todos eles são interações sociais, como entre aluno e professor, entre jogadores de tênis, ou até mesmo entre casais. Já há alguns anos, a Teoria dos Jogos vem voltando a convergir com as Teorias de Relações Internacionais para tentar explicar os acontecimentos internacionais, inclusive para otimizar as ações dos países. Tomado o conhecimento do histórico desta teoria é necessário entender as premissas e as características de um jogo, os quais serão explicadas com o intuito de se deixar claro de que maneira uma situação real poderá ser adaptada ao jogo.

O passo inicial para entender o jogo e a sua representação da realidade é modelá-lo segundo os preceitos da Teoria dos Jogos. Essa representação será extremamente importante para que a análise das estratégias dos jogadores seja clara. Os modelos são diferenciados conforme a interação dos agentes, entretanto eles apresentam restrições importantes que devem ser levadas em consideração. Segundo Fiani (2009), não é possível tratar de todas as interações entre os agentes em um mesmo jogo, o que gera a dependência de que a modelagem seja bem feita para representar o máximo possível a realidade. A seguir, Myerson (1991) explicita a importância dos modelos:

A análise de qualquer jogo ou situação de conflito deve se iniciar com a especificação de um modelo que descreva o jogo. Assim, a forma ou a estrutura geral dos modelos que utilizaremos para descrever jogos deve ser cuidadosamente considerada. Uma estrutura de modelo que seja simples demais pode nos forçar a ignorar aspectos vitais dos jogos reais que desejamos estudar. Uma estrutura de modelo excessivamente complicada pode impedir nossa análise, obscurecendo as questões essenciais. (MYERSON apud FIANI, 2009, p. 8).

Com isto esclarecido, é possível tirar proveito da análise das situações para que a melhor, frente aos demais jogadores, seja alcançada. Fica muito mais simples entender o processo de tomada de decisão, por uma análise lógica, a partir de um jogo. Segundo Bastos (2011), a Teoria dos Jogos revolucionou a Teoria da Decisão, isto porque a ideia de raciocínio estratégico dos agentes faz com que as questões que antes se apresentavam apenas pela intuição agora sejam embasadas pelos cálculos matemáticos.

2.1.1 Definindo um Jogo

Para que a modelagem seja feita e a realidade possa ser simplificada em um jogo representado formalmente, é preciso que conceitos importantes sejam definidos. O modelo formal de criação de um jogo deve obedecer à normas já estabelecidas pelo escopo teórico existente até então. Logo, segundo Dixit e Skeat (2004), a estruturação de qualquer jogo perpassa por três principais aspectos: estratégias, informações disponíveis e objetivos. Os dois primeiros pontos dependem da dimensão do jogo, ou seja, se ele é cooperativo ou não cooperativo entre os agentes. Por outro lado, os objetivos serão os mesmos em todos os jogos e para todos os jogadores, sendo maximizar ou minimizar os resultados.

O primeiro item, as estratégias, constitui-se basicamente nas opções que os jogadores possuem. É possível que estas estratégias sejam caracterizadas de duas formas diferentes, como estratégia pura ou estratégia mista. A primeira tem como principal atribuição, segundo Almeida (2011), não levar em consideração a aleatoriedade da decisão, ou seja, as escolhas são feitas 100% em uma e 0% nas demais. Diferentemente deste tipo de estratégia, as estratégias mistas utilizam a aleatoriedade nas decisões, distribuindo “chances” (percentuais) dentre o total de escolhas representando o 100%.

O ponto seguinte, que consiste das informações que os agentes tem quanto ao jogo, podem ser classificadas entre informação perfeita e imperfeita. Quando todos os agentes

conhecem as perdas e os ganhos do jogo, bem como os acontecimentos que o influenciam, ele é chamado de jogo com informação perfeita. Contudo, caso exista qualquer assimetria de informação entre os participantes, então o jogo passa a ser de informação imperfeita. Este último caso prejudica as decisões dos agentes, visto que aquele que tem informações privilegiadas no grupo pode blefar ou até mesmo omitir as informações para proveito particular.

O terceiro elemento, para a definição de um jogo para Dixit e Skeat (2011), é o objetivo dos jogadores. Como já citado, os objetivos são sempre de maximização ou de minimização dos *payoffs*, que representam os resultados das interações estratégicas entre os jogadores. Os *payoffs*, logo, representam aos jogadores uma escala numérica com um sentido lógico para cada jogo. Estes números podem representar uma função de Utilidade esperada previamente modelada por meios matemáticos, a qual carrega consigo o conceito de racionalidade ou pode ser baseado em premissas com base teórica.

Depois desses três aspectos relevantes para que a Teoria dos Jogos faça sentido, é preciso impor como premissa básica que todos os seres são racionais e sempre escolherão, dentre as opções estratégicas, aquela que trazer a maior utilidade esperada (retorno). Para exemplificar isto, é possível citar a famosa frase de Adam Smith no seu livro “A Riqueza das Nações” de 1776:

Não é da benevolência do açougueiro, do cervejeiro ou do padeiro que esperamos o nosso jantar, mas da consideração que eles têm pelo seu próprio interesse. Dirigimo-nos não à sua humanidade, mas à sua autoestima, e nunca lhes falamos das nossas próprias necessidades, mas das vantagens que advirão para eles. (SMITH, 2001, p. 50).

O conceito de egoísmo de Smith, que foi desenvolvido no século XVIII, ainda é uma abordagem de grande relevância principalmente quando relacionada à racionalidade. Para a Teoria dos Jogos, é preciso ser um pouco mais específico quanto à maneira de atuação dos agentes quando estes estão jogando. A citação a seguir deixa isto claro:

Um agente racional é aquele que aplica a lógica a premissas dadas para chegar às suas conclusões; considera apenas premissas justificadas a partir de argumentos racionais; usa evidências empíricas com imparcialidade ao julgar afirmações sobre fatos concretos. (FIANI, 2009, p. 22).

Qualquer avaliação da racionalidade, contudo, deverá excluir as questões morais dos jogadores. Isto porque os jogadores serem bons ou maus, dependendo da concepção do

analista, não tem poder de influência sobre as premissas da modelagem do jogo. Todavia mesmo sendo racionais, em algum momento, as ações dos jogadores podem não ser as mais acertadas. Isto porque a informação, como já visto anteriormente, pode ser assimétrica, fazendo com que a escolha dos jogadores fique enviesada. Por isso, segundo Fiani (2009), é preciso considerar que os jogadores serão racionais em relação às informações que cada um tem em seu domínio.

Levando em consideração todos os aspectos até aqui exemplificados, é possível falar em decisões estratégicas dos agentes e a formatação de um jogo. Fiani (2009) cita que:

Um jogo envolve a interdependência mútua das ações dos seus jogadores, e isso leva naturalmente os jogadores a considerarem, em suas decisões, os efeitos sobre os demais jogadores, assim como as reações destes. Desse modo, os jogadores tomam decisões estratégicas, no sentido preciso de que suas decisões não contemplam apenas seus objetivos e suas possibilidades de escolha, mas também os objetivos e as possibilidades de escolha dos demais jogadores. (FIANI, 2009, p. 14).

Tendo claro o conceito de como os agentes irão atuar, é preciso entender as estruturas dos jogos já existentes. Como já citado na parte do desenvolvimento histórico da Teoria dos Jogos, a maneira de atuação dos jogadores pode ser de duas maneiras: cooperativo e não-cooperativo. Segundo Salvo (2007), os jogos cooperativos são aqueles em que há a necessidade de manter um relacionamento entre os jogadores, isto porque as vantagens futuras são importantes para a tomada de decisão no presente. Por outro lado, os jogos não cooperativos, ou competitivos, como o próprio nome já diz, cria uma situação em que o objetivo é maximizar os *payoffs* considerando apenas o presente e sem se importar com o futuro. Para que um jogo competitivo se torne um jogo cooperativo será preciso, portanto, que os agentes joguem o mesmo jogo repetidas vezes, ou seja, o jogo deixará de ser um lance único para ser de lances repetidos, finitos ou infinitos. Esta situação preocuparia os jogadores de que o futuro chegará e o jogo terá que ser jogado novamente.

Além das características já destacadas, um jogo pode ter duas modalidades de interação no quesito tempo. Os jogadores poderão ter que decidir sua ação ao mesmo tempo ou de maneira sequencial. Segundo Berni (2004), a maneira sequencial faz com que os agentes tomem mais cuidado com suas ações, pois sabem que a ordem de decisão afetará a estrutura do jogo, ou seja, os jogadores tomarão conhecimento logo que uma decisão for tomada por algum deles. Diferentemente disso, o jogo simultâneo cria um ambiente de indecisão relativa, já que é possível supor qual será o comportamento racional do outro jogar

apesar de sua jogada ainda não ter sido feita.

Com todas essas premissas apresentadas, um jogo pode ser descrito de duas maneiras diferentes. A seguir, está apresentado o mais comum e utilizado, que é a forma normal, segundo um exemplo de Fiani (2009), sendo que o primeiro número representa o jogador linha, neste caso Estados Unidos, e o segundo o jogador coluna (União Soviética).

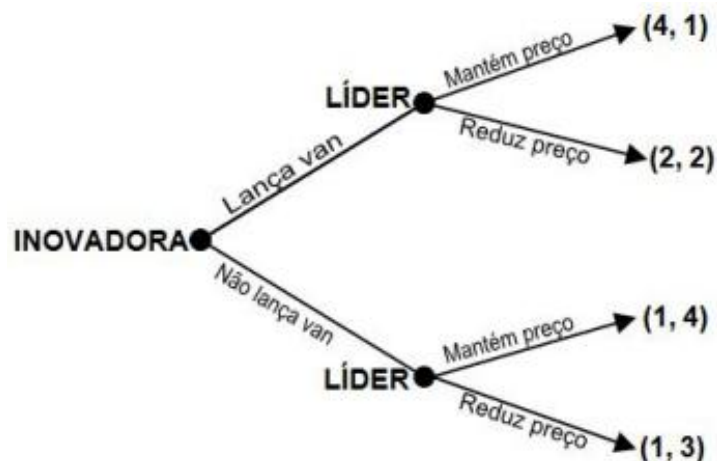
Figura 1- O Jogo da Guerra Fria

Estados Unidos	União Soviética	
	Ameça	Não Ameça
Ameça	-100,-100	10,-10
Não Ameça	-10,10	0,0

Fonte: Fiani, 2009, p.177.

A figura acima demonstra que a forma normal é aquela em que matrizes ou tabelas expõem os *payoffs* de cada jogador frente à interação estratégica de suas jogadas. Diferentemente desta forma, também existe a modalidade extensiva, na qual as decisões são colocadas como uma árvore, onde seus nós significam um ponto de decisão. Tal estrutura é apresentada a seguir também por Fiani (2009):

Figura 2 - Jogo Sequencial na Forma Estendida



Fonte: Fiani, 2009, p. 51.

O escopo teórico que foi apresentado até então servirá de base para o entendimento dos jogos que serão destacados no sub-tópico seguinte. As definições que foram explicitadas

nortearão o embasamento para que os jogos consagrados, como o Dilema do Prisioneiro, o “Chicken”, a Batalha dos Sexos e a Caça ao Cervo, possam ser estudados e utilizados posteriormente para a análise do caso em questão.

2.2 TIPOS DE JOGOS

O desenvolvimento da Teoria dos Jogos, como já foi citado, passou por uma revolução quando seus formuladores encontraram a solução de equilíbrio para os jogos de Soma Não-Zero. Todavia, o surgimento desta Teoria, de maneira esquemática, está baseada nos Jogos de Soma Zero com Von Neumann e Morgenstern em 1944. O livro *Theory of games and economic behavior*, já citado, tratava apenas deste tipo de jogo que tem como característica principal a competição, na qual tudo que é ganho por um ator é perdido pelo outro exatamente na mesma medida.

Nestes jogos, os *payoffs* dos jogadores terão sempre o mesmo valor na escala numérica, porém com sinais opostos, segundo Dutta (1999). Por consequência, a principal característica é de que serão sempre simétricos, ou seja, as ações dos jogadores serão diretamente relacionadas. A seguir, a função necessária para que o jogo seja de Soma Zero está exemplificada e, em seguida, um exemplo estruturado na forma normal:

$$\pi_1(s_1 + s_2) + \pi_2(s_1 + s_1) = 0 \quad (1)$$

Onde π_1 e π_2 são as utilidades dos jogadores 1 e 2 frente as estratégias s_1 e s_2 , logo, segundo a fórmula, a soma das estratégias dos dois jogadores sempre resultará zero. Na sequência, esses símbolos são representados por números com um jogo de exemplo retirado do livro *Strategies and Games* de Dutta (1999).

Figura 3 - Matching Pennies

Jogador 1	Jogador 2	
	H	T
H	1,-1	-1,1
T	-1,1	1,-1

Fonte: Dutta, 1999, p.140.

Diferentemente deste modelo de jogo, os que são chamados de Jogos de Soma Não-Zero não respeitam àquela igualdade da Fórmula (1). Os *payoffs* dos jogadores não guardam relação inversa entre eles, logo, não são necessariamente simétricos. Esses jogos foram os mais difíceis de serem solucionados, isto porque existem diversas peculiaridades em cada tipo de modelagem. Apenas com Nash, na década de 1950, com o descobrimento do Equilíbrio, que posteriormente levou seu nome, foi que uma solução para estes problemas surgiu.

No presente trabalho, será esse último tipo de jogo que será utilizado, por isso algumas modalidades destes jogos serão apresentados para que, posteriormente, a modelagem do caso aqui estudado seja melhor estruturada. Dentre os que serão explicados aqui, o mais conhecido e relevante para o estudo da Teoria dos Jogos é o Dilema do Prisioneiro. Este jogo será bem detalhado, pois geralmente oferece uma boa modelagem tanto para a coordenação como para a competição, dependendo da abordagem teórica. Os demais jogos como o “Chicken”, a Batalha dos Sexos e o jogo da Caça ao Cervo também serão exemplificados a seguir.

2.2.1 Dilema do Prisioneiro

O jogo mais famoso quando se trata da Teoria dos Jogos é o Dilema do Prisioneiro. Sua criação é datada de 1950 pelos autores Melvin Dresher e Merrill Flood enquanto estes estavam a serviço do RAND. Esta instituição americana foi criada em 1946 com o intuito de utilizar o desenvolvimento científico em prol da segurança nacional americana no período pós Segunda Guerra Mundial e principalmente durante a Guerra Fria, como ilustrado pela citação a seguir:

During World War II, however, the Commanding General of the U.S. Army Air Forces, H. H. (“Hap”) Arnold, saw creative engineers and scientists come up with key inventions such as radar, the proximity fuze, and, of course, the atomic bomb. He knew that research and development would be even more important in the battles of the future. So before the war ended, he began taking steps to ensure that the wartime spirit of innovation would continue after it was over—and made sure to put a premium on creating a flexible and innovative intellectual environment. (CAMPBELL, 2004, p. 50).

Especialmente a Teoria dos Jogos foi muito desenvolvida durante este período, já que o governo americano considerava esta teoria importante para as estratégias que deveriam ser adotadas num mundo bipolar pós Segunda Guerra Mundial. Os engenheiros e matemáticos trabalhavam em conjunto para definir políticas internacionais racionais e indicavam as

mesmas para a atuação do governo norte-americano. A partir destas pesquisas, e dentre diversas outras inovações com contribuições tanto militares quanto civis, o Dilema do Prisioneiro foi desenvolvido.

Segundo Kuhn (2004), a principal preocupação do governo americano para o desenvolvimento da Teoria dos Jogos foi definitivamente a questão nuclear. Apesar da descoberta das estratégias por Dresher e Flood, foi Albert Tucker, professor de Stanford, que tornou o jogo mais acessível para um grupo de psicologistas na mesma instituição, modelando e tornando-o da maneira que perdura até hoje.

O jogo basicamente se constitui num jogo não cooperativo, ou seja, os agentes tem incentivos a não cooperarem, mesmo tendo a cooperação de ambos como melhor resultado. Segundo Dixit e Skeath (2004), as principais características básicas deste jogo, segundo a formulação original da década de 1950, é a de que ele é um jogo estático e não repetitivo. Logo, os agentes tomam a decisão ao mesmo tempo, e ele também é jogado apenas uma vez. A seguir, a matriz de *payoffs* do jogo é apresentada destacando o número de meses que cada um irá ficar na cadeia.

Figura 4 - Dilema do Prisioneiro

Prisioneiro 1	Prisioneiro 2	
	Ficar em Silêncio	Trair
Ficar em Silêncio	6 , 6	72 , 0
Trair	0 , 72	18 , 18

Fonte: DK Livros, 2013, p. 238.

Utilizando a metodologia proposta por Nash de alcançar um equilíbrio, temos que cada jogador irá escolher a melhor resposta possível considerando as estratégias dos demais jogadores. Segundo Fiani (2009), a combinação dessas estratégias, da melhor escolha de cada um considerando que o outro escolherá o melhor para ele, resultará em um equilíbrio. Utilizando essa estratégia para o Dilema do Prisioneiro, a escolha de trair, para os dois jogadores, será sempre melhor do que ficar em silêncio, independente do que o outro fizer.

Utilizando a metodologia de melhor escolha, poderemos verificar algumas possibilidades para a resolução do jogo. O Prisioneiro 2, num primeiro momento, supõe que o Prisioneiro 1 optará por Ficar em Silêncio, logo a melhor opção do 2 será Trair, já que trair, nesse caso, proporciona um retorno de 0 ao invés de 6. No segundo caso, quando o Prisioneiro 2 supor que o Prisioneiro 1 trairá, então aquele jogador também escolherá trair por

esta ser a melhor escolha. A seguir está apresentado o jogo tendo as estratégias dominadas excluídas e com o Equilíbrio de Nash em destaque.

Figura 5 - Resolução do Dilema do Prisioneiro

Prisioneiro 1	Prisioneiro 2	
	Ficar em Silêncio	Trair
Ficar em Silêncio	6, 6	72, 0
Trair	0, 72	18, 18

Fonte: Adaptado de DK Livros, 2013, p. 238.

A conclusão disto é de que o Prisioneiro 2 escolherá sempre trair independente do que o outro Prisioneiro escolher. Considerando que o jogo é simétrico, ou seja, as posições dos jogadores podem ser invertidas sem que os *payoffs* de suas estratégias sejam prejudicados, então, para ambos os jogadores, trair será a estratégia escolhida sempre. Chegando ao Equilíbrio de Nash {Trair, Trair} fica claro, segundo Fiani (2009, p. 112), de que “em determinados processos de interação estratégica, o fato de cada jogador buscar o melhor para si leva a uma situação que não é a melhor para todos.”

O Dilema do Prisioneiro é um clássico exemplo de um jogo que apresenta seu Equilíbrio de Nash como não sendo um Ótimo de Pareto, isto porque é possível melhorar a situação de um, ou de ambos jogadores, sem piorar a do outro, segundo Fiani (2009). Concluimos, portanto, que o Equilíbrio de Nash não necessariamente será a melhor situação possível para os jogadores, mas será sim a melhor resposta estratégica frente às estratégias dos outros.

Pelo exposto, o Dilema do Prisioneiro analisado de forma estática e com apenas uma jogada impõe o dilema de cooperação contra o interesse próprio dos jogadores. Tal característica, como será apresentada no tópico 2.3, é basicamente o que aponta a teoria Realista das Relações Internacionais, já que esta situação impõe dificuldades para a cooperação segundo os incentivos individuais para Trair, segundo Mello (1997).

2.2.2 “Chicken”

O segundo jogo apresentado aqui também foi desenvolvido na década de 1950 e, diferentemente do Dilema dos Prisioneiros, que foi popularizado pelos meios acadêmicos,

tornou-se famoso devido a sua utilização em filmes norte-americanos que tratavam de competições entre jovens. A essência deste jogo, segundo Colman (1982), é a de que se os dois jogadores decidem por manter sua posição, ambos saem perdendo, pois serão “destruídos”. Todavia, se um dos dois desistir primeiro, este levará a fama de “galinha” e o outro de o “durão”.

Já que o presente trabalho trata da Teoria dos Jogos aplicada às Relações Internacionais, então o Jogo da “Galinha” será apresentado para um caso de disputa entre Estados. Colman (1982) adapta o jogo da “Galinha” para a decisão dos Estados Unidos e da União Soviética, nos tempos da Guerra Fria, para o caso dos Mísseis em Cuba de outubro de 1962. Com a descoberta norte-americana de que mísseis nucleares poderiam estar posicionados em Cuba para atacá-los, é possível desenhar um jogo como o apresentado a seguir:

Figura 6 - Crise dos Mísseis

Estados Unidos	URSS	
	Retirar	Manter
Bloquear	3 , 3 Compromisso	2 , 4 Vitória Soviética
Ataque Aéreo	4 , 2 Vitória EUA	1 , 1 Guerra Nuclear

Fonte: Colman, 1982, p. 101.

A partir do jogo acima, é possível perceber a real situação existente durante a Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética. Os dois países estavam numa posição em que entrar em guerra, de fato, não era estratégia racional para nenhum dos dois, logo, a estratégia {Ataque Aéreo, Manter}, que resultaria numa Guerra Nuclear, não era possível para representar um equilíbrio de Nash. Tanto teoricamente não ocorreria tal evento como no caso real a crise durou apenas 18 dias e teve sua solução com o distanciamento da utilização de armamento nuclear.

Kahn, em seu livro *On Escalation* de 1965, coloca outro aspecto importante para a solução do “*Chicken Game*”. O autor inclui uma aparente “irracionalidade” de um determinado ator, que geraria uma indefinição por parte do outro quanto à estratégia correta a ser tomada, já que a premissa da racionalidade dos indivíduos estaria violada. Para Kahn, Adolf Hitler ganhou diversos “jogos” (batalhas) desta maneira, induzindo o país antagônico a uma mudança de estratégia. Tal situação é crível de existir, porém extremamente paradoxal, já

que justifica racionalmente uma atitude irracional para alcançar os seus objetivos.

2.2.3 Batalha dos Sexos

O jogo conhecido como a Batalha dos Sexos é caracterizada como um “Problema de Coordenação com Várias Opções”, segundo Fiani (2009, p.109). A situação apresentada pelos tipos de jogos com esta forma é que caso os jogadores consigam coordenar suas estratégias, então eles obterão um *payoff* mais alto do que caso escolham estratégias diferentes.

O grande problema apresentado para que a coordenação ocorra é que os jogadores não possuem comunicação entre eles, ou seja, cada um deve decidir para onde irá jogar sem saber qual será a opção do outro. A relação deste tipo de jogo pode ser observada a seguir:

Figura 7 - A Batalha dos Sexos

Ela	Ele	
	Futebol	Show
Futebol	1 ,2	-1 ,-1
Show	-1 ,-1	2 ,1

Fonte: Fiani, 2009, p. 110.

Analisando os *payoffs*, fica clara a intenção dos jogadores em realizar o programa juntos, ou seja, tanto a estratégia {Futebol, Futebol} como {Show, Show} são Equilíbrios de Nash. Caso a coordenação entre eles não ocorra, então ambos estarão em situações piores do que poderiam estar, logo não jogarão e não constituirão um equilíbrio. Neste caso, a solução por estratégias puras não é possível para chegar a um resultado mais claro.

Para que a análise deste jogo seja realizada de uma maneira mais detalhada é preciso utilizar estratégias mistas, na qual os jogadores, racionalmente, definirão percentuais de vezes que optarão pelo Futebol e outras por optar pelo Show. O somatório dessas estratégias deverá sempre constituir o 100% das vezes e nunca alocar 100% em uma delas e 0% das demais, isto porque este é o caso de estratégias puras. Já que o presente trabalho não irá lançar mão da utilização da modelagem por estratégias mistas, este tema não será demasiadamente abordado. Todavia, o capítulo cinco do livro “Teoria dos Jogos” de Ronaldo Fiani (2009) fica indicado para uma melhor explanação à respeito deste assunto.

2.2.4 Caça ao Cervo

O jogo da Caça ao Cervo encerra a demonstração dos principais jogos existentes na Teoria dos Jogos estudada neste capítulo. Esta modelagem coloca em disputa o Dilema do Contrato Social, segundo Fiani (2009), o qual é estudado principalmente nas Relações Internacionais. As origens deste jogo remontam a Jean Jacque Rousseau (1712–1778), apesar deste não ter descrito o jogo da maneira que conhecemos hoje. Rousseau, em seu livro “Discurso sobre a Origem e os Fundamentos da Desigualdade do Homem” (1754–55), desenhou os principais conceitos que serviram para que, posteriormente, a matriz de *payoffs* atual fosse desenhada.

O problema, mais do que apenas o jogo, era de que a relação de cooperação entre os homens era muito instável, já que os incentivos no curto prazo eram mais fortes do que a consciência de longo prazo dos agentes. A cooperação social, portanto, depende da boa relação entre os agentes, sendo que nenhum deles pode perder seu “foco” para que ambos saiam ganhando. A maneira mais fácil de entender tal caso é com a matriz de *payoffs* da mesma,

Figura 8 - Caça ao Cervo

Caçador A	Caçador B	
	Cervo	Lebre
Cervo	3 ,3	0 ,1
Lebre	1 ,0	1 ,1

Fonte: Fiani, 2009, p. 114.

Segundo a matriz de *payoffs* acima, fica claro que a melhor situação para ambos os caçadores é a estratégia {Cervo, Cervo} já que os retornos ficam de 3 para os dois. Caçar o cervo é a melhor opção para ambos, porém para que o cervo seja capturado é preciso, impreterivelmente, que os dois caçadores se dediquem a isto. O que pode desestimular o cumprimento deste contrato é que um dos dois agentes fique tentado a capturar a lebre enquanto busca o cervo, visto que a lebre é mais fácil de ser caçada e depende apenas de um deles.

A conclusão que se pode tirar deste jogo é de que existem dois Equilíbrios de Nash:

ambos caçam o cervo ou ambos caçam a lebre. Fica claro também que caçar o cervo é melhor para os dois, contudo para que isto ocorra é preciso que os jogadores troquem o resultado de curto prazo (lebre) e se mantenham fiéis ao contrato acertado em busca do melhor para os dois (cervo).

Este modelo de jogo não é restrito apenas ao jogo da Caça. Fiani (2009) sugere o exemplo de uma sociedade comercial entre dois sócios. O autor coloca que um dos sócios só irá se esforçar em busca do sucesso da empresa caso o outro sócio também assim o faça. Caso a expectativa seja de que o outro participante da sociedade não irá se esforçar, então o racional é não se dedicar além do mínimo para a manutenção da sociedade. Assim, como exemplo, é possível modelar diversos outros jogos com essas mesmas premissas aqui explicadas.

2.3 APLICAÇÃO DA TEORIA DOS JOGOS EM RI

O surgimento da Teoria dos Jogos, antes mesmo de sua formalização na década de 1940, ocorreu motivado por questões econômicas, todavia ao longo de seu crescimento no meio acadêmico e político foi possível que tal teoria se espraiasse para os demais campos. Com o campo das Relações Internacionais não poderia ser diferente, isto porque é possível adaptar os indivíduos como Estados que realizam interações no SI. Correa (2001) coloca que as Relações Internacionais estão presentes de fato na Teoria dos Jogos desde a publicação de Von Neumann e Morgenstern (1944) com o livro *The Theory of the Games and Economic Behavior*. Tal afirmação pode ser feita pois tudo o que tinha até então do desenvolvimento da TJ no ambiente econômico não estava como campo de estudo formalmente solidificado.

Outro fato que contribuiu e ainda contribui para o desenvolvimento da TJ nas RI é o constante relacionamento (jogos) em que os Estados participam, já que todos eles estão sempre tomando decisões frente à atuação dos demais. Principalmente nos primeiros anos do RAND, o desenvolvimento das estratégias de Guerra motivadas pelo governo americano, já que estavam num período pós Segunda Guerra Mundial e bipolaridade no SI, contribuiu decisivamente para o crescimento da TJ como instrumento de tomada de decisão. A seguir, é apresentado um trecho do General H. H. “Hap” Arnold, Comandante Geral das Forças Aéreas naquela década de 1950, reportando ao Secretário de Defesa americano as principais atribuições do RAND:

During this war the Army, Army Air Forces, and the Navy have made unprecedented use of scientific and industrial resources. The conclusion is inescapable that we have not yet established the balance necessary to insure the continuance of teamwork among the military, other government agencies, industry, and the universities. Scientific planning must be years in advance of the actual research and development work. (FAGOYINBO, 2013, p. 256).

Podemos concluir que não só a Teoria dos Jogos ajudou a decidir rumos de estratégias no cenário internacional, como ela também foi desenvolvida por questões relativas ao Estado no ambiente de incertezas constituído pelo pós Segunda Guerra Mundial. Segundo Correa (2001), as duas principais questões levadas em consideração para as RI são as econômicas e militares, logo nada mais crível o desenvolvimento da TJ neste contexto de Guerra Fria no qual EUA e URSS competiam nesses dois campos.

Quanto às questões relativas às Teorias de Relações Internacionais propriamente ditas, é interessante ressaltar a utilização por parte dos realistas e dos neo-institucionalistas da Teoria dos Jogos como ferramenta de análise do Sistema Internacional. Cada uma dessas duas correntes utiliza esta área de estudos de uma maneira diferenciada para embasar suas premissas e convicções. Historicamente, a Teoria dos Jogos foi muito utilizada pela escola Realista, isto porque esta teoria tem como base a ação única do Estado como ator internacional, o que corrobora a ideia de pessimismo e de dificuldade para a cooperação internacional.

Neste ponto, o Dilema dos Prisioneiros (DRESHER & FLOOD, 1950) é um ótimo modelo para tratar da incerteza entre os jogadores (Estados) que atuam na cena internacional. Quando Melvin Dresher e Merrill Flood, enquanto estavam realizando estudos para o RAND, modelaram esta situação, ainda não com essa nomenclatura, algumas considerações, como já citado, foram feitas. São elas: o jogo é um jogo de soma não zero, é não cooperativo, e de informação perfeita. Para o realismo, esta abordagem é, de fato, próxima da sua percepção do que o Sistema Internacional representa.

Diferentemente desta concepção Realista, o Neo-institucionalismo da década de 1970 destacou, junto com a Teoria dos Jogos, o aumento da cooperação no Sistema Internacional. Segundo os principais autores, como Keohane em 1984, as instituições internacionais podem tornar a cooperação uma estratégia dominante para os Estados. A seguir, no livro *After Hegemony* (KEOHANE 1984), é possível extrair exatamente o pensamento dos neo-institucionalistas para a racionalidade dos indivíduos que é considerada pela Teoria dos Jogos como uma premissa basilar.

Rational-choice analysis therefore helps us criticize, in its own terms, Realism's bleak picture of the inevitability of either hegemony or conflict. By reexamining Realism in the light of rational-choice theory and with sensitivity to the significance of international institutions, we can become aware of its weaknesses as well as its strengths. We can strip away some of the aura of verisimilitude that surrounds Realism and reconsider the logical and empirical foundations of its claims to our intellectual allegiance. (KEOHANE, 1984, p. 84).

Essa mesma Teoria das Relações Internacionais utilizou o Dilema dos Prisioneiros, como os realistas. Todavia, os neo-Institucionalistas propuseram um jogo repetido, ou seja, os Estados não escolhem suas opções apenas uma vez, mas sim negociam entre eles em diversas oportunidades. Tal situação, segundo esses teóricos, possibilitaria a cooperação entre os países, como pode ser observado na citação a seguir:

What is important for our purposes is not to focus exclusively on Prisoner's Dilemma *per se*, but to emphasize the fundamental problem that it (along with Stag Hunt and Chicken) illustrates. In these games, myopic pursuit of self-interest can be disastrous. Yet both sides can potentially benefit from cooperation – if they can only achieve it. Thus, choices of strategies and variations in institutions are particularly important, and the scope for the exercise of intelligence is considerable. (AXELROD e KEOHANE, 1985, p. 231).

Com esta concepção, os neo-institucionalistas destacam que a cooperação só falhará por fraude ou deserção destes acordos orquestrados entre os Estados Nacionais. Segundo Mello (1997, p.108), as instituições internacionais vieram exatamente para solucionar o problema da ação coletiva no Sistema Internacional. Sua função seria a de “suprir informações, promover a transparência e o controle, reduzir os custos de transação do desenvolvimento de expectativas convergentes, e facilitar o uso produtivo de estratégias específicas.”

Já que os neo-institucionalistas argumentam que os jogos são dinâmicos e são constantemente repetidos, o argumento da “sombra do futuro” vem a tona. Segundo Fiani (2009), este argumento nada mais é do que a consideração dos jogadores quanto às interações futuras que irão ocorrer, ou seja, os jogadores sabem que terão novas rodadas de decisões com os mesmos agentes, logo isto deverá ser levado em conta segundo uma análise racional. A consideração dos movimentos futuros traria restrições para as estratégias presentes no sentido que um bom desempenho nos próximos jogos se deve ao fato de “cooperar” no presente em busca de algo maior no longo prazo. Quanto a estrutura dos acordos, os neo-institucionalistas

argumentam que quanto menor for o número de países mais fácil será obter a cooperação entre os Estados.

Tentado responder esta nova argumentação neo-institucional, os neo-realistas, através de Grieco e Krasner, incluíram novas perspectivas às RI provindas da TJ. Todavia, o caráter pessimista de suas avaliações permaneceria sendo a principal característica. Além de outras posições contrárias, a que mais se destaca, segundo Mello (1997), é a crença da não durabilidade dos arranjos institucionais. Tal afirmação se encaixa nos moldes dos neo-realistas no sentido em que os Estados devem valorizar os ganhos relativos ao invés dos absolutos, e a cooperação durante um longo tempo não irá contribuir para que um Estado possa passar os outros nesta “corrida” internacional.

Além deste ponto central de discordância na análise, os neo-realistas também argumentam que, para uma maior estabilidade de arranjos, é melhor que se tenha o maior número possível de Estados como jogadores. Segundo Mello (1997):

[...] um Estado deveria preferir arranjos com maior número de jogadores, pois aumentaria a probabilidade de que os ganhos dos parceiros melhor posicionados possam ser compensados por distribuições que lhes sejam mais favoráveis nas interações com parceiros mais fracos. (MELLO, 1997, p. 110).

O tamanho dos arranjos, que constituem um ponto de divergência entre essas duas correntes, é um ponto fundamental para a estruturação da ONU. Enquanto a AG apresenta uma estrutura muito grande com muitos Estados, o CSNU é um órgão extremamente restrito, especialmente quando destacamos apenas os membros permanentes. Esta estruturação extremamente restrita e com alto poder de decisão no SI faz com que o interesse por espaço na mesma seja sempre muito elevado especialmente como busca por aumento de poder, como citado por ambas as correntes aqui apresentadas.

Este órgão, que delibera questões importantíssimas para a comunidade internacional, é constantemente indagado no que se refere à representação do *status quo* pós Segunda Guerra Mundial. Especialmente a sua reforma tem sido trazida para debate visto que diversos países, com expressiva força na política internacional, se colocam contra a atual formação. O Brasil, desde a origem de tal grupo, sempre demandou uma participação permanente no Conselho e contava com certo apoio do Presidente americano em exercício no momento de sua criação, como pode ser visto a seguir:

Na América Latina, o país mais bem posicionado para eventualmente ser um dos Policiais – se essa escolha tivesse de ser feita – seria o Brasil. Embora os EUA fossem capazes de garantir sozinhos a segurança do Hemisfério Ocidental, poderia ser útil a Washington ter um firme aliado latino-americano no Conselho. Incluir o Brasil como membro permanente seria coerente com o *grand design* de Roosevelt para salvaguardar a paz mundial no pós-guerra, articulando as diferentes regiões em torno de potências com peso específico em suas áreas geográficas, no marco institucional de uma organização que representaria foro universal de diplomacia parlamentar para todos os Estados “amantes da paz”. (GARCIA, 2010, p. 160)

Considerando o exposto, e também levando em consideração o quanto as RI estão ligadas à TJ desde sua formalização, é o momento de se analisar novos cenários e interações estratégicas entre os estados por meio desta metodologia. A demanda brasileira por um assento permanente no CSNU é tão antiga quanto à estruturação da TJ como uma Teoria, todavia nunca foi analisada por esses moldes. No capítulo seguinte a ONU, órgão em que o jogo será representado, será detalhado, especialmente o Conselho em questão.

3 ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS

Para que o caso de reforma do CSNU, que é o foco do presente trabalho, possa ser abordado, será feita uma revisão teórica de alguns pontos determinantes relativos à ONU. Dentre os principais pontos destacáveis está o período de negociação no Pós Segunda Guerra Mundial pelos países Aliados² para a estruturação e para a definição dos objetivos desta instituição. Após ter sido feito um apanhado geral histórico, o CSNU será detalhado quanto as suas atribuições internas e suas influências em decisões importantes internacionais.

Considerando que a modelagem, segundo a Teoria dos Jogos, será feita para uma proposta de reforma do CSNU, então o histórico de propostas será apresentado. Tal destaque deve ser feito, pois será isto que dará sustentação teórica e credibilidade para a análise que será feita posteriormente.

3.1 HISTÓRICO E PRINCIPAIS OBJETIVOS

Considerando o final da Segunda Guerra Mundial, os tomadores de decisão dos países ganhadores iniciaram a articulação de uma Organização Internacional que pudesse garantir o

² Inglaterra, URSS, França e Estados Unidos.

bom ordenamento do Sistema Internacional. Em 1944, a Conferência de Dumbarton Oaks, que contou com EUA, União Soviética, Reino Unido e China iniciou o que no ano seguinte seria constituída como a ONU. A coordenação entre estes países foi tão bem observada que os mesmos criaram o Conselho de Segurança e o dotaram de um poder diferenciado para eles próprios frente aos demais. Essa auto intitulação se devia ao fato de que acreditavam que assim poderiam consolidar seu poder no SI e garantir a manutenção da paz, como exposto por Garcia (2011).

A Organização das Nações Unidas (ONU) foi criada em 1945 sob o impacto dramático da Segunda Guerra Mundial. Seu propósito supremo podia ser expresso em uma única palavra: segurança. Entre outras fórmulas aventadas na época, o Presidente Franklin Delano Roosevelt acalentava a ideia de implantar um sistema chamado por ele de “tutela dos poderosos”, a cargo dos Quatro Policiais: Estados Unidos, Grã-Bretanha, União Soviética e China, aos quais depois se somou a França. (GARCIA, 2011, p. 159).

De acordo com Hallet Carr, a paz é um instrumento valioso para as nações poderosas que almejam manter seu *status quo* e prestígio, pois a guerra poderia reestruturar todo um panorama já vigente. Logo, a ONU garantiria que o desejo de poucos se projetasse em âmbito internacional, à revelia de qualquer outro país.

Por outra perspectiva, não podemos deixar de lado as contribuições importantes das Nações Unidas em diversos aspectos. O diplomata Ronaldo Sardenberg explicita que:

Há momentos e temas em que a ONU pode estar à frente na realidade política mundial e criar condições para a promoção da reforma de status quo e da correção de injustiças, mesmo as amparadas pelos esquemas dominantes de poder. Assim ocorreu na luta anticolonial e na campanha contra o *apartheid* na África do Sul. (SARDENBERG, 1995, p. 120).

Isto também se reflete pela quantidade de prêmios Nobel concedidas à organização, resultando num julgamento de que a instituição seria muito bem sucedida na promoção da paz mundial, a despeito de seus problemas e limitações.

Além de ter o interesse de promover a paz entre os Estados, a ONU também busca, desde seu princípio, a resolução dos problemas econômicos, sociais e humanitários. Estes diferentes focos justificam a subdivisão da Organização em alguns órgãos especializados em determinados assuntos, como exposto a seguir no Artigo 7 da Carta da ONU:

Ficam estabelecidos como órgãos principais das Nações Unidas: uma

Assembléia Geral, um Conselho de Segurança, um Conselho Econômico e Social, um conselho de Tutela, uma Corte Internacional de Justiça e um Secretariado. (ONU, 1945, p. 9).

Apesar de ter sido subdividida em 6 diferentes órgãos³, como exposto acima, são três os principais: Assembléia Geral, Conselho de Segurança e Secretariado. Esta distinção de importância se deve ao fato de que estes órgãos possibilitam o aumento de poder para os Estados, ou seja, a presença de um país nestes três órgãos é importante para se fazer representado no SI e, assim, aumentar sua influência. Diferentemente disto, a participação no Conselho de Tutela, no Conselho Econômico e Social, ou na Corte de Justiça não representa aumento de poder muito significativo relativamente para os Estados.

Quanto a Assembléia Geral sua principal característica é ser o órgão mais democrático da ONU, isto porque, todos os Estados, considerados assim pela instituição, possuem os mesmos direitos em todos os aspectos. Sua principal função é discutir a respeito de tudo relativo à finalidade da Carta assinada em 1945 e fazer recomendações tanto para os Estados membros como também para o Conselho de Segurança. Estas recomendações podem ser classificadas de duas maneiras

Promover cooperação internacional no terreno político e incentivar o desenvolvimento progressivo do direito internacional e a sua codificação; promover cooperação internacional nos terrenos econômico, social, cultural, educacional e sanitário e favorecer o pleno gozo dos direitos humanos e das liberdades fundamentais, por parte de todos os povos, sem distinção de raça, sexo, língua ou religião. (ONU, 1945, p. 13).

Na sequência da exposição dos principais órgãos, temos o Secretariado, que é liderado pelo Secretário Geral das Nações Unidas, o qual deve sempre ser “indicado pela Assembléia Geral mediante recomendação do Conselho de Segurança” (ONU, 1945, p. 53). O Secretariado é constituído por um amplo grupo internacional que tem como principal função a de fornecer estudos, informações e facilidades para que todos os organismos da instituição funcione perfeitamente. A Carta prevê também que os Estados não podem interferir em seus “representantes” internacionais, como exemplificado no trecho da Carta constitutiva.

Cada Membro das Nações Unidas se compromete a respeitar o caráter exclusivamente internacional das atribuições do Secretário-Geral e do pessoal do Secretariado e não procurará exercer qualquer influência sobre

³ Atualmente existem apenas 5, isto porque o Conselho de Tutela teve suas operações suspensas em 1994.

eles, no desempenho de suas funções. (ONU, 1945, p. 54).

O terceiro e último órgão dentre os mais importantes é o Conselho de Segurança. Devido ao fato deste ser objeto de estudo do presente trabalho, ele será apresentado no próximo subtópico, visto que é de extrema importância o entendimento de seu funcionamento para a modelagem que será apresentada.

Retornando para a questão histórica, depois de ter apresentado a estruturação da Organização, os anos seguintes da formação da ONU foram de algumas dificuldades. Apesar de ter conseguido atender o seu principal requisito, o de não ocorrência de uma nova Guerra Mundial, a instituição ficou por muito tempo engessado no embate EUA e URSS durante a Guerra Fria. Tal situação fez com que a instituição ficasse fragilizada frente a tantas divergências entre estes países e, por consequência, por seus aliados.

Todavia, desde o término da Guerra Fria, a divisão do mundo em duas esferas de influência (capitalista e socialista), representadas pelas potências americanas e soviéticas, desmoronou. A bipolaridade até então existente cedeu espaço à unipolaridade incontestável dos Estados Unidos e que, aos poucos, foi perdendo forças. Com a reestruturação da balança de poder e a visível alteração do *status quo*, as novas demandas do século XXI demonstram de modo efetivo a visível fragilidade da ONU em lidar com questões que requerem uma abordagem mais pragmática, levando em conta a ascensão de novas potências que influem majoritariamente no curso do cenário internacional (como os BRICS). Isso não quer dizer que essa contestação tenha surgido somente agora. Desde a sua criação, a organização tem sido posta em xeque, do mesmo modo que tem sido louvada pelo seu ideal extremamente utópico de

Praticar a tolerância e viver em paz, uns com os outros, como bons vizinhos, e unir as nossas forças para manter a paz e a segurança internacionais, e a garantir, pela aceitação de princípios e a instituição dos métodos, que a força armada não será usada a não ser no interesse comum, a empregar um mecanismo internacional para promover o progresso econômico e social de todos os povos. (ONU, 1945 p. 13).

Deixando de lado as dificuldades enfrentadas pela ONU, é certo dizer, de qualquer modo, que as Nações Unidas, durante os seus 68 anos de existência, influenciaram as Relações Internacionais diretamente e aplacaram a posição de organização internacional mais predominante neste cenário. Sua evolução é sentida no amplo escopo que a organização passou a abarcar, ou seja, se no ano de sua fundação o objetivo básico era impedir uma nova

guerra mundial, neste contexto do século XXI inclui desafios como crises humanitárias, violações dos direitos humanos, conflitos armados e importantes preocupações ambientais e de saúde. E é por isso que ela necessita de uma reformulação no seu âmago, em especial no Conselho de Segurança, que já não mais representa a realidade do equilíbrio de poder entre as nações, segundo Valle (2005).

3.2 CONSELHO DE SEGURANÇA

Para apresentar a modelagem, é preciso fazer um recorte do Conselho de Segurança, isto porque ele é, dentre os órgãos da organização, o mais expressivo em termos de influência global, e é o órgão que decidirá o jogo proposto. Tal Conselho tem o poder de decisão sobre grande parte das questões geopolíticas levadas à ONU, incluindo a possibilidade de reforma dele próprio. Desde sua criação na década de 1940, os “policiais” do mundo, representados pelos cinco mais poderosos no pós Segunda Guerra Mundial (EUA, URSS, Grã-Bretanha e França), possuem o controle deste grupo. O presente capítulo abordará sua constituição e suas atribuições.

A tese de que este órgão é, de fato, o mais importante para a instituição aqui estudada é apoiada pelo Ex-Ministro das Relações Exteriores do Brasil, Celso Amorim, em uma exposição na IEA, em 1998. O Ex-Ministro afirmava, já na década de 1990, que “o fim da Guerra Fria afetou profundamente o modus operandi das Nações Unidas, com o Conselho de Segurança emergindo como o órgão central e incontestavelmente mais poderoso da Organização” (AMORIM, 1998, p. 6). Suas funções e atribuições são previstas e reguladas pelo Capítulo V da Carta da ONU de 1945, englobando os artigos 23 ao 32. Primeiramente, é necessário entender a composição do CSNU, que, de acordo com o artigo 23 da Carta das Nações Unidas prevê que:

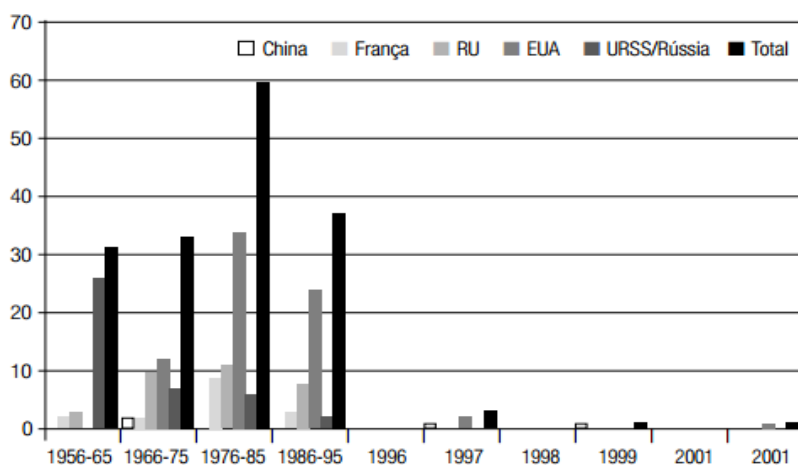
O Conselho de Segurança será composto de quinze Membros das Nações Unidas. A República da China, a França, a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, o Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte e os Estados Unidos da América serão membros permanentes do Conselho de Segurança. A Assembleia Geral elegerá dez outros Membros das Nações Unidas para Membros não permanentes do Conselho de Segurança, tendo especialmente em vista, em primeiro lugar, a contribuição dos Membros das Nações Unidas para a manutenção da paz e da segurança internacionais e para os outros propósitos da Organização e também a distribuição geográfica equitativa.

(CARTA DAS NAÇÕES UNIDAS, 1945, p. 17).⁴

Além disso, o artigo 23 versa também sobre a rotatividade dos membros não permanentes, ou seja, estes membros são escolhidos por votação e possuem cargos pelo período de 2 anos, sendo que é necessária a rotação constante dos ocupantes destes assentos. Enquanto outros órgãos das Nações Unidas só podem fazer "recomendações" para os governos-membros, o Conselho de Segurança tem o poder de tomar decisões vinculativas, as quais os governos-membros acordaram em realizar nos termos do artigo 25 da Carta. Ficou estipulada também, pelo artigo 27, a forma de votação do Conselho, que agiria da seguinte maneira: as decisões processuais (que são as decisões sob os artigos 28 a 32 da Carta e as questões referentes à agenda) necessitam dos votos afirmativos de nove dos quinze membros.

As decisões não processuais, relativas à ação nos casos de ameaça à paz, ruptura da paz ou atos de agressão, também necessitam de nove votos, incluindo os dos cinco membros permanentes. Esta é a intitulada regra da "unanimidade das grandes potências", também conhecida como "poder de veto". Se um membro permanente não apoiar uma decisão, mas não desejar bloqueá-la através do veto, pode abster-se ou declarar que não participa da votação. A abstenção e a não participação não são consideradas vetos. Como foi explicitado no item anterior, o período de Guerra Fria teve o constante uso do veto pelos países. Esse engessamento da Organização pode ser representado em gráficos, como o apresentado a seguir.

Gráfico 1- Uso do veto no Conselho de Segurança de 1946 a 2001



Fonte: Mello, Rosas e Soares, 2005, p. 39.

⁴ A 17 de dezembro de 1963, a Assembleia Geral aprovou as emendas aos Artigos 23, 27 e 61 da Carta, as quais entraram em vigor a 31 de agosto de 1965. A emenda ao Artigo 23 eleva o número de membros do Conselho de Segurança de onze para quinze.

É importante ressaltar que as questões sobre a distinção de atos processuais ou não processuais é muito complexa. Em caso de dúvida, o próprio Conselho deliberaria sobre a qualificação dessas questões, salientando que, caso seja do seu interesse, passa a não ser considerada uma questão processual, havendo, portanto, a possibilidade do veto. No caso de um país, tanto permanente quanto não permanente, estar como parte em um litígio (controvérsia), este deverá abster-se da votação. Também é especificado na Carta da ONU que os países que não são membros do Conselho de Segurança, porém o são nas Nações Unidas, podem participar na discussão de qualquer questão submetida ao Conselho de Segurança sem direito ao voto. Isto geralmente ocorre quando os interesses dos referidos estão na pauta de exame.

Quanto à função do CSNU, lhe é atribuído primordialmente promover o estabelecimento e manutenção da paz e da segurança internacional de acordo com os propósitos e princípios das Nações Unidas. Para isso, o Conselho pode utilizar diversas medidas, desde sanções econômicas (ou seja, métodos que não usem a força), até intervenções militares contra um agressor. Logo, é de seu escopo examinar situações controversas ou suscetíveis de provocar refregas internacionais e recomendar os devidos métodos para o acerto de tais controvérsias.

Segundo a Carta de São Francisco (ONU, 1945), o Conselho de Segurança também tem autoridade para recomendar a admissão de novos membros às Nações Unidas e as condições sob as quais os Estados poderão tornar-se partes do Estatuto do Tribunal Internacional de Justiça; elaborar planos para o estabelecimento de um sistema que regule os armamentos; exercer funções de tutela das Nações Unidas nas zonas estratégicas; recomendar à Assembleia Geral a nomeação do Secretário-Geral e, conjuntamente com a Assembleia, eleger os juízes da Corte Internacional de Justiça; e, finalmente, apresentar relatórios anuais e especiais à Assembleia Geral. Geralmente, o Conselho de Segurança se reúne na sede da ONU (Nova York), para debater sobre os diversos assuntos, embora possa realizar as reuniões em qualquer parte do globo com o intuito de facilitar o seu trabalho. Seja como for, o Conselho de Segurança da ONU, mesmo com todo este prestígio e destaque perante as Relações Internacionais, necessita de uma reavaliação estrutural com a finalidade de inseri-lo num contexto que, na atualidade, não é condizente com sua política de ação. A respeito disto, o subcapítulo seguinte tratará historicamente das propostas de reforma deste Conselho, destacando os principais argumentos e propostas.

3.3 HISTÓRICO DE PROPOSTAS DO CSNU

O objetivo principal dos países que buscam ratificar a demanda de Reforma do Conselho de Segurança é que seus Estados sejam incluídos como membros permanentes deste Conselho. Dentre estes países, o Brasil é um dos países que mais tem pregado sua candidatura e explicitado seu desejo de fazer parte deste seleto grupo.

Em um discurso proferido em 1995, o então Ministro das Relações Exteriores do Brasil, Luiz Felipe Lampreia, expôs a sua opinião quanto a reforma do Conselho de Segurança como um imperativo que não podia mais ser postergado.

Nada é mais emblemático da necessidade de adaptar as Nações Unidas às realidades do mundo pós-Guerra Fria do que a reforma do Conselho de Segurança. Catalizador de outras reformas necessárias dentro do sistema das Nações Unidas, a reforma do Conselho de Segurança é um imperativo que não mais deve ser postergado. Para cumprir seu mandato em matéria de paz e segurança internacionais em nome de todos os Estados-membros, o Conselho de Segurança precisa ter legitimidade inquestionável. E, como bem sabemos, legitimidade depende em última análise de representatividade. (LAMPREIA, 1995, p. 602).

Logo, o objetivo do CSNU era reunir, numa só organização, todas as potências vencedoras de então (representado pelos aliados em 1945), para manter a paz e segurança internacional. Isto, na verdade, revela o desejo e ambição de tais potências de manterem o *status quo* através da intervenção em qualquer situação que achasse conveniente (já que é expresso na Carta da ONU que o Conselho deve julgar as situações de ameaças e decidir por que meios irão saná-las) e condicionar uma estrutura que não possibilitasse o embate entre elas. Além do mais, podemos dizer que o CSNU, na época, expressava, em âmbito mundial, as potências influentes. Em contrapartida, atualmente, países como Brasil, Alemanha, Japão e Índia (entre outros), galgaram uma posição privilegiada no contexto internacional, levando em conta sua ascendência econômica e social (o que pode ser traduzido em termos de poder), os tornando aptos a demandar um assento de membro permanente. A maneira com que este Conselho se encontra estruturado demonstra um desequilíbrio de forças entre os atores estatais na nova ordem mundial e dos motivadores de atuação da Instituição, como apresentado no trecho a seguir:

O ponto de partida do projeto de reforma é o de que vivemos num mundo com ameaças novas e em constante evolução, que não poderiam ter sido antecipadas no momento da criação da ONU – ameaças tais como o terrorismo e o colapso de Estados em resultado da pobreza, doenças e guerras civis. (MELLO, 2005, p. 18).

Corroborando a isto, o momento atual é de crescente multipolarização do Sistema Internacional, ou seja, não há mais o antagonismo entre somente duas potências (Estados Unidos e União Soviética), que influenciaram as relações internacionais durante um longo período. O que é observado hoje é o contrário, especialmente no âmbito do regionalismo com: Brasil na América do Sul, África do Sul na África, China e Japão na Ásia, Alemanha na Europa, e assim por diante.

Com isso, é fácil compreender que a adoção de novos membros permanentes no Conselho não é só importante pelo fato de “democratizar” as decisões de segurança coletiva, mas também aumentar o espectro de legalidade dessas ações, que muitas vezes são utilizados como camuflagem para esconder interesses específicos do ínfimo grupo de membros permanentes, como comentado por Arraes (2005). Já no caso da democratização do Conselho, podemos entender isto como o que o ex-ministro das Relações Exteriores, Celso Amorim, chamou de “questão de representatividade parlamentar” em uma palestra proferida no Instituto de Estudos Avançados (IEA) da Universidade de São Paulo no ano de 1998. Ele demonstra que, ao longo do tempo, ao invés do Conselho aumentar a representatividade em relação ao número de membros das Nações Unidas, o que seria razoavelmente a opção mais adequada, o que acabou acontecendo foi a sua diminuição:

O problema se refere, até certo ponto, a uma questão de representatividade parlamentar. Quando a ONU foi criada em 1945 o Conselho de Segurança era integrado por onze países, cinco dos quais (República da China, EUA, França, Reino Unido, União Soviética), em bases permanentes, em um organismo de cinquenta e um Estados membros. Quando teve lugar a primeira - e até o momento única - ampliação do Conselho, em 1965, o órgão passou a ter um total de quinze membros (dez dos quais não permanentes), enquanto cento e treze nações faziam parte da Organização. Hoje existem cento e oitenta e cinco membros nas Nações Unidas. Se em 1945 a composição do Conselho representava cerca de 20% da composição da ONU, esta proporção se situava em cerca de 15% após a ampliação de 1965, e hoje caiu para 8%. (AMORIM, 1998, p. 6).

Esta passagem mostra claramente que o Conselho carece tanto em termos quantitativos (questão da representatividade) quanto qualitativos (composição da categoria de

membros permanentes). Nesta perspectiva, o significado da palavra reforma é importantíssimo na visão de alguns países, pois, segundo o dicionário Aurélio por Ferreira (2010, p. 1720), refere-se ao ato de reformar com o intuito de criar algo novo. Para Valle (2005), essa palavra aplica-se perfeitamente ao que a ONU como um todo necessita: reformular toda a sua estrutura visando o aperfeiçoamento ao contexto internacional em que se encontra. A própria Organização das Nações Unidas reconhece que suas ações precisam ser repensadas. O atual Secretário – Geral, Ban Ki-moon argumenta que:

Todos os dias somos lembrados da necessidade de uma ONU mais fortalecida, ao encararmos um crescente espectro de novos desafios, incluindo crises humanitárias, violações dos direitos humanos, conflitos armados e importantes preocupações ambientais e de saúde. Raramente as Nações Unidas foram chamadas a fazer tanto para tantos. Estou determinado a respirar nova vida e injetar confiança renovada em uma ONU fortalecida firmemente ancorada no século XXI, e que seja efetiva, eficiente e coerente. (ONU, 2013, p. 1).

Com isso, não restam dúvidas de que a própria credibilidade das Nações Unidas está em jogo. Desde 1995, o Secretário-Geral da ONU na época, Boutros Boutros-Ghali, já falava sobre a reforma da organização através da criação do Grupo de Trabalho para o Fortalecimento do Sistema das Nações Unidas. Em 1996, uma Junta de Eficiência foi criada pelo Escritório do Secretário-Geral e apresentou seu primeiro relatório, intitulado ONU21 (ONU para o Século XXI). Durante o mandato de Kofi Annan (1997-2006), a reforma continuou sendo objeto de diversos debates que, além de discutir a modernização do sistema de trabalho da Organização, apresentaram vários projetos para reformar o Conselho de Segurança, a Assembleia Geral e diversos outros órgãos da instituição. Entre estes, podemos destacar a Declaração do Milênio em 2000, que tinha por objetivo identificar a convergência de opiniões sobre os desafios da nova conjuntura mundial e estabelecer métodos para uma atuação conjunta sob liderança da ONU. Como expresso pelo próprio Kofi Annan:

Na Declaração, os dirigentes mundiais deram indicações claras sobre como adaptar a Organização ao novo século. Estão preocupados – aliás, justamente – com a eficácia da ONU. Querem ação e, acima de tudo, resultados. Pela minha parte, renovo a minha dedicação e a do meu pessoal ao cumprimento deste mandato. (DECLARAÇÃO DO MILÊNIO, 2000, p. 2-3).

Dentre as muitas propostas que tem sido feitas para a reformulação do CSNU, devemos destacar como um marco importante o texto Razali. Após quatro anos de debate no

seio de um Grupo de Trabalho aberto da Assembleia Geral, foram sintetizados, em um documento, alguns pontos que previam a maneira como a reforma do Conselho se daria. O documento leva este nome porque foi apresentado pelo Presidente da Assembleia na época (1997), Razali Ismail, da Malásia. Em essência, o projeto Razali previa a ampliação nas duas categorias de membros (permanentes e não permanentes); presença de países em desenvolvimento (um por região) entre os membros permanentes, além de dois industrializados; escolha dos novos membros permanentes pela Assembleia Geral; ausência de veto para os novos membros permanentes; revisão do acordo após um período de tempo (10 a 15 anos); e aperfeiçoamento nos métodos de trabalho do Conselho.

In 1997, the President of the General Assembly and chairman of the Working Group, Razali Ismael of Malaysia, put forward an ambitious three-stage reform plan, which provided for the enlargement of the Security Council from 15 to 24 members, including the addition of five new permanent members. Although eventually unsuccessful, this innovative proposal deserves mentioning because its use of an ‘intermediary structure’ inspired later proposals, and its failure had consequences for the reform process that followed. (LUCK, 2005, p. 410).

Embora esses elementos não reunissem a unanimidade aceitável para ser colocada em negociação entre os países devido a erros táticos, divergência quanto aos parâmetros apresentados e, principalmente, hesitação de alguns membros permanentes, a sua base com certeza serviria para algum acordo posterior. Como consequência, o projeto foi posto de lado pela reunião da Assembleia seguinte.

No caso específico do interesse brasileiro por um assento permanente no CSNU não é um caso restrito apenas à estas últimas propostas apresentadas. Desde a existência da Liga das Nações, predecessora da ONU, a diplomacia brasileira exaltava a meta de compor, de forma fixa, a instância decisória maior desta organização, ou seja, o seu Conselho Executivo, visando a ampliação de seu prestígio regional. Para isso, conquistaria uma vaga temporária com a esperança de posteriormente atingir uma de permanente. Como o país não obteve apoio britânico, francês e nem tampouco latino-americano, se viu obrigado a abdicar deste ideal. O historiador e doutor em História das Relações Internacionais pela UNB (Universidade de Brasília) Virgílio Caixeta Arraes expõe que

Nos debates da configuração da ONU durante agosto de 1944 em Dumbarton Oaks, de acordo com as memórias de Cordell Hull, titular do Departamento de Estado, os norte-americanos haviam sido favoráveis à participação do Brasil no Conselho de Segurança em pé de igualdade com os

demais possíveis membros. A justificativa havia derivado do fato de que o país possuía território continental, população e potencial de desenvolvimento e, por conseguinte, as condições requeridas para instalar-se ao lado dos vencedores da Segunda Guerra Mundial. Contudo, a delegação britânica, encabeçada por *Sir* Alexander Cadogan, e a soviética, por Andrei Gromyko, recusaria a presença. Para ambos, afora os quatro grandes – Estados Unidos, União Soviética, Grã-Bretanha e China – seria considerada tão-somente a admissão da França. (ARRAES, 2005, p. 4).

Assim, a ambição de tornar-se membro permanente do Conselho de Segurança, agora das Nações Unidas, novamente havia sido solapada. Somente na década de 1990 é que efetivamente os planos brasileiros voltariam a ser colocados em jogo. Segundo Arraes (2005), com a imagem de um país agora democrático, pacifista e multilateralista, o governo de Itamar Franco demonstraria peremptoriamente o desejo de conquistar um ingresso permanente no CSNU como representante regional ou periférico/em desenvolvimento (mesmo sem direito ao veto), apoiando também o mesmo para países como Alemanha, Japão e Índia. Novamente, o país não obteria consenso regional para consolidar tal projeto. A Argentina, por exemplo, defendia a rotatividade de uma eventual vaga latino-americana. Este com certeza seria um problema que ameaçaria as pretensões brasileiras como um todo, e, durante o governo de Fernando Henrique Cardoso, voltaria a ser tema de profundas discussões. O então presidente reivindicava uma vaga permanente para seu país, que aparentemente contava com o apoio de alguns membros permanentes, como os Estados Unidos (Bill Clinton tinha certa simpatia pela divisão de responsabilidades da paz com países membros da ONU), China e Rússia. Porém, vale lembrar que estes países faziam ressalvas quanto a este objetivo.

Para os Estados Unidos, segundo Frisso (2006), o Brasil deveria obter reconhecimento do restante dos países da América Latina para referendar tal objetivo (e, claro, a prioridade das vagas ainda era da Alemanha e do Japão). Após a apresentação do Projeto Razali, em 1997, sobre a expansão do Conselho de Segurança da Organização, o Brasil assinaria o Tratado de Não Proliferação de Armas Nucleares, reforçando sua imagem pacifista e objetivando obter alguma concessão deste tramite, mas, como vimos anteriormente, o projeto seria deixado de lado por falta de consenso.

Além do mais, outros países protestariam contra a entrada do Brasil, Alemanha, Japão e Índia: seriam respectivamente Argentina, Itália, China e Paquistão, visto que a adesão de tais países seria uma fonte regional de ameaça para as pretensões do grupo de “renegados” (salvo a China). Seja como for, o governo de Fernando Henrique Cardoso não conseguiria obter resultados relativos a este tema (embora já projetasse que esta ambição seria levada a

cabo pelo Brasil, independentemente do governo), até porque muitos outros fatores, como crises financeiras, obrigaram o então presidente a focar sua política para o âmbito econômico. Acrescente-se a isto que a reforma do Conselho não seria rápida e eficaz, ou seja, a ideia ainda estava muito “prematura” nas condições vigentes para vencer as enormes barreiras burocráticas e de interesse das potências que ali já estavam consolidadas. O governo do presidente Luís Inácio Lula da Silva continuaria efetivamente a tentar obter um assento permanente no CSNU através de sua reforma, além de demonstrar que outros países, como Alemanha e Japão, mereceriam o mesmo. Lula, em diversas entrevistas, deixou claro seu descontentamento com a instituição quanto à manutenção de um *status quo* da década de 1940, totalmente desatualizado e que não representaria as forças existentes no mundo atualmente.

4 TEORIA POLÍTICA APLICADA E AS RELAÇÕES INTERNACIONAIS

Este capítulo apresentará dois argumentos sociais para a construção do jogo e análise do caso que será estudado no presente trabalho. A ação social, principalmente segundo a argumentação utilizada por Max Weber (1993), será abordada com o intuito de justificar as motivações sociais dos atores, considerando também que os Estados, no Sistema Internacional, possuem motivações comparáveis aos indivíduos quando estes estão no convívio social.

Na sequência, o texto de Putnan (2010) tratando dos Jogos de Dois Níveis será apresentado, isto porque ele será fundamental na argumentação teórica do caso modelado. Este texto é muito importante para a concepção deste trabalho por tratar da negociação de decisões dos Estados em dois níveis. A estrutura do raciocínio lógico de Putnam será mantida, contudo será adaptada ao caso específico da reforma do CSNU, e não mais à formulação da política externa de maneira geral.

4.1 AÇÃO SOCIAL E SUAS INFERÊNCIAS

Sociologicamente, é importante definir a maneira com que os indivíduos agem frente às situações que são expostas no convívio social. Max Weber (1864–1920) e Émile Durkheim (1858–1917) são dois dos principais pensadores sobre a ação dos indivíduos e da sociedade. Historicamente, existe uma dicotomia entre a análise da sociedade e do indivíduo, sendo que

o primeiro autor citado trata como objeto de estudo o indivíduo e, o segundo, a sociedade. O foco deste capítulo é o de apresentar a perspectiva Weberiana de ação social para que, na modelagem do jogo, as ações sociais dos atores sejam embasadas.

Weber (2002) formulou sua teoria tendo como base a negação dos agentes sociais externos como causadores de constrangimento ao indivíduo. Sua teoria apoia-se na teoria da ação, a qual busca estudar a maneira mais simplificada da ação social. Esta simplificação é um dos seus propósitos para a sociologia, já que seu objeto de estudo é reduzido ao máximo às manifestações individuais (WEBER, 2002).

O autor utiliza a sociologia compreensiva, que trata da análise dos atos dos indivíduos para tentar entender o processo mental que faz um indivíduo realizar determinada ação social. Tendo este mecanismo dominado, surge a capacidade de dominar e compreender os mecanismos mentais que levam os outros indivíduos a agir socialmente da mesma maneira. Este mecanismo de apreensão é o que constitui, segundo Weber (2002), a concepção de ciência social.

O conjunto de ações sociais previstas por Weber (2002) constitui o que ele chama de Relação Social, ou seja, existe uma reciprocidade entre as ações dos indivíduos. Por conseguinte, esta reciprocidade de ações causará o que é chamado de recorrência das ações, a qual se constitui pela repetição das ações em caso da necessidade de reação ao meio.

Com o intuito de destrinchar a sequência mental para a ação social do indivíduo, Weber distinguiu as ações em dois tipos: racional e irracional. A primeira trata de tudo aquilo que pode ser reproduzido por qualquer ser humano de maneira igual. Um exemplo deste caso é a matemática, já que qualquer ser humano necessitará aprender passos sequenciais lógicos que podem ser apreendidos e repetidos por qualquer outro indivíduo da mesma maneira. Diferentemente disto, as ações irracionais são aquelas que os indivíduos não podem repassar para os demais, ou que não podem ser apreendidas, como os sentimentos, já que cada ser tem percepções pessoais intrínsecas. Em resumo, as ações de racionalidade são uniformes e as irracionais ocorrem de maneira aleatória, sujeita às paixões individuais.

Utilizando esta premissa de que a ação social pode ser dividida destas duas maneiras, Weber (2002) sugeriu a sociologia compreensiva racionalista. Tal teoria busca entender qualquer ação com base nas duas características citadas anteriormente, sabendo que é preciso encontrar o que há de racional nela e analisar o que é possível da parte irracional da decisão. Logo, na ação social, não existe uma ação puramente racional ou puramente irracional, visto que cada ação é uma realidade distinta de todo o resto.

Sabendo que as ações sociais são complexas de classificar, Weber sugeriu a organização delas em quatro tipos ideais. Estes tipos ideais representariam a generalização com o intuito de utilizar isto como instrumento metodológico de análise. Os quatro tipos ideais de ações são apresentadas a seguir, sendo que os dois primeiros são caracterizados como irracionais e as outras duas racionais.

O primeiro deles, segundo Weber (2002), é o afetivo, o qual trata das ações que estão relacionadas ao sentimento de cada indivíduo. O exemplo mais claro para este tipo de ação são as relações familiares, já que são processos que não podem ser apreendidos por nenhum indivíduo que não seja o próprio. O segundo tipo ideal são as ações tradicionais, que tem como característica principal o costume e a questão histórica de fazê-las.

Após estas duas questões irracionais o autor sugere dois tipos de ações racionais. A primeira delas são as ações sociais com relação a valores, como, por exemplo, devolver uma carteira que caiu no chão. Este exemplo reflete uma atitude que pode ser apreendida por outros indivíduos, pois pode ser repetida com os mesmos fins por qualquer outro. O segundo tipo de ação social racional são aquelas relativas aos fins das mesmas. A Teoria dos Jogos utiliza basicamente este tipo ideal, já que trata de um indivíduo que observa as relações da sociedade e utiliza a melhor ação buscando atingir os melhor objetivos.

Todos estes tipos ideais são extremos que servem fundamentalmente como instrumento de análise, visto que as ações sociais estão situadas em intervalos entre esses tipos citados. De acordo com Weber (2002), a verificação da ação social parte do método indutivo⁵ para analisar o Individualismo Metodológico objetivando sugerir hipóteses e personificar os tipos ideais de ação.

As hipóteses, ou seja, sugestão de modelagens, tem papel fundamental para que a análise da ação seja bem realizada. Estas hipóteses poderão proporcionar o entendimento da realidade por meio de uma perspectiva abstrata do que de fato acontece. Tendo isto em perspectiva, o autor sugere que a sociedade nada mais é do que a somatória das ações sociais dos indivíduos em sua particularidade.

Com o argumento de Weber (2002) de que a sociedade é o somatório das ações sociais dos indivíduos, então o Estado pode ser caracterizado também como uma ação social. Todavia este, diferentemente dos outros, tem o poder de dominação por coação com o “aval” de seus

⁵ Método Indutivo, segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 86), “é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas. Portanto o objetivo dos argumentos indutivos é levar conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam.”

indivíduos. A partir deste, para o presente trabalho, consideraremos o Estado como um indivíduo que age segundo os preceitos que foram aqui destacados, isto porque, segundo Weber (2002), o Estado representa as ações sociais de cada um que o compõe. A atitude destes atores, que representam o Estado, trará reflexos no Sistema Internacional como atuação em Política Internacional e na própria ONU, que é a intenção do presente trabalho e que será melhor contextualizado no próximo subcapítulo com os argumentos de Putnam (2010).

4.2 JOGO DE DOIS NÍVEIS NA POLÍTICA EXTERNA

Putnam, em seu texto *Diplomacia e Política Doméstica: A lógica dos jogos de dois níveis*, publicado em 1988 pela primeira vez, trava uma argumentação intrínseca entre política doméstica e relações internacionais. Sua análise é voltada para as questões de gerência das políticas internacionais e doméstica com o intuito de obter os maiores ganhos possíveis.

O autor apresenta que até sua publicação as teorias sobre a relação entre doméstico e internacional eram de equilíbrio parcial, já que consideravam de forma linear lógica o conceito de causa e consequência entre as políticas. Putnam inovou quando sugeriu um equilíbrio geral, ou seja, a causa e consequência entre as políticas eram de mútua e simultânea consequências. Este equilíbrio foi modelado, portanto, como um jogo de dois níveis, visto que dois tabuleiros precisavam ser considerados pelos tomadores de decisão em última instância: o doméstico e o internacional.

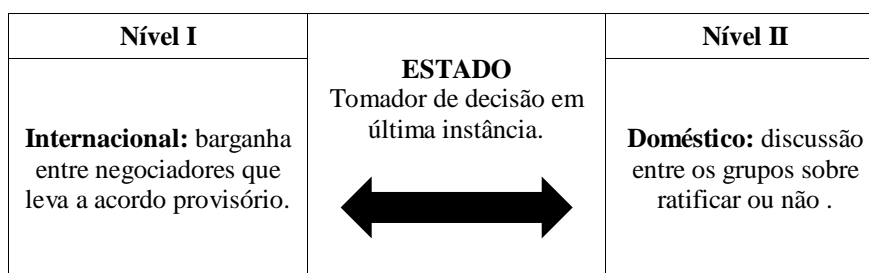
Com o intuito de confirmar sua teoria, Putnam abordou o caso da Cúpula de Boon⁶, a qual evidenciou algumas premissas do seu jogo de dois níveis: os governos-chave adotaram políticas diferentes daquelas que teriam adotado na ausência de negociação internacional; e uma poderosa minoria de cada governo apoiou domesticamente a política demandada internacionalmente. A seguir, está exemplificado o trecho:

Em cada país, uma facção apoiou a mudança política demandada ao seu país internacionalmente, mas essa facção era inicialmente minoritária. Assim, a pressão internacional foi uma condição necessária para essas mudanças de políticas. Por outro lado, sem uma ressonância doméstica, as forças internacionais não teriam sido suficientes para produzir o acordo, não importando quão equilibrado e intelectualmente persuasivo fosse o pacote geral. (PUTNAM, 2010, p. 149).

⁶ A cúpula de Bonn, segundo Adda (2004, p.94), foi um acordo que, em 1978, “solicitou à Alemanha Ocidental e ao Japão, cujas contas externas já haviam se tornado superavitárias, que procedessem a um aquecimento de suas economias por instrumento fiscais.”

Putnam, então, desenvolveu o raciocínio que facção interna ou pressão internacional sozinhos não são suficientes para uma ação em política externa ou de internalização de uma norma internacional. Logo, é preciso que sempre os dois tabuleiros sejam jogados com a devida atenção, indo muito além do dualismo de política doméstica e internacional. Tendo isso como pressuposto, o autor sugere o jogo de dois níveis, que está resumido de maneira mais didática a seguir:

Quadro 1 - Jogos de Dois Níveis: Política Multinível



Fonte: Putnam (2010, p. 151 – 152); Elaboração própria.

O Nível I do tabuleiro representa, para ele, as questões internacionais de um Estado, ou seja, todas as questões de barganha entre negociadores que leva a acordos provisórios no SI. O segundo tabuleiro é o de Nível II, o qual representa as questões domésticas de discussões entre grupos⁷ sobre ratificar ou não os acordos internacionais, por exemplo. Estes grupos coordenados pressionam por seus interesses formando coalizões e para conquistar espaço na cena política, tornando-se, assim, uma força nacional importante.

O líder político nacional deve estar jogando nos dois tabuleiros suas melhores estratégias, todavia o jogo torna-se complexo quando a tomada de decisão racional em determinado tabuleiro pode não ser a mais prudente para o outro tabuleiro. O conjunto de vitórias quando as estratégias são iguais para ambos são chamadas de *win-sets*, o que torna mais provável que os acordos do Nível I sejam aceitos no Nível II. Esta sobreposição dos conjuntos faz com que o poder de barganha do negociador nacional no SI não tenha tanto poder de manobra e dificulte as negociações (não pode alegar a defecção voluntária⁸).

Segundo Putnam (2010), o negociador pode utilizar de compensações paralelas para

⁷ Dentre os grupos importantes podemos citar o Congresso Nacional, a opinião pública, a sociedade civil, o empresariado, as agências governamentais, os partidos e os sindicatos.

⁸ Defecção Involuntária: quando tem restrita sua vontade de implementação de um acordo. Quanto menores os conjuntos de vitórias, maior o risco de defecção involuntária, ao mesmo tempo que pode ser uma vantagem na negociação internacional (Putnam, 2010).

atrair apoiadores marginais no nível doméstico e, assim, expandir seu conjunto de vitórias e poder de ratificação. Para estes casos de compensação paralela não existe um valor total de beneficiamento para a população, mas apenas em termos de contribuição para a ratificação.

No entanto, existem restrições quanto ao verdadeiro escopo alcançado do acordo internacional, que pode ser mais estrito que a sobreposição dos conjuntos de vitória com o nível II. Isto porque o sucesso das negociações de dois níveis deriva da coalizão doméstica existente de apoio ao líder (desmancha a imagem do negociador como mero intermediador honesto). O líder irá, impreterivelmente, priorizar o campo doméstico em suas considerações devido à dependência direta do seu cargo. É possível analisar isso no trecho a seguir:

É razoável supor que, ao menos nas barganhas internacionais de dois níveis, o negociador-chefe normalmente priorizará seu cálculo doméstico, se uma escolha precisar ser feita, quando menos porque seu próprio emprego depende da sua posição no nível II. Assim, esse negociador é mais propenso a apresentar um acordo internacional para ratificação que signifique o menor investimento de capital político próprio para aprovação e que almeje o maior retorno político possível com a ratificação. (PUTNAM, 2010, p. 168).

O autor conclui salientando que a abordagem de dois níveis reconhece que os tomadores de decisões lutam para conciliar simultaneamente imperativos domésticos e internacionais. Para isso, enfrentam distintos dilemas e oportunidades. Essa abordagem destaca características importantes das relações entre diplomacia e política doméstica, que inclui: defecção voluntária e involuntária; interesses domésticos homogêneos e heterogêneos; conexões sinérgicas (movimentos estratégicos em um tabuleiro geram conexões inesperadas no outro); compensações paralelas; uso estratégico da incerteza; e reverberações internacionais nas políticas domésticas.

5 PROPOSTA DE REFORMA DO G-4

Tendo em vista o histórico aqui apresentado sobre a ONU e as propostas de reforma do CSNU, será feito um recorte de apenas uma delas. A utilização de apenas uma será feita com o intuito de deixar clara a modelagem segundo a Teoria dos Jogos, e assim fazer as inferências de maneira mais clara, tendo em vista de que o modelo considerará que a Assembléia Geral já terá aceitado a reforma e a decisão ficará com o CSNU. Considerando que o governo brasileiro, através do seu Ministro de Relações Exteriores, voltou, nos últimos

meses, a demandar seu “direito” de entrada como Estado membro junto com outros três países, será esta a proposta aqui analisada.

O Brasil, como já foi apresentado, sempre buscou aumentar sua presença no SI almejando a conquista de um assento permanente no CSNU, todavia sempre lhe foi negada esta possibilidade, muitas vezes antes mesmo de realizar uma proposta formal. Contudo, nos últimos meses, uma carta escrita pelos representantes do G-4 foi encaminhada ao Secretariado da ONU com o intuito de reiterar o pedido destes países. A proposta é a mesma apresentada, mas que não foi votada até então, em 2005 na Assembléia Geral, a qual busca os dois terços de votos necessários para encaminhar o pedido ao Conselho de Segurança. O que será proposto no presente trabalho, é que tal proposta do Grupo dos 4 será aceita neste primeiro momento (AG) e dependerá da aprovação do CSNU.

O Grupo dos 4 propõe a ampliação do Conselho de Segurança de 15 para 25 membros, dos quais dessas dez novas vagas, seis seriam de assentos permanentes. Dessas seis cadeiras, quatro seriam do G-4 e duas seriam divididas entre nações africanas, visto que este continente não possui qualquer representatividade no CSNU. Num primeiro momento, o objetivo dos países era que o status de membro permanente trouxesse, como consequência, o poder de veto, todavia, por indicação do Estado Francês, a reivindicação do veto, num primeiro momento, foi deixado de lado.

Segundo o grupo que apoia a proposta, o CSNU não representa mais a comunidade internacional como na década de 1940, vide o que está exposto na própria proposta

Noting that the effectiveness, credibility and legitimacy of the work of the Security Council will be enhanced by its improved representative character, its better ability to discharge its primary responsibility and to carry out its duties on behalf of all members. (ONU, 2005, p. 1).

Além da argumentação da falta de representatividade, outro aspecto que merece destaque da proposta é a crença de que o aumento de membros permanentes, especialmente Alemanha, Brasil, Índia e Japão, irá contribuir demasiadamente para o aumento da paz e a segurança no Sistema Internacional,

Acknowledging that there are many ways for Member States to contribute to the maintenance of international peace and security, and underlining that members of the Security Council should be elected with due regard to their record of various contributions to this end and also to equitable geographical distribution, as noted in Article 23 (1) of the Charter, as well as for their demonstrated commitment to and observance of international norms. (ONU,

2005, p. 2).

A ampliação do Conselho, segundo a proposta do Grupo dos 4, serviria para dar maior credibilidade no sentido de representação do *status quo* atual. Apesar dela contar com a assinatura de 27 países seus trâmites foram postergados, desde 2005, sem data para a votação na AG. Esta proposta de reforma, quando for colocada em pauta na AG, deverá seguir alguns outros procedimentos após sua aprovação,

The G-4 resolution needs to be approved by two-thirds of the 191 member states to be adopted, but that's only a first step. New permanent members would then have to be elected by a similar two-thirds votes. But the most difficult step is a final resolution to change the U.N. Charter, which not only requires a two-thirds vote but also approval by the Security Council's five permanent members who wield veto power - the United States, Russia, China, Britain and France. (LEDERER, 2005, p. 2).

Como citado por Lederer (2005), o processo de aprovação e inclusão dos países como membros do CSNU é extremamente longo e depende de muitas considerações por parte dos países que se interessam por um assento permanente. Aparentemente, o interesse do G-4 é suficientemente maior do que os custos para que uma proposta desse tipo seja aceita, isto porque, em julho de 2013, o Ministro de Relações Exteriores do Brasil, da Alemanha, do Japão e da Índia, representados por Luiz Alberto Figueiredo, Guido Westerzelle, Fumio Kishida e Salman Khurshid respectivamente, propuseram que o CSNU fosse revisto.

O encontro desses representantes, em Nova York, teve como objetivo reafirmar a necessidade de mudanças. Ademais, segundo os Ministros, apesar de não haver um consenso quanto a maneira de reforma, a maior parte dos Estados-membros é a favor de mudanças, logo o CSNU deveria levar em consideração esta proposta do G-4, especialmente caso o Grupo consiga aprovar sua proposta na AG, hipótese que será utilizada aqui e melhor apresentada na sequência.

6 MODELAGEM DA VOTAÇÃO NO CSNU


Utilizando a proposta reafirmada pelo G-4 nos últimos meses, será feita uma modelagem teórica por meio da Teoria dos Jogos. Geralmente, a modelagem matemática é usada para estimar os *payoffs* dos jogadores, todavia, no presente caso, será a conjuntura do Sistema Internacional e do próprio CSNU que a determinará. O Jogo de Dois Níveis de

Putnam (2010) será adaptado à realidade para justificar diversos aspectos importantes da análise.

Putnam (2010) propõe que um tomador de decisão no nível dos Estados deve levar em consideração, ao mesmo tempo, tanto o cenário doméstico como o cenário internacional. Logo, se estivéssemos modelando um jogo para este jogador, os dois níveis precisam influenciar nos seus resultados. O mesmo será realizado no presente trabalho, porém adaptado para esta realidade.

O que seria, para Putnam (2010), o jogo doméstico, aqui será modelado como o CSNU, isto porque ambos representariam uma instituição “interna” à decisão (nível II). Por outro lado, o nível I proposto pelo autor será comparado às pressões da AG para a Reforma, aspecto “externo” ao CSNU, especialmente devido ao fato de que, caso a proposta esteja em votação no CSNU, é porque a mesma já foi aceita pela Assembleia Geral. Portanto, para a presente análise, teremos tal situação adaptada:

Quadro 2 - Jogo de Dois Níveis - Proposta de Reforma do CSNU

Nível I - Externo	ESTADO Tomador de decisão em última instância. 	Nível II - Interno
Assembleia Geral: Pressão por parte dos países para que o CSNU aprove a Reforma, isto porque a mesma já foi aceita na AG.		Conselho de Segurança das Nações Unidas: discussão entre os países sobre ratificar ou não.

Fonte: Adaptação de Putnam (2010, p. 151 – 152).

O quadro acima será importante para definir o resultado do jogo, isto porque a pressão política dos países no Sistema Internacional causará um custo político caso algum dos membros permanentes utilize seu poder de veto. Esta metodologia será retomada após a apresentação das premissas do jogo, isto porque sua influência nos *payoffs* dependerá da maneira em que este será modelado.

A primeira premissa para que o jogo possa ser apresentado é que caso os cinco membros permanentes do CSNU aprovem a resolução, então os votos necessários para sua ratificação por parte dos não permanentes serão favoráveis. Na sequência, retomaremos os argumentos de Dixit e Skeat (2004) de que o jogo depende dos seguintes aspectos: estratégias, informações disponíveis e objetivos. As estratégias dos jogadores, as quais serão modeladas por estratégias puras, serão consideradas como aceitar ou vetar a proposta, isto porque a opção de se abster da votação, como estará apresentado na sequência, será uma situação

sempre pior do que uma das outras duas, ou seja, segundo as premissas utilizadas, racionalmente, os países preferem os retornos de aceitar ou vetar do que o retorno da abstenção; as informações disponíveis podem ser classificadas como perfeitas, visto que a negociação antes da votação é constante; por último, os objetivos são claros no SI: aumentar o poder do CSNU e, na melhor situação, o poder próprio de cada Estado.

O jogo será considerado como único, ou seja, apesar de os jogadores estarem constantemente em negociação para outros temas, este nunca foi considerado pelo CSNU. Esta premissa é extremamente importante para o conceito de estratégias que será estimado, isto porque tratar essa situação como única, aliada a ideia de racionalidade dos jogadores, fará com que estes sempre busquem o melhor *payoff* possível independentemente do futuro. Outra premissa determinante é a ordem em que a votação irá acontecer. Como a decisão é feita pelo Conselho de Segurança, o voto será feito de maneira simultâneo, logo os jogadores decidirão suas estratégias e só saberão a estratégia dos demais no momento em que jogarem.

Concluindo as premissas essenciais para a modelagem, retomamos à adaptação da Teoria dos Dois Níveis de Putnam (2010) para este caso. Para a tomada de decisão dos países, serão destacados alguns aspectos importantes e que definirão as recompensas dos jogadores dependendo das suas e das estratégias dos demais jogadores. Para facilitar a demonstração, as argumentações serão divididas como aspectos internos (CSNU – nível II) e externos (AG – nível I).

Primeiramente, o interesse dos países no cenário “interno” é o de manter o *status quo*, todavia, para a manutenção do poder destes países, existem diversas possibilidades. O fato é que bastará que apenas um país utilize seu poder de veto e, assim, a proposta será negada. Entretanto, o custo da negação deste país será extremamente elevado quando considerarmos o primeiro nível (AG), isto porque o custo político da negação será exclusivamente deste país, enquanto todos os outros irão poder se beneficiar do argumento de que tentaram aceitar a reforma.

Por outro lado, considerando a hipótese de que mais países optem pela utilização do veto, o custo político da negação irá diminuir e o benefício dos países que votaram a favor serão reduzidos. Tal situação se deve ao fato de que a melhor situação é a manutenção de poder, logo, em uma situação de não aprovação da reforma, quanto menor for o número de países que votem a favor, menor será sua recompensa, já que os próprios países do CSNU (interno) irão reduzir o benefício político provindo da boa imagem no nível externo (AG). Por consequência desta abordagem, caso todos os países neguem a reforma poderíamos dizer que

o nível interno está completamente coordenado e que o nível externo (AG) apresenta poder de influência mínimo frente ao grupo unido.

Retomando as possibilidades de estratégias é preciso elucidar a não inclusão da abstenção como uma delas. Desde o início da ONU, principalmente com a opinião de Osvaldo Aranha em 1947, a abstenção muitas vezes significa sinônimo de fraqueza na decisão dos países. Exemplo claro disto ocorreu em 29 de novembro daquele ano, quando Aranha presidia a AG. A votação de inclusão do Estado de Israel na ONU fez com que Aranha (1947) apresentasse as possibilidades de voto desta forma: "Os senhores todos sabem como votar. Os que são a favor dirão sim, os que são contra dirão não, e os que se abstiverem saberão o que dizer", o que causou gargalhadas na Assembléia. Diferentemente de tomar um dos lados da votação quando o jogador se abstém ele tem um custo dentro do CSNU, visto que ele cria uma situação contrária para qualquer um dos lados de opção, ou deixa de auferir retornos por uma aceitação na AG, por exemplo. Logo, podemos utilizar a premissa de que a estratégia de abstenção será iterada dominada pelas outras duas apresentadas.

A seguir, a modelagem do jogo será apresentada segundo uma matriz, tendo os países suas estratégias e recompensas destacadas com base em tudo que foi exposto até então. Por ser modelado como um jogo simétrico, onde a estrutura dos *payoffs* é igual para todos os jogadores, esta metodologia torna indiferente a distribuição dos jogadores, ou seja, é possível substituir a posição dos EUA pelo da Rússia, ou de qualquer outro país, sem prejudicar a análise, mas é preciso fazê-la desta forma para alcançar o Equilíbrio de Nash ao final das interações estratégicas.

A matriz apresenta todas as combinações de resultados possíveis para um jogo de decisões simultâneas, logo deve ser considerada como apenas um jogo único, na qual a estrutura dos *payoffs* é dada segundo a ordem a seguir: (RÚSSIA, FRANÇA, REINO UNIDO, CHINA, ESTADOS UNIDOS).

Quadro 3 - Reforma do Conselho de Segurança

EUA	SIM						
CHINA	SIM			CHINA NÃO			
REINO UNIDO	SIM			REINO UNIDO SIM			
		FRANÇA			FRANÇA		
		SIM	NÃO		SIM	NÃO	
RÚSSIA	SIM	5, 5, 5, 5, 5	4, -3, 4, 4, 4	RÚSSIA	SIM	4, 4, 4, -3, 4	3, -2, 3, -2, 3
	NÃO	-3, 4, 4, 4, 4	-2, -2, 3, 3, 3		NÃO	-2, 3, 3, -2, 3	-1, -1, 2, -1, 2
REINO UNIDO	NÃO			REINO UNIDO NÃO			
		FRANÇA			FRANÇA		
		SIM	NÃO		SIM	NÃO	
RÚSSIA	SIM	4, 4, -3, 4, 4	3, -2, -2, 3, 3	RÚSSIA	SIM	3, 3, -2, -2, 3	2, -1, -1, -1, 2
	NÃO	-2, 3, -2, 3, 3	-1, -1, -1, 2, 2		NÃO	-1, 2, -1, -1, 2	0, 0, 0, 0, 1
EUA	NÃO						
CHINA	SIM			CHINA NÃO			
REINO UNIDO	SIM			REINO UNIDO SIM			
		FRANÇA			FRANÇA		
		SIM	NÃO		SIM	NÃO	
RÚSSIA	SIM	4, 4, 4, 4, -3	3, -2, 3, 3, -2	RÚSSIA	SIM	3, 3, 3, -2, -2	2, -1, 2, -1, -1
	NÃO	-2, 3, 3, 3, -2	-1, -1, 2, 2, -1		NÃO	-1, 2, 2, -1, -1	0, 0, 1, 0, 0
REINO UNIDO	NÃO			REINO UNIDO NÃO			
		FRANÇA			FRANÇA		
		SIM	NÃO		SIM	NÃO	
RÚSSIA	SIM	3, 3, -2, 3, -2	2, -1, -1, 2, -1	RÚSSIA	SIM	2, 2, -1, -1, -1	0, 1, 0, 0, 0
	NÃO	-1, 2, -1, 2, -1	0, 0, 0, 1, 0		NÃO	0, 1, 0, 0, 0	7, 7, 7, 7, 7

Fonte: Elaboração própria. (Payoffs: Rússia, França, Reino Unido, China, EUA).

Antes de fazer a análise de jogo e buscar a solução de equilíbrio das estratégias, será apresentada a formulação dos retornos apresentados. Ressaltando a premissa de que o jogo é a simétrico, temos que a percepção dos valores é feita de maneira igual para todos os países, sem distinção de considerações particulares de cada um. Ademais, não é atribuído valor de coalizão entre os países, por isso foram considerados três aspectos primordiais para a decisão com o intuito de estimar melhor os retornos de cada estratégia. Para quantificar estes aspectos, foram estimados valores, que serão explicados na sequência, entre -5 a + 5, os quais somados geram os retornos das decisões apresentados no Quadro 3 e 4. A seguir, as três variáveis são

apresentadas e contextualizadas na análise.

O primeiro dos aspectos que aqui estão sendo levado em consideração para a estimação dos *payoffs* é a Manutenção do *Status Quo*. Esta variável trata do interesse dos países do Conselho de Segurança em manter a estrutura de poder atual, já que o objetivo racional dos Estados é mantê-lo, e o retorno independe da estratégia do país. Considerando o fato de que este ponto é um fator determinante para a negação da reforma, então o valor atribuído a ele é o máximo, logo de 5. Todavia, caso na votação um país opte pela reforma, é possível crer que este dá importância relativa à esta situação, por esta razão podemos considerar que ele vai ganhar um retorno de 2 votando desta maneira. Nesta situação de aceitação, caso a proposta seja negada por algum outro país, a reforma não será aceita e o objetivo do seu voto não será alcançado. Isto irá refletir negativamente no retorno do país que aceitá-la, resultando num *payoff* de $5 - 2 = 3$. O inverso também é verdade quando a proposta é aceita: $-5 + 2 = -3$, já que a perda do *status quo* apresenta um retorno negativo e a aceitação um valor positivo neste caso.

O segundo item relevante para a presente análise é o Consenso da votação no CSNU. O consenso no Conselho é importante para indicar à AG que, independentemente da decisão, os países estão coordenados e cooperando. Já que este não é um fator determinante, quantificaremos este retorno de 3 quando a votação é conjunta, e o oposto negativo, -3, quando não existe coordenação entre os membros permanentes.

Por último, a variável Pressão da Assembléia Geral para a proposta de Reforma é analisado, já que o CSNU apenas considerará o pedido de Reforma após a aceitação da AG, como suposto aqui, é possível inferir que se algum dos cinco membros permanentes negarem a proposta, este ficará com um custo político elevado. Caso apenas um país negue a proposta, então este deverá ficar sozinho com todo o custo político por essa decisão “intransigente” (-5). Todavia, quanto maior for o número de países utilizando o poder de veto, mais este será diluído. Quanto ao benefício de aceitação da proposta, o inverso será considerado.

Os fatores citados acima foram modelados dentro do intervalo de -5 a 5 proposto e, após a combinação entre estas premissas ter sido utilizada para todas as situações possíveis, os resultados expostos a seguir resumem tudo que pode ocorrer como votação do CSNU. A seguir, o valor dos aspectos detalhados e por cenários possíveis estão destacados:

Quadro 4 - Formação dos *Payoffs* por cenários possíveis (Parte I)

5 Países Aceitam	5	4 Países Aceitam	4	3 Países Aceitam	3
Perda do <i>Status Quo</i>	-3	Manutenção do <i>Status Quo</i>	3	Manutenção do <i>Status Quo</i>	3
Consenso no CS	3	CS Dividido	-3	CS Dividido	-3
Benefício na AG	5	Benefício na AG	4	Benefício na AG	3
		1 País Nega	-3	2 Países Negam	-2
		Manutenção do <i>Status Quo</i>	5	Manutenção do <i>Status Quo</i>	5
		CS Dividido	-3	CS Dividido	-3
		Custo na AG	-5	Custo na AG	-4
2 Países Aceitam	2	1 País Aceita	1	5 Países Negam	7
Manutenção do <i>Status Quo</i>	3	Manutenção do <i>Status Quo</i>	3	Manutenção do <i>Status Quo</i>	5
CS Dividido	-3	CS Dividido	-3	Consenso no CS	3
Benefício na AG	2	Benefício na AG	1	Custo na AG	-1
3 Países Negam	-1	4 Países Negam	0		
Manutenção do <i>Status Quo</i>	5	Manutenção do <i>Status Quo</i>	5		
CS Dividido	-3	CS Dividido	-3		
Custo na AG	-3	Custo na AG	-2		

Fonte: Elaboração Própria.

Tendo as premissas e a estrutura do jogo, é possível iniciar a análise segundo a Teoria dos Jogos, já que a explicação desses valores será melhor explicitada ao longo da explanação do jogo. É preciso destacar que apesar de parecer existir uma ordem de decisão, isto de fato não acontece. A metodologia de análise como sequência e exclusão das estratégias dominadas independe da ordem dos jogadores quando estes apresentam as mesmas estratégias e estrutura dos *payoffs*.

Para iniciar a análise, utilizamos o conceito de Equilíbrio de Nash exposto no capítulo que trata da TJ, de que os jogadores irão fazer o seu melhor considerando que o outro agente também fará isto, para reduzir o tamanho deste jogo e chegar a algumas conclusões. O método da eliminação iterada de estratégias estritamente dominante será utilizado, ou seja, segundo Fiani (2009),

Se uma opção lhe dá um resultado sempre melhor do que outra, por que escolher esta outra, se você for racional? Assim, é possível eliminar várias estratégias que são menos interessantes do que outras. (FIANI, 2009, p. 81).

Será dado um exemplo da metodologia, de eliminação de estratégias estritamente dominante, para a solução de uma das possibilidades de resolução do jogo, que deverá ser repetida em cada pequena matriz apresentada anteriormente para reduzir o tamanho do jogo. Este procedimento será repetido com o jogador “seguinte”, o qual eliminará também as estratégias estritamente dominadas. Este procedimento será repetido para todo jogador até chegar à solução final para o caso e ao Equilíbrio de Nash. Como exemplo, a seguir, temos

um recorte do jogo, na qual as estratégias dos três primeiros jogadores seriam fixadas hipoteticamente, já que a princípio está é uma possibilidade, em {SIM; SIM; NÃO} e Rússia e França escolheriam sua opção racional.

Quadro 5 - Recorte do Jogo da Reforma do CSNU

EUA		SIM	
CHINA		SIM	
REINO UNIDO		NÃO	
		FRANÇA	
		SIM	NÃO
RÚSSIA	SIM	<u>4</u> , <u>4</u> , -3, 4, 4	<u>3</u> , -2, -2, 3, 3
	NÃO	-2, <u>3</u> , -2, 3, 3	-1, -1, -1, 2, 2

Fonte: Elaboração própria. (*Payoffs*: Rússia, França, Reino Unido, China, EUA).

Segundo o quadro apresentado acima, caso o jogo chegue nesta parte, os jogadores Rússia e França optarão por votar {SIM, SIM}⁹, isto porque escolher SIM para os dois países é sempre melhor do que optar pela estratégia NÃO, independente do que o outro jogador (França ou Rússia) optar. Analisando mais detalhadamente, temos que: caso a Rússia acredite que a França optará por votar SIM, a Rússia irá optar pelo SIM também, já que 4 é melhor do que -2; ainda assim, caso a Rússia espere que a França irá optar pelo NÃO, a Rússia deverá optar novamente pelo SIM, pois o seu retorno é 3 ao invés de dizer NÃO e obter apenas -1. O mesmo pode ser repetido para a França, já que este jogo é simétrico. Chegando a esta conclusão podemos, portanto, excluir a estratégia NÃO para os dois jogadores, isto porque elas nunca serão opções racionais (dominadas).

Aplicando esta mesma metodologia para todos os pequenos jogos da matriz completa, apenas um deles apresenta uma situação particular que precisa de uma explicação diferenciada das demais. A seguir, tal jogo está exemplificado

⁹ Com o intuito de deixar claro as estratégias que serão escolhidas, os *payoffs* que apresentam estratégias dominantes serão sublinhado

Quadro 6 - Recorte do Jogo de Reforma do CSNU II

EUA		NÃO	
CHINA		NÃO	
REINO UNIDO		NÃO	
		FRANÇA	
		SIM	NÃO
RÚSSIA	SIM	2, 2, -1, -1, -1,	0, 1, 0, 0, 0
	NÃO	0, 1, 0, 0, 0	7, 7, 7, 7, 7

Fonte: Elaboração própria. (Payoffs: Rússia, França, Reino Unido, China, EUA).

Como é possível observar, para este caso, a estratégia de eliminação de estratégia dominante não resulta em um único Equilíbrio de Nash. Analisando da mesma maneira que a matriz anterior, a Rússia, quando espera que a França optará pelo SIM, escolherá também o SIM, todavia quando espera um NÃO Frances, então também deveria escolher NÃO racionalmente. Por ter dois Equilíbrio de Nash, entramos na situação do jogo Caça ao Cervo apresentado no capítulo um, no qual os jogadores apresentam melhores recompensas quando caçam o mesmo animal e não perdem o foco do seu objetivo. No atual caso, por se tratar de um jogo único, pelos jogadores terem informações perfeitas e por constantemente, em outros casos, os mesmos negociarem, então poderemos presumir que a opção será feita, por ambos, pelo ótimo de Pareto na estratégia {NÃO, NÃO}, já que o retorno da coordenação de ambos é maior do que o outro EN representado por {SIM, SIM}.

Retirando as estratégias dominadas, segundo a metodologia apresentada para os jogadores França e Rússia, o Reino Unido conhecerá os Equilíbrios para estes jogadores, quando as decisões chegam naquelas matrizes, e, este, escolherá a sua estratégia racional.

Quadro 7 - Reforma do CSNU (Resumo I)

EUA SIM			EUA NÃO		
CHINA SIM			CHINA NÃO		
REINO UNIDO SIM			REINO UNIDO SIM		
FRANÇA			FRANÇA		
SIM			SIM		
RÚSSIA	SIM	5, 5, 5, 5, 5	RÚSSIA	SIM	4, 4, 4, -3, 4
RÚSSIA	SIM	4, 4, 4, 4, -3	RÚSSIA	SIM	3, 3, 3, -2, -2
REINO UNIDO NÃO			REINO UNIDO NÃO		
FRANÇA			FRANÇA		
SIM			SIM		
RÚSSIA	SIM	4, 4, -3, 4, 4	RÚSSIA	SIM	3, 3, -2, -2, 3
RÚSSIA	SIM	3, 3, -2, 3, -2	RÚSSIA	NÃO	7, 7, 7, 7, 7

Fonte: Elaboração própria. (Payoffs: Rússia, França, Reino Unido, China, EUA).

Considerando as opções do Reino Unido, o qual sabe que tanto Rússia e França escolherão as opções apresentadas, pois sua ação social de escolha é um tipo ideal racional por fins, segundo Weber (1993), então ela escolherá as estratégias destacadas no quadro acima, as quais deverão ser comparadas entre as matrizes de cada coluna. Na primeira delas, quando França, Rússia, EUA e China escolhem apoiar a reforma, então, racionalmente, o Reino Unido irá também apoiá-la e eliminar a rejeição, isto porque irá optar pelo retorno de 5, que reflete a aceitação da reforma por parte do CSNU, em detrimento do -3, que é a situação em que ela optaria sozinha pelo veto e ficaria com todo o custo político imposto pelo nível internacional (AG). Esta metodologia é repetida para as estratégias do Reino Unido (que corresponde entre optar pela ação SIM, superior, ou NÃO, inferior, de cada coluna), o qual já leva em consideração as escolhas da França e Rússia para tomar suas decisões, e nos resulta em uma nova diminuição no tamanho do jogo à caminho do Equilíbrio de Nash. Na sequência da análise a jogado do próximo país, China, será considerada partindo do mesmo pressuposto de que os jogadores escolhem com base na maximização dos seus retornos.

Quadro 8 - Reforma do CSNU (Resumo II)

EUA SIM					EUA NÃO						
CHINA SIM			CHINA NÃO		CHINA SIM			CHINA NÃO			
REINO UNIDO SIM		FRANÇA	REINO UNIDO SIM		FRANÇA	REINO UNIDO SIM		REINO UNIDO NÃO			
		SIM			SIM				FRANÇA		
									NÃO		
RÚSSIA	SIM	5, 5, 5, 5, 5	RÚSSIA	SIM	4, 4, 4, -3, 4	RÚSSIA	SIM	4, 4, 4, 4, -3	RÚSSIA	NÃO	7, 7, 7, 7, 7

Fonte: Elaboração própria. (*Payoffs*: Rússia, França, Reino Unido, China, EUA).

Seguindo a mesma metodologia de análise, agora é preciso analisar os *payoffs* relativos à decisão chinesa. A comparação entre as escolhas agora está entre os dois primeiros jogos, no primeiro momento, e, em seguida, entre os outros dois. Dentre a decisão nas primeiras duas possibilidades, a China espera que os Estados Unidos e todos os outros jogadores escolherão SIM, logo os chineses também escolherão a estratégia SIM. Tal estratégia propiciará um retorno de 5, situação melhor do que um veto e a obtenção de um *payoff* -3, logo será aquela a escolhida. No segundo cenário, com os Estados Unidos optando por NÃO, a China também escolherá utilizar o veto, situação que fará com que todos os outros jogadores racionalmente também escolham NÃO, visto que os tomadores de decisão chineses preferem se indispor com o nível internacional (AG) e confirmar a “união” da

decisão do CS, ratificando seu veto, do que aproveitar uma possível negação americana ($7 > 4$). Eliminando estas estratégias que nunca serão jogadas pela China, temos o último quadro que resume o jogo completo, dando destaque para apenas os Equilíbrios de Nash resultados das interações apresentadas.

Quadro 9 - Reforma do CSNU (Resumo III)

EUA	SIM		EUA	NÃO	
CHINA	SIM		CHINA	NÃO	
REINO UNIDO	SIM		REINO UNIDO	NÃO	
		FRANÇA			FRANÇA
		SIM			NÃO
RÚSSIA	SIM	5, 5, 5, 5, 5	RÚSSIA	NÃO	7, 7, 7, 7, 7

Fonte: Elaboração própria. (*Payoffs*: Rússia, França, Reino Unido, China, EUA).

Como apresentado acima, as estratégias da diplomacia norte-americana, sabendo que os jogadores serão racionais em todas as suas decisões, será escolher aceitar a reforma (SIM), a qual apresenta um *payoff* de 5, ou vetá-la, mantendo o *status quo* do Conselho e também mitigando o custo de negação entre todos os cinco países membros permanentes do CSNU, resultando num retorno de 7. Logo, é lógico presumir que a opção será a de manter o *status quo* do grupo em detrimento da reforma proposta ($7 > 5$), o que acarretará na derrota definitiva da mesma.

Apesar da metodologia de análise do jogo ter apresentado uma “ordem” fictícia de decisão, isto não é de fato o que se observa na realidade. Com essa conclusão, é possível inferir que é indiferente a distribuição dos países no jogo e que a noção de sequência serve apenas para os jogadores otimizarem suas estratégias a partir das expectativas que possuem dos demais. Independente da ordem em que os países estão apresentados a conclusão será sempre a mesma segundo as premissas aqui utilizadas: a reforma apresentada será sempre negada, e apenas terá a chance de ser aprovada se novos incentivos aos países sejam incluídos nas premissas ou se a estruturação do jogo seja flexibilizada.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tentativa de entender os movimentos dos Estados nas Relações Internacionais sempre foi uma dificuldade muito grande. A diversidade de fatores que influenciam toda a decisão é gigantesca, o que torna cada vez mais complexa e importante uma boa análise da situação. Apesar desta grande dificuldade, são históricas estas tentativas de aplicação da metodologia baseada na TJ, visto que a modelagem pode trazer benefícios aos tomadores de decisão.

É crível atribuímos às relações entre os países grande parte do desenvolvimento das teorias propostas na análise presente neste trabalho. Tal fato foi motivado pelos interesses dos Estados em tentar prever atitudes dos demais países na cena internacional. Devido a isto, o período da Guerra Fria, especialmente no pós Segunda Guerra Mundial, merece muito destaque. O RAND, instituto criado para desenvolver tecnologias de interesses nacionais norte-americanos, fez com que a Teoria dos Jogos fosse elevada para novos patamares com ideias inovadoras.

Apesar de, na sua origem, os jogos desenvolvidos terem servido para questões geoestratégicas, estes não foram apresentados à “população” desta maneira, e sim como jogos com uma modelagem mais simplificada e com características mais triviais. Esta adaptação, como era seu próprio objetivo, faz com que poucos consigam relacionar a teorização desenvolvida com o real objetivo de previsão dos demais jogadores no SI. Tal situação, ao longo dos últimos anos, fez com que houvesse um descolamento entre as RI e a TJ, que precisa ser retomado.

A intenção do presente trabalho foi a de exatamente retomar a aplicabilidade da Teoria dos Jogos no ambiente internacional. A Reforma do Conselho de Segurança foi o tema de interesse devido ao fato de estar novamente em pauta como demanda brasileira na ONU, já que a participação brasileira neste Conselho, como membro não-permanente, será agora prejudicada, visto a rotatividade entre os países da América do Sul.

A despeito de se caracterizar como uma demanda importante e que refletiria mudanças na estrutura da ONU, vigente desde a Segunda Guerra Mundial, existem custos políticos para os países que propõe a reforma caso estes não alcancem seus objetivos. Para a estratégia brasileira de reafirmar esta demanda, não é provável que apenas o retorno de ganhos (positivo) seja levado em consideração, isto porque também existe um revés elevado, após

muita dedicação e negociações internacionais, caso a proposta venha a ser negada (negativo) no CS.

Para que os países do G-4 não atuem de uma maneira irracional, é preciso estimar quais são os incentivos dos cinco países membros permanentes deste Conselho quanto as suas decisões no que tange a proposta. O que foi realizado neste trabalho foi exatamente isto, estimar os retornos dos cinco países levando em consideração três premissas principais, já que a TJ não leva em consideração a estrutura de poder entre os países e a formação de coalisões: manutenção do *Status Quo* (desejo de reforma do CS); consenso do CS (nível interno); e pressão da AG (custo ou benefício do nível externo).

Além dessas premissas, a modelagem do jogo também é um aspecto muito importante para sua resolução. A proposta foi estruturada com o seguinte aspecto: jogo único, visto que apesar de os negociadores terem contato diversas vezes, estes não decidem a respeito deste tema constantemente; decisão simultânea, já que a decisão é realizada ao mesmo tempo; informação perfeita, isto porque os jogadores conhecerão quais são os incentivos dos outros e poderão negociar; e por último, a questão essencial de racionalidade dos indivíduos.

Como citado, o nível doméstico e o internacional foram adaptados da teoria dos Dois Níveis de Putnam (2010), e completaram o arcabouço teórico para a análise. A partir destas conjunturas, a metodologia de análise da decisão racional dos indivíduos foi realizada por meio da busca do Equilíbrio de Nash para o jogo entre os cinco países.

O resultado, segundo as premissas apresentadas, demonstrou que a possibilidade de reformulação do Conselho não é possível e que será negada. Esta inferência é importante para os países do G-4, que devem incorporar esses custos políticos na decisão de propor a reforma. Todavia, esta análise é tema para outros estudos e deve, de fato, levar em consideração o que foi exposto neste. No entanto, o desejo de entrar com este pedido pode ser tão incisivo que o custo da negação nem seja um fator relevante num primeiro momento, isto quando pensamos em uma estratégia de longo prazo que visa atingir seus objetivos num prazo mais elevado. Considerando isto os atores que demandam esta reforma, o Grupo do 4, buscariam modificar a estruturação do jogo apresentado aqui para que, com estas diferentes premissas, a proposta possa ser aceita.

No entanto, como toda teoria que visa modelar uma situação real, o jogo não consegue abarcar todas as interações entre os atores nem todos os fatores de influência deste. Ademais, estes dois aspectos são subjetivos e dependem da observação de mundo de cada analista, logo o presente trabalho pode apresentar muitas variáveis até mesmo de resultados. Não obstante

estas questões de apreciar a maneira com que a Teoria dos Jogos pode contribuir para a análise de Reforma do Conselho de Segurança, o presente estudo também reintroduziu esta metodologia para a análise de decisão no Sistema Internacional. Como exposto por Correa (2001, p. 81), “having done this, the theorems of game theory bring forth expected and unexpected characteristics of the interactions analyzed and provide bases for forecasting their future.” Logo, a metodologia da Teoria dos Jogos pode, e deve, ser reaplicado em diferentes situações de interação estratégicas entre os Estados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADDA, Jacques. **Os Problemas da Globalização da Economia**. Rio de Janeiro: Manole, 2004.

ALMEIDA, Fábio Portela Lopes de. **A teoria dos Jogos: uma fundamentação teórica dos métodos de resolução de disputa**. Disponível em: <<http://www.arcos.org.br/livros/estudos-de-arbitragem-mediacao-e-negociacao-vol2/terceira-parte-artigo-dos-pesquisadores/a-teoria-dos-jogos-uma-fundamentacao-teorica-dos-metodos-de-resolucao-de-disputa/>>. Acesso em: 14 set 2013.

AMORIM, Celso L. N.. **A Reforma da ONU**. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/publicacoes/textos/amorimonu.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2013.

ARON, Raymond. **Paz e Guerra entre as Nações**. Editora: Universidade de Brasília, Publicado em 1979.

ARRAES, Virgílio Caixeta. **O Brasil e o Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas: dos anos 90 a 2002**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbpi/v48n2/a08v48n2.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2010.

AXELROD, Robert & KEOHANE, Robert. O. **Achieving Cooperation Under Anarchy: Strategies and Institutions**. World Politics, vol. 38, Out, p. 226-254. Disponível em: <https://umdrive.memphis.edu/rblanton/public/POLS_7508_Fall_2012/axelrod_cooperation_under_anarchy.pdf>, Acesso em: 11 ago. 2013

BASTOS, Romeu Costa Ribeiro. **A teoria dos Jogos e o Mercosul**. Brasília: Universidade de Brasília, v. 9, n. 1, p. 331-347, 2011.

BAUMGARTEN, Marcelo Zepka. **Em busca do protagonismo: a nova inserção brasileira no panorama internacional**. Disponível em: <http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=646>. Acesso em: 16 set. 2013.

BERNI, Duílio de Ávila. **Teoria dos jogos**. Rio de Janeiro: Reichmann e Affonso, 2004.

BIERMAN, Scott H. & FERNANDEZ, Luis. **Teoria dos Jogos**. Rio de Janeiro: Pearson, 2011.

BINMORE, Kenneth. **Fun and Games**. Lexington, Mass, D.C. Heath, 1992.

CAMPBELL, Virginia. **How RAND Invented the Postwar World: Satellites, Systems Analysis, Computing, the Internet -- Almost All the Defining Features of the Information Age Were Shaped in Part at the RAND Corporation**, Disponível em <<http://www.rand.org/content/dam/rand/www/external/about/history/Rand.IT.Summer04.pdf>>. Acesso em: 2 out. 2013.

CARR, Edward H. **Vinte anos de crise 1919 – 1939: Uma introdução ao estudo das relações internacionais**. Disponível em < <http://www.funag.gov.br/biblioteca/dmdocuments/0040.pdf>>. Acesso: 15 out. 2013.

COLMAN, Andrew. **Game Theory and Experimental Games: The Study of Strategic Interaction**. Oxford: Pergamun Press, 1982.

CORREA, Hector. **Game Theory as an instrument for the analysis of international relations**. Disponível em: <<http://www.ritsumeai.ac.jp/acd/cg/ir/college/bulletin/.../14-2hector.pdf>>. Acesso em: 06 out. 2013.

DIEZ DE VELASCO, M. **Las organizaciones internacionales**. 11ª ed. Madrid: Tecnos, 1999.

DIXIT, Avinash K; SKEATH, Susan. **Games of strategy**. New York: Norton, 1999. xxii, 665p.

DK LONDRES. **O livro da economia**. São Paulo: Globo, 2013.

DUTTA, Prajit K. **Strategies and games: theory and practice**. Cambridge, Mass.; London: MIT Press, 1999. xxx, 476p.

FAGOYINBO, Joseph Babatunde. **The Armed Forces: Instrument of Peace, Strength, Development and Prosperity**. Bloomington: Authorhouse, 2013.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais**. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

FRISSE, Giovanna. **A reforma da ONU**. Disponível em: <<http://repositorio.bce.unb.br/handle/10482/975>>. Acesso em: 16 set. 2013.

FUNDAÇÃO ALEXANDRE DE GUSMÃO. **Reforma do Conselho de Segurança das Nações Unidas: O caso Brasileiro**. Disponível em: <<http://blogs.unibh.br/wpmu/relacoesinternacionais/files/2009/05/guia-4-conselho-de-seguranca.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2013.

GAMA, Carlos Frederico; LOPES, Dawisson Belém. **Bem me queres, mal me queres: AMBIVALÊNCIA DISCURSIVA NA AVALIAÇÃO CANÔNICA DO DESEMPENHO DA ONU**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rsocp/v17n33/v17n33a12.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2013.

GARCIA, Eugênio Vargas. **De como o Brasil quase se tornou membro permanente do Conselho de Segurança da ONU em 1945**. In: Revista Brasileira de Política Internacional, 54 (1), 2011. p. 159-177.

GARCIA, Eugênio Vargas. **O Brasil e a Liga das Nações (1919-1926): vencer ou não perder**. Porto Alegre: UFRGS, 2000.

GINTIS, Herbet. **Game Theory Evolving: a problem-centered introduction to modeling strategic interaction**, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2000, p. 243.

KAHN, Herman, **On Escalation: Metaphors and Scenarios**, New York: Frederick A. Praeger, Publishers, 1965.

KEOHANE, Robert O. **After Hegemony: Cooperation and Discord in the Political Economy**, Princeton, Princeton University Press. 1984.

KUHN, Steven, **Prisoner's Dilemma**, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2009 Edition), Edward N. Zalta (ed.), <<http://plato.stanford.edu/archives/spr2009/entries/prisoner-dilemma/>>. Acesso em 04 de out. 2013.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 1992.

LAMPREIA, Luiz Filipe. Discurso L. Sessão Ordinária da Assembléia Geral da Organização das Nações Unidas. 25 Set. 1995. In: Corrêa, Luiz Felipe de Seixas. (Org.). **O Brasil nas Nações Unidas**. Brasília: FUNAG, 2007.

LEDERER, Edith M.. **China: UN Council Resolution Dangerous**. Disponível em: <<http://www.globalpolicy.org/security-council/security-council-reform/un-documents/41203.html?itemid=1451>>. Acesso em: 18 out. 2013.

LIMA, Cristiane Helena de Paula. **O caráter obrigatório das decisões do conselho de segurança das Nações Unidas**. Disponível em: <http://www.cedin.com.br/revistaeletronica/volume4/arquivos_pdf/sumario/art_v4_XV.pdf>. Acesso em: 16 set. 2013.

LUCK, Edward C. How Not to Reform the United Nations. **Global Governance**, Columbia, n.II , p.407-414, 01 out. 2005. Disponível em: <<http://faculty.maxwell.syr.edu/hpschmitz/PSC124/PSC124Readings/LuckUnitedNationsReform.pdf>>. Acesso em 10 set. 2013.

MAGALHÃES, José Carlos de. **A reforma da Carta da ONU**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141995000300012&script=sci_arttext>. Acesso em: 16 set. 2013.

MAYERSON ,Roger B., **Game Theory: Analysis of Conflict**, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1991, o. 37.

MELLO, Flavia de Campos. **Teoria dos jogos e relações internacionais: um balanço dos detalhes**, BIB 44, 1997.

MELLO, Valerie De Campos; ROSAS, María Cristina; SOARES, João Clemente Baena, VALLE, Valeria Marina. **Reformas na ONU**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2005.

MENGER, Carl. **Principles of Economics**. 1871. Trans. James Dingwall and Bert F. Hoselitz. Grove City, PA: Libertarian Press, 1994.

MERCADANTE, Araminta de Azevedo; MAGALHÃES, José Carlos de (Orgs.). **Reflexões sobre os 60 anos da ONU**. Ijuí, Editora Unijuí, 2005.

NACIONES UNIDAS. Departamento de Información Pública. **ABC de las Naciones Unidas**. New York, United Nations, 2006. 394 p.

NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL. **Reforma da ONU**. Disponível em: <<http://www.onu.org.br/a-onu-em-acao/a-onu-em-acao/reforma-da-onu/>>. Acesso em: 16 out. 2013.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração do Milênio**. Lisboa: United Nations Information Centre, 2000.

PECEQUILO, Cristina S. **Introdução às relações internacionais**. Petrópolis: Vozes, 2004.

PINDYCK, Robert S. & RUBINFELD, Daniel L. **Microeconomia**. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

PUTNAM, Robert. **Diplomacia e política doméstica: a lógica dos jogos de dois níveis**. Revista de Sociologia e Política, v. 18, n. 36, p. 147-174, junho 2010. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rsocp/v18n36/10.pdf>>. Acesso 10 set. 2013.

SALVO, Mauro. Teoria dos Jogos e as Negociações da Alca. **Análise**, Porto Alegre, n. , p.5-21, 10 jan. 2007.

SARDENBERG, Ronaldo Mota. **O Brasil e as Nações Unidas**. In: COLÓQUIO CARTA DE SÃO FRANCISCO: 50 ANOS DEPOIS, 9., 1995, São Paulo: USP, 1995. p. 119 - 128. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141995000300009&script=sci_arttext>. Acesso em: 16 set. 2013.

SMITH, Adam. **Uma investigação sobre a natureza e causas da Riqueza das nações**. Curitiba: HEMUS, 2001 514p.

SOUSA, Rodolfo Milhomem De. **O Novo Sistema de Segurança Internacional: A Reforma da ONU por Unilateralismo Americano**. Disponível em: <<http://www.cedin.com.br/revistaeletronica/artigos/O%20NOVO%20SISTEMA%20INTERNACIONAL%20Rodolfo%20Sousa.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2013.

UNITED NATIONS. **Carta da ONU**. Disponível em: <http://unicrio.org.br/img/CartadaONU_VersoInternet.pdf>. Acesso em: 16 set. 2013.

_____: **Question of equitable representation on and increase in the membership of the Security Council and related matters**. 6 July 2005. A/59/L.64. New York: United Nations.

VARIAN, H. R. **Microeconomia: princípios básicos**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

VON NEUMANN, J.; MORGENSTERN, O. **Theory of games and economic behavior**. Princeton: Princeton University, 1944.

WEBER, Max. **Conceitos básicos de sociologia**. 5. ed. rev. São Paulo (SP): Centauro, 2002. 103p.

WEISS, T. G.; FORSYTHE, D. P.; COATE, R. A. **The United Nations and Changing World Politics**. Boulder: Westview, 2004.