

Teoria dos Jogos para Ciência Política

Graduação – Teoria dos Jogos para Cientistas Sociais (FLP0464)

Pós-graduação – Teoria dos Jogos (FLS6363-1)

Prof. Dr. Glauco Peres Silva

Objetivos

A Teoria dos Jogos tem como premissa a ação estratégica racional dos atores. Na Ciência Política, as possibilidades de aplicação são inúmeras: Estados, partidos, políticos, eleitores, lideranças,... As ações destes atores podem ser tratadas a partir da aplicação da Teoria dos Jogos. Desde os trabalhos seminiais de Von Neumann e Morgenstern, passando por Nash, o avanço obtido nesta área do conhecimento nas ciências sociais de maneira geral é inegável. Atualmente, em nossa disciplina, sua aplicação ganha bastante importância com as aplicações de experimento. Assim, o objetivo desta disciplina é o de instrumentalizar os alunos a utilizar esta ferramenta de análise, a partir (1) da compreensão dos modelos teóricos; (2) da discussão em torno de exemplos aplicados à Ciência Política; e (3) do treino da elaboração teórica dos modelos matemáticos que suportam o uso empírico dos modelos.

Justificativa

Esta disciplina se justifica pela ampla utilização da Teoria dos Jogos nas pesquisas empíricas em Ciência Política. A pressuposição da ação estratégica dos atores, com a qual uma determinada situação pode ser compreendida como resultante da cooperação ou da interação racional entre indivíduos, é o grande diferencial empírico desta ferramenta. Ao mesmo tempo, os estudos experimentais dependem em boa medida da aplicação da teoria dos jogos. Neste sentido, esta disciplina pode ser entendida como uma disciplina introdutória para a prática de Experimentos, tão difundidos em nosso campo de pesquisa atualmente.

Bibliografia / Bibliography

Os textos indicados aqui são os livros de bibliografia básica (obrigatória). Ao lado de cada texto, há a sigla que será utilizada para a identificação dos capítulos a serem lidos para cada aula. A distinção da bibliografia para a graduação e para a pós está indicada no plano de aulas.

CAMERON, Charles. (2000). **Veto Bargaining**. Presidents and the Politics of Negative Power. New York: Cambridge University Press.

DIXIT, Avinash, SKEATH, Susan e REILEY Jr., David. (2009). **Games of Strategy**. W.W. Norton & Company, 3rd Ed.

LUSTICK, Ian. (2011). Taking evolution seriously: Historical Institutionalism and evolutionary theory. *Polity*,

McCUBBINS, Mathew, e THIES, Michael. (1996). “Rationality and the Foundations of Positive Political Theory”. Paper presented at the annual meeting of the American Political Science Association, Washington, DC.

MORROW, James D. (1994). **Game Theory for Political Scientists**. Princeton: Princeton University Press.

OSTROM, Elinor. (1990). *Governing the Commons*. The Evolution of Institutions for Collective Action. Ch. 1

_____ (1998). A behavioral approach to the rational choice theory of collective action. *Presidential Address, American Political Science Review*, vol. 92, nº 1, 1-22.

PALFREY, Thomas e ROSENTHAL, Howard. (1985). "Voter Participation and Strategic Uncertainty." *American Political Science Review* 79: 62-78.

PRZEWORSKI, Adam (2005). "Democracy as an Equilibrium." *Public Choice*, 123: 253-273.

SIMON, Herbert. (1985). "Human Nature in Politics: The Dialogue of Psychology with Political Science", **American Political Review**, 79:2, pp. 293-304.

TVERSKY, Avos e KAHNEMAN, Daniel. (1986) "Rational Choice and the Framing of Decisions", **The Journal of Business**, 59:4, pp. S251-S278.

WILSON, David, OSTROM, Elinor, COX, Michael. (2013). Generalizing the core design principle of the efficacy of groups. *J. Econ. Behav. Organ.*,

Forma de avaliação

Lista de exercícios (30%) – as aulas destacadas com asteriscos são aquelas nas quais entregarei aos alunos uma lista de exercícios. Serão 3 no total, cada uma compondo 10% da nota. Todas as listas devem ser entregues em sala de aula na aula subsequente. Não serão aceitas em hipótese alguma exceção.

Trabalho (30%) – O trabalho deve refletir a aplicação, ainda que apenas inicial, de um jogo a uma dada situação. Os estudantes deverão apresentar um trabalho com três partes: na primeira, uma situação qualquer (real ou de pesquisa na qual esteja envolvido), com elementos que possibilitem avaliar a pertinência da aplicação de um jogo; em seguida, o trabalho deve conter uma explicação sobre qual jogo se trata, explicando-o; por último, o trabalho deve apresentar a aplicação em si do jogo à situação descrita. Na aula assinalada por "#", deverá ser entregue em sala de aula um parágrafo com a ideia inicial do trabalho, indicando a situação e o jogo considerados.

Prova Final (40%) – Prova final aplicada no último dia de aula.

Plano de Aulas

A bibliografia indicada apenas com os capítulos se refere ao livro DIXIT, Avinash, SKEATH, Susan e REILEY Jr., David. (2009). **Games of Strategy**. W.W. Norton & Company, 3rd Ed. Este será o livro base do curso. Os demais textos estão indicados em cada uma das aulas.

Aula	Data	Tema	Bibliografia
1	24/08 (v)	Apresentação do curso & O Conceito de Racionalidade	McCubbins e Thies Simon Tversky e Kahneman
2	31/08 (v)	Definição de Jogos & Jogos Sequenciais	Cap. 1, 2 e 3
	07/09 (v)	Não haverá aulas	
3	14/09 (v)	Jogos Simultâneos com Estratégias Discretas ou Contínuas	Cap. 4 e 5

*4	21/09 (v)	Estratégias Mistas	Cap. 7 e 8
5	28/09 (v)	Crença e Equilíbrio Bayesiano Perfeito & Informação Limitada I	Cap. 9 + Morrow, cap. 6
6	05/10 (v)	Movimentos Estratégicos	Cap. 10 + Shepsle, cap. 6
*7	19/10 (v)	O Dilema dos Prisioneiros e Jogos Repetidos	Cap. 11 + Przeworski
	26/10 (v)	Não haverá aulas	
	02/11 (v)	Não haverá aulas	
8	09/11 (v)	Barganha	Cap. 18 + Cameron, cap. 4
# 9	16/11 (v)	Estratégia e eleições	Cap. 16 + Palfrey e Hosenthal
10	23/11 (v)	Jogo de Ação Coletiva	Cap. 12 + Ostrom 1 & 2
*11	30/11 (v)	Jogos evolucionários	Cap. 13 + Lustick + Wilson, Ostrom e Cox
12	07/12 (v)	Prova	