

# Tempo, história e as regras dos jogos

Eduardo Neiva

**A**s conceitualizações do tempo natural e humano, que predominaram no recém-findo século passado, precisam ser vigorosamente repensadas. Até há pouco, a temporalidade que constituía os seres humanos parecia-nos estranha e externa à vida natural. A natureza era vista como imutável e permanente, enquanto que aos seres humanos lhes cabia um outro destino. Com Platão, alguns viram o curso da história como degradação e perda; para outros, é aí que se manifestava tudo que fosse liberdade e de invenção. Entretanto, qualquer que seja a resposta final, as perguntas desdobravam-se a partir de uma intuição que era tão inquestionada como equivocada. Isso aconteceria até com os que, como Heidegger, criticavam o pensamento ontológico pós-platônico, mas mantinham a separação entre a temporalidade natural e humana. É dentro desse espírito que Heidegger argumentava contra o que lhe parecera nocivo na representação da dimensão temporal a partir da ordem da natureza. Heidegger vociferara oracularmente contra o tempo entendido a partir das coisas e dos objetos, o que nos condenaria à irremediável perda do que nos constitui enquanto seres humanos. A temporalidade dos seres humanos não pode ser aquela que se seguia no passo dos intervalos idênticos de horas, minutos e segundos, indicados pelos ponteiros dos relógios. Para o misticismo heideggeriano, a dimensão sagrada da temporalidade transcende os limites das coisas. Reduzir o tempo à seqüência dos relógios significaria uma perda irremediável para os seres humanos. A história humana se encaminharia para uma errância aterradora e perigosa, afastando-nos progressivamente da dimensão verdadeiramente ontológica da existência. Tempo era uma coisa, história outra. Ainda assim per-

sistia, no cerne das afirmações heideggerianas, uma cisão entre tempo natural e tempo humano.

Na verdade, essa concepção do tempo natural em oposição ao tempo efetivamente humano é uma ilusão. As idéias evolucionistas de Darwin mostraram que os corpos naturais, sejam humanos ou não, carregam uma inscrição temporal comum. Como nunca fora vista até Darwin, a separação entre natureza e humanidade mostrava-se uma fronteira arbitrária e caprichosa. Se compararmos uma mosca, como a drosófila, com a estrutura genética humana mapeada pelo *Genome Project*, o que vemos é uma semelhança surpreendente entre o que nos parecera sem a menor convergência. A novidade e o vigor desse entendimento não podem ser minimizados. Não é a toa que alguns dos edifícios teóricos dominantes no século XX, como a psicanálise e o marxismo, acabaram tão sujeitos a críticas, enquanto que as intuições darwinianas floresceram incessantes no entendimento das mecânicas da vida. E tudo isso apesar de um dos grandes desastres intelectuais do século XIX, o fato de que as teorias evolucionistas de Darwin tivessem sido feitas no vácuo da monografia de Mendel que ficara intocada na biblioteca darwiniana. Ainda assim e apesar dessa lacuna, Darwin, em *On the Origin of Species* (1979 [1859]), tocara num ponto fundamental ao dizer que a vida era marcada por “descendência comum com modificação (*common descent with modification*)”. Cada organismo vivo luta para manter-se vivo, devorando, evitando ser devorado e reproduzindo-se. Ainda que tenha demorado algum tempo para estabelecer-se como princípio da vida, a unidade seletiva e essencial da existência evolutiva passara a ser o indivíduo e não a totalidade da espécie. Por isso mesmo, o organismo individual carrega no corpo a história dos antepassados que o precederam e dos quais emergiu. Olhando para frente, cada organismo individual se ramificará em outros que são modificações dele mesmo; mas olhando para trás, na direção de uma origem, o que se vê é unidade.

Para mim, essa sim é a crítica mais radical que se fez às idéias tradicionais de tempo, história e memória. A história não é mais o progresso linear no interior de um grupo, e muito menos a ação de um todo sobre a parte. É da parte que o todo será progressivamente desenhado, e pela ação das partes, em sua extrema individualidade, é possível desfazer o que fora todo até então; logo, sem dar nenhum privilégio ao humano, a vida natural, sem nela nada excluir, caracteriza-se pela liberdade. Tanto o mundo natural como o humano são universos em aberto. No curso do desenrolar histórico, o que se vê é uma incessante renovação. De um lado, o que se tem é o reconhecimento inevitável de que os produtos da cultura humana são constantemente modificados; caso contrário, não haveria diversidade de costumes e instituições através das culturas. De outro lado, o mesmo acontece, ainda que a um ritmo diferenciado e mais lento, no reino da natureza. Não somos completamente como os outros animais, mas

cada organismo vivo carrega consigo e faz avançar a história de sua espécie, como de outras formas de vida; o DNA que nos faz é, em sua estrutura, o mesmo para outras espécies; nosso cérebro traz, por exemplo, a herança do cérebro dos répteis. Se cada um dos organismos vivos individuais carrega consigo a história da vida biológica, tanto a sua como a de outros, não há como mais se aceitar a idéia holística de que haja uma perspectiva que anteceda e determine o que se passa entre os indivíduos em interação. Seria um absurdo teórico e uma inconseqüência factual aceitar um tipo de história como esse que não passa de uma forma das ideologias totais típicas das ciências humanas até o século passado.

### *Crítica às ideologias totais*

Seja sob a forma de história ou de sociologia do conhecimento, as ideologias totais postulam que os produtos culturais e as práticas humanas são determinados por causas e interesses que atuam sobre os indivíduos, fazendo com que as idéias geradas no curso da história não passem de reflexos passivos do momento e dos lugares onde se vive. Na sua crítica radical a Hegel e Marx, Popper (1974: 220) representou o que se chama de ideologia total como a crença que “o habitat social do pensador determina todo um sistema de opiniões e teorias que lhe surgem como inquestionavelmente verdadeiras por si mesmas”.

As ideologias totais consideram que forças maiores do que os indivíduos determinem, consciente ou inconscientemente, o que se produz num determinado período histórico. Trata-se de algo unificante e presumidamente monolítico como o espírito de uma época, de uma nação e de um povo, na interpretação hegeliana, ou então de ideologias de uma totalidade menor, mas ainda assim holísticas, tais como as ideologias de classe, feitas na crítica de Marx a Hegel. Por serem ideologias totalizantes, Hegel e Marx representam dois lados de uma mesma moeda.

Afinal, em *A ideologia alemã*, Marx (1970 [1846]) se dera ao trabalho de apontar como a filosofia idealista derivada de Hegel justificaria interesses e práticas políticas conservadoras. Através da conveniência de classe é que se compreenderia, por exemplo, o significado das idéias de Max Stirner (1805-1856) e seu individualismo anárquico, ou de Ludwig Feuerbach (1804-1872) que, sem a ênfase correta, apenas sugerira o papel determinante e central das condições sociais e econômicas para a consciência dos seres humanos.

Qual o problema com ideologias totais? De uma certa forma, a sociologia do conhecimento, de cunho marxista, não é completamente desprezível como explicação de circunstâncias históricas. Seria uma tola abstração achar que o conhecimento humano ocorre num vácuo histórico e social, que o ímpeto de co-

nhecer e os efeitos práticos das idéias estejam livres dos interesses e das repercussões em sociedade, e que, também, as condições e problemas de uma época não tenham impacto sobre o pensamento. Ou então que as teorias estejam imunes de apropriação com propósitos escusos ou nefastos. O caráter histórico e social da atividade intelectual humana é uma perspectiva impossível de se negligenciar. Entretanto, uma outra coisa bem diferente é acreditar que a totalidade dos conhecimentos produzidos em situações sociais e momentos históricos o sejam *apenas* através dos interesses, conscientes ou inconscientes, dos sujeitos em sociedade. Se assim fosse, não haveria como criticar um conjunto qualquer de noções. Os produtos cognitivos ficariam estagnados e seria inviável apresentar alternativas a conhecimentos dos quais discordamos e que nos parecem intelectualmente equivocados. Até uma crítica como a que acaba de ser apresentada seria igualmente a expressão inequívoca de interesses e de intenções conspiratórias principalmente para quem as formula.

A consideração meramente cronológica de como a história humana se desenrola mostra como não se sustenta essa minimização, até a impotência, das funções críticas dos atores sociais. Assim sendo, as barreiras sociais e históricas seriam o que há de mais forte no exercício das idéias, trazendo consigo o efeito de que os sujeitos em sociedade sejam teleguiados, em todos os seus aspectos. O que parecia ser uma concepção social do conhecimento é, de fato, um argumento que nega o que há de conflito, contradição e competição nos formigamentos históricos, já que cada sistema de idéias viveria num universo próprio, fechado em si mesmo e autônomo. É nesse sentido que se deve entender a qualificação de ideologias totais.

Talvez com o objetivo de matizar a rigidez dessa postulação, não é incomum que se considerem as idéias a partir não mais do todo, mas das partes, portanto segundo as eleições e crenças que, ainda assim, determinam e são determinadas pelas posições dos atores em sociedade. Se, por um lado, tal matiz reduz a força unificante da época e do todo social diante dos sujeitos históricos, por outro lado, permite que se vejam as recusas e críticas como algo que possa ser posto de lado, com o argumento de que os interesses pessoais ou de classe predominam. Aqui, o holismo interpretativo inicial, característico das ideologias totais, não foi completamente dizimado. O holismo histórico é uma tendência teórica surpreendentemente forte que atravessa muitas concepções de conhecimento que vão, recentemente, desde o primado de um espírito e estilo de época no caso de Hegel e sua afirmação de que a história desenvolve-se racional e inexoravelmente na direção do que ele entendia ser a vontade substancial do espírito do mundo, ou seja o ideal de liberdade, até a idéia de *epistemes* organizadas em camadas descontínuas e existentes em torres de marfim cognitivas, pairando sobre as individualidades dos atores sociais, que são, por sua vez, sempre vistos como

títeres. Essa é a idéia de história defendida tanto por um pensador influente como Michel Foucault, bem como anteriormente a ele, o marxismo e a psicanálise freudiana.

Mesmo que se adote a perspectiva do indivíduo, nada muda sem uma reformulação radical dos pressupostos holísticos e historicistas que infestam as ideologias totais. Assim, nenhum traço das ideologias totais é mais evidente do que aquilo que a psicanálise de inspiração freudiana entende ser o fenômeno de *Verneinung*, traduzível tanto como negação ou denegação. A psicanálise freudiana afirma que o paciente que recuse uma interpretação de seus sentimentos ou desejos está tão somente defendendo-se de uma verdade terapêutica. Antes de prosseguir, deixo bem claro que não quero com isso dizer que as reações e críticas do paciente sejam isentas e sempre corretas. Tanto o paciente como o terapeuta podem estar tanto certos como errados. Mais saudável seria admitir a possibilidade comum do erro. Mas é surpreendente que os terapeutas se outorguem o papel de autoridades inquestionáveis e que a contra-argumentação seja suprimida e silenciada como resistência. Para a psicanálise, o que era negação vira, de imediato, confirmação e concordância, sejam lá conscientes ou inconscientes. Trocando em miúdos, e independente de circunstância, o terapeuta terá sempre razão. Ao paciente caberá, na grande maioria das vezes, senão o tempo todo, o papel subalterno de aderir à interpretação oferecida. No fundo, nem isso importa: concordar ou discordar significam dar razão a seu intérprete. É espantoso que não se veja o caráter e as possibilidades autoritárias do credo freudiano, com base numa presumida resistência *a priori*. Por esse motivo se pode dizer que a teoria freudiana não é nem um pouco distinta do totalitarismo marxista que, também, de cara, desqualifica o desacordo com base no interesse de classe (portanto não necessariamente psicológico) de quem o critica. Sabe-se muito bem que, ao se tornar num chavão de época, o freudismo espalhou a noção de que a história pessoal do indivíduo é holística. Marxismo e freudismo têm em comum fundamentos holísticos e historicistas. Para o freudismo, não apenas os eventos da infância passada forjam a vida futura de um adulto, mas também o inconsciente individual é organizado por regras e dilemas comuns à totalidade dos sujeitos que vivenciam os dramas e traumas próprios da sexualidade infantil.

Estamos diante de uma concordância surpreendente, que certamente é um dos motivos pelos quais, do interior das humanidades, não se vê facilmente uma saída para pressuposições holísticas. Se olharmos o problema da história, seja a partir da posição social ou o do lugar psíquico de quem fala, o resultado seria sempre subserviência a fontes de autoridade tradicionais, que se estabeleceram no legado do tempo e na prática da memória. Se isso fosse como realmente se sugere, os marxistas, por exemplo, que defendem uma sociologia rígida do conhecimento, deveriam rejeitar o sistema teórico que esposam. Não se

tratando de um proletário, Marx estaria imediatamente comprometido com sua classe de origem, e logo excluído do direito de crítica à exploração quase criminosa dos trabalhadores, que denunciara impiedosamente em sua análise dos primórdios da revolução industrial. De maneira semelhante, as idéias de Freud nem sequer poderiam ser formuladas, já que estariam ao contrário das noções dominantes na época a respeito da vida sexual dos indivíduos. Tanto um como outro modelo interpretativo teria sido sufocado por imposições sociais ou históricas. Caso as ideologias totais fossem teorias indiscutíveis, tudo, na história, seria o mesmo, e o passar do tempo se reduziria a um conformismo imutável, pois as épocas não passariam de cemitérios das noções exclusivas daqueles que controlam a circulação de idéias. Tudo dependeria, em última análise, de atos de força histórica e social. Abre-se, então, a porta para a justificativa de uma inaceitável naturalização do poder social e político, que realmente não se sustenta quando, observando a história, vemos que, por mais fortes que uma vez tenham sido, os impérios, os regimes, os líderes, e as sociedades acabam, cedo ou tarde, desfeitos e abandonados às suas ruínas. O curso real do tempo vivido falsifica os pressupostos historicistas das ideologias totais.

O tempo seqüencial e holístico da ideologia hegeliana se transformou, aos poucos, num tempo igualmente holístico, mas agora em solidariedade sincrônica. A linha reta da história movendo-se para a realização de um valor universal e coletivo fora substituída por uma idéia de tempo como círculos concêntricos, que se expandem segundo a imagem do que faz uma pedra lançada no espelho intocado de um lago. A marcha da história como efeito da Razão, antes proposta por Hegel, transforma-se numa seqüência descontínua de *epistemes* cercadas pelas ondulações concêntricas de suas fronteiras. Aqui surge uma exigência metodológica que só aparentemente subverte a noção anterior de história progressivamente racional. O tempo diacrônico deve ser precedido pelo tratamento sincrônico de uma época. Falar em sincronia é o mesmo que postular os momentos históricos solidários, totais e sistêmicos.

Já que a prioridade é a de um sistema total e sincrônico, os indivíduos pouco importam. Cada interação pessoal reflete o todo que permite e determina o modo pelo qual os atores sociais lidam uns com os outros; e cada um desses fatos sociais desdobra-se a partir de fatos sociais, totais, solidários, sistêmicos, e principalmente irreduzíveis à psicologia individual dos sujeitos. Por isso, em *As regras do método sociológico* (1960 [1895]: 102), Émile Durkheim escrevera que: “o todo não é idêntico à soma de suas partes: o todo é alguma coisa diferente e suas propriedades não são iguais às das partes que o compõem”. Agora, a autonomia da dimensão sincrônica é mais do que evidente.

Diferentemente de outros pensadores sociais, que também nasceram no século XIX, Durkheim considera infrutífera a reflexão sobre o que impulsiona

o progresso histórico. Para ele, pouco importa o estabelecimento das leis que movem progressivamente o motor do tempo, o que para os teóricos da época ocorreria através de estágios de desenvolvimento na esfera das idéias, nas trocas de valores e nas interações sociais. Segundo Durkheim, o que, de fato, interessa é o entendimento das causas geradoras de estados sociais específicos. A escola sociológica francesa, de inspiração durkheimiana, advoga o abandono metodológico do que fora diacrônico em favor do tratamento sincrônico das sociedades. O legado da tradição explica o que hoje se passa, mas isso se efetiva graças à coação de grupos sobre os indivíduos. Os grupos sociais se constituem ao articularem representações que guiam aqueles que neles atuam. As representações coletivas, portanto, coagem as consciências individuais que acabam se alinhando no passo do todo. A submissão ao pensamento coletivo é condição para que o indivíduo exista e permaneça no grupo. Por outro lado, o grupo perpetua-se na medida exata do seu sistema de regras e de convenções. As representações coletivas refletem-se diretamente nos signos que circulam em sociedade, sedimentando-a ao dar-lhe forma e identidade comuns.

Assim, de Durkheim chega-se ao que Ferdinand de Saussure sonhara ser o destino de uma ciência geral dos signos nas sociedades humanas, ou seja uma semiologia. No *Curso de lingüística geral* (1949 [1914]), Saussure afirmara que cada signo trocado nas interações humanas é o resultado da atualização de regras que, existindo em solidariedade sistêmica e sincrônica, antecedem, por serem estruturas, a produção comunicativa dos indivíduos. Para a lingüística, enquanto ramo de uma semiologia geral, o objeto privilegiado de seu estudo seria não a fala (*parole*) dos indivíduos, mas o sistema de regras convencionais que a antecede e a determina. Os traços holísticos da escola sociológica francesa estão bem delineados na preferência terminológica de Saussure pelos termos que emanam de Durkheim e de Marcel Mauss, como exposto na definição saussuriana de que a língua (*langue*) é um fato social total.

Muitos dos que leram Saussure sem ter em mente as raízes durkheimianas de seu pensamento lingüístico e semiótico acabaram acreditando que a teoria dos signos, no *Curso de lingüística geral*, fundamentaria uma visão relativista e supostamente libertária da vida social. Mas afinal, como seria isso possível, se as representações coletivas coagem as consciências individuais? A idéia emerge no capítulo sobre a natureza do signo lingüístico, onde Saussure entende que a arbitrariedade caracteriza o signo. E isso seria provado pela simples comparação das línguas humanas. O mesmo animal, por exemplo, em todas as partes do mundo, recebe a designação de signos os mais diversos, de fato tantos quantos existem línguas. O que faz com que os signos sejam reconhecidos pelos que os utilizam é apenas o fato de que são produzidos a partir dos sistemas de regras partilhados pelos membros de um grupo social.

Os efeitos da confluência de Durkheim e Saussure foram bem além das fronteiras da sociologia e da lingüística. Parece que, a partir de então, entender as práticas dos seres humanos reduz-se à identificação dos códigos que as determinam e autorizam. Com Claude Lévi-Strauss, que lera tanto Durkheim quanto Saussure, a antropologia passa a discutir se seu trabalho intelectual é reconhecer os códigos sublinhando as representações sociais; e a própria disciplina da história acaba encantando-se com a tarefa de identificar as regras e as convenções dominantes nos períodos analisados. Carlo Ginzburg, um dos mais interessantes historiadores recentes, entende que a interpretação histórica é sempre inferencial e hipotética, pois o passado só nos é acessível através dos signos que ficam do passado no presente. E, mesmo assim, os signos só fazem sentido se interpretados. O historiador só lidaria com representações. A historiografia parece ser capaz de suportar apenas uma semiótica convencionalista e simbólica. Por isso mesmo, vemos claramente que o convencionalismo domina dois estudos importantes de Ginzburg (1989: 60-95); “The high and the low: the theme of forbidden knowledge in the sixteenth and seventeenth century” e “Titian, Ovid, and sixteenth century codes for erotic illustration”. No primeiro artigo, predomina uma matriz opositiva próxima do que fazem as análises estruturalistas. No segundo artigo, a noção de código é prima da categoria de estrutura e sistema. Tanto num como noutro exemplo, fazer história é fazer uma antropologia convencionalista do passado.

A idéia de coação, que fora formulada explicitamente por Durkheim, não é mais tão evidente quando o fora em *As regras do método sociológico*, mas suas raízes continuam intocadas. Ainda se crê que no predomínio do coletivo sobre o individual, na força das convenções sobre cada um dos atores sociais. É também verdade que não mais se fala em espírito de época, determinação de classe, ou função formadora do inconsciente. O centro das reflexões passa a ser os conjuntos de regras e convenções que forjam as práticas sociais e assim estabelecem as condições da produção signica.

### *O convencionalismo refutado*

O continente teórico convencionalista vem desde muito antes de Hegel, Freud, Marx, Durkheim ou Saussure. Suas camadas originais remontam às discussões de Sócrates e Hermógenes no *Crátilo* de Platão; e também ao moralismo contratual de Santo Agostinho que proclamava, como obrigação das criaturas humanas para com seu Criador, a tarefa de viver segundo as normas e princípios das escrituras divinas, precisamente onde se encontram as prescrições eternas e inquestionáveis, bem como as determinações da verdadeira religião que seria o cristianismo: é um contrato que não pode ser rompi-



do pelos seres humanos porque doado pela graça divina, e assim trata-se de uma convenção que antecede e determina as nossas escolhas morais. Mais recentemente, as doutrinas de fundo convencionalista se expandem das maneiras as mais diversas pelos trabalhos e textos de Martin Heidegger, Michel Foucault, Thomas Kuhn, Paul Feyerabend, os estruturalistas, e pós-estruturalistas franceses (Hirsch, 1983).

No caso de uma ontologia do tempo, as teses convencionalistas caracterizam-se por serem marcadas pelos traços da descontinuidade. Hegel imaginara o caminhar progressivo e racional do tempo no sentido de realizar a idéia de liberdade que culminava no estado prussiano, mas cada passo do caminho fora traçado por um ato de negação racional do que viera antes. Para Marx, a negação que concretamente move a história superava os limites da razão ideal hegeliana e expressava-se na ação política revolucionária da classe dominada que acabaria tomando posse dos meios de produção. Qualquer que fosse o ponto de vista político, tanto o hegelianismo de direita como sua versão marxista de esquerda partilhavam de uma idéia de tempo estruturalmente descontínuo.

Da mesma maneira, seguindo a doutrina das descontinuidades, um portal separa obrigatoriamente a história natural da humana. Isso é óbvio no tipo de história hegeliana que equipara o movimento da história ao progresso da razão, faculdade que parece-lhe estar ausente tanto nos animais como no tempo que caracteriza a vida na natureza. Por que outra razão, ao analisar as religiões animistas, em *A fenomenologia do espírito* (1971 [1807]: 703), Hegel vê a vida animal como tendo uma auto-existência puramente negativa, sem traço da universalidade consciente, que é o destino dos seres humanos? Isso acontece também na interpretação marxista que reduz a história ao conflito de classes sociais humanas que se enfrentam pela posse dos meios de produção econômica. Nem uma coisa nem outra poderia se dar no reino da natureza. Certamente é por causa dessa tradição descontinuísta que os defensores do convencionalismo recusam-se a ver a continuidade que impregna a vida de todos os organismos, humanos ou não. Graças à preconceção dominante de descontinuidade, os convencionalistas acabam reduzindo a vida humana ao acompanhamento de regras que se organizam como sistemas autônomos, auto-suficientes e descontínuos, antecedendo as formas de existência individual dos seres humanos. Separa-se radicalmente a natureza e a cultura. As culturas humanas vivem em estado de segregação. As regras são, no interior das culturas humanas, o que importa. Aos seres humanos individuais só lhes resta o destino de submeter-se à força das convenções e das regras.

A questão que agora se apresenta é se o convencionalismo se sustenta da maneira que sua tradição estabelece. Portanto, devemos considerar se as regras e as convenções existem de modo autônomo na esfera humana. Caso contrário, deveremos recusar as conclusões postuladas pelas doutrinas convencionalistas e,

simultaneamente, repensar a natureza das regras na comunicação e nos seus desdobramentos históricos e sociais.

Quando as convenções são o exclusivo ponto de partida para análises de signos, essa escolha teórica leva a argumentos circulares. Já em 1762, Jean-Jacques Rousseau (1978) percebera a armadilha lógica, a qual ele se encarregou imediatamente de fechar. Em *O contrato social*, Rousseau traçara uma linha nítida, separando a natureza das convenções. Segundo o argumento de Rousseau, a necessidade e o determinismo são o que dominaria no mundo natural, enquanto que a liberdade e a consciência, condições típicas da vida humana, responderiam por convenções. Razão e vontade, não força, são as fundações do pacto social. Seria, portanto, impossível aceitar as teses dos proponentes do despotismo que concebem a tirania e a subjugação social com base em presumidos direitos naturais. Rousseau aponta que o despotismo e a tirania não são sustentados pela força apenas, já que dependem e mantêm-se graças a deliberações políticas contratuais. Portanto, para a teoria política de Rousseau, a sociedade é um pacto, o produto de um contrato, expresso através de um sistema de convenções que derivam de outras convenções. Convenções remetem, sem cessar, a outras convenções, mas isso não deve ser entendido como o predomínio ou a vitória de teses convencionalistas. Trata-se, pelo contrário, de uma fraqueza teórica. Quine (1969) já argumentara que as convenções seriam, nesse caso, alcançadas por algo semelhante a um conselho de síndicos, que se reuniriam em torno de uma mesa, valendo-se, para estabelecer o contrato, de um sistema de convenções, ou seja a linguagem. É o mesmo movimento circular que assombrara Rousseau, por um instante: um sistema anterior de convenções é sempre exigido para estabelecer um outro contrato. Estamos diante de uma situação de recorrência interminável: convenções desenvolvendo-se em outras convenções que produzem mais convenções. O convencionalismo, em sua expressão robusta, é teoricamente insustentável em sua própria estrutura. Os argumentos convencionalistas apresentam uma solução que reproduz o problema que procurara resolver.

### *Através dos jogos*

Se nada disso é aceitável, resta examinar se regras e convenções podem estabelecer e determinar, por completo e de que modo, a ação dos indivíduos. Será que, ao seguir regras, os indivíduos o fazem, obedecendo a coações do todo sobre as partes, ou será que obedecem a interesses de cunho estritamente individual? Nesse último caso, o da predominância do interesse individual, o todo não se sobreporia às partes; a situação seria completamente diferente daquela que Durkheim imaginara. Portanto, se os indivíduos agem estrita e universalmente conforme seus interesses egoístas, a idéia de que as regras são eficazes

por que expressam os interesses da coletividade não é de forma alguma válida; e o convencionalismo, na sua postulação mais forte, acaba sendo, mais uma vez, falsificado.

Em todos os casos aqui examinados os indivíduos terão as mesmas capacidades de discernimento e de raciocínio racional. Ao presumir igual poder de discernimento racional, não quero dizer que isso seja o que acontece na vida real. O que aqui se pretende é identificar um modelo que deveria estar presente na realidade. De fato, na vida real dá-se freqüentemente o contrário: os indivíduos concretos não têm a mesma capacidade de discernimento racional e nem sempre fazem escolhas e agem de acordo com princípios racionais. Meu propósito aqui seria ver apenas como se atingem escolhas efetivamente racionais para mais de um indivíduo, enfim saber se existe e qual é a estratégia coletivamente racional no embate entre jogadores, pois o tipo de interação mais interessante é aquele regido pelos interesses não convergentes de ambos os jogadores.

Nesse caso, a interação presume conflitos de interesses: afinal, os dois jogadores seguirão suas preferências egoístas. É preciso ter um outro ponto de partida que as convenções. Caso contrário, acabaremos na mesma situação de circularidade que vimos anteriormente. Portanto, numa situação de conflito de interesses, cada um dos jogadores tentará esconder-se do outro, a ponto de tentar enganá-lo, adotando sempre que possível uma estratégia que se valha de deslizes e dos equívocos de seu oponente. Como ambos sabem que o outro fará o mesmo, pois têm a mesma capacidade de discernimento, qualquer ação adotada nesse jogo levará necessariamente em conta os possíveis movimentos do outro. O resultado do jogo dependerá não só da ação do jogador A, mas como B reagirá à ação de A: o mesmo princípio de escolha racional estará em vigor para ambos os oponentes. O drama do jogo se desenvolve a partir do conflito entre os jogadores e do que, vindo do exterior, resistirá ao movimento de cada dos jogadores individualmente.

A idéia de jogo, apresentada inicialmente por John von Neumann e Oskar Morgenstern (1944) em *Theory of Games and Economic Behaviour*, sugere que uma situação de jogo seja algo mais do que vulgarmente indica a palavra jogo. Jogo é sempre uma situação de conflito de interesses, onde as partes que interagem o fazem de tal maneira que suas escolhas determinam o resultado da interação, ou seja, quem vence e quem perde. Na formulação de von Neumann, o conflito de interesses é claramente representado pelo fato de que a vitória de um implica a derrota de outro. O mais instigante na teoria dos jogos é a hipótese de que exista sempre uma maneira certa e ideal de proceder jogando. Por isso, a teoria dos jogos não trata exclusivamente das interações recreativas, mas também de outras atividades que aparentemente nada têm a ver com o que se entende por jogo, tais como leilões, barganhas no balcão de uma loja, compra e venda de

imóveis, a corte de um sedutor a uma pessoa que seria resistente à sedução, negociações trabalhistas, debates políticos, flutuações dos índices nas bolsas de valores como resultado da compra e venda de ações, escaramuças entre países, minuetos diplomáticos, enfim situações que se caracterizem por interesses antagônicos e conflitantes. Em todas essas situações, os pensamentos das partes em conflito se desenvolvem de maneira complexa, um raciocínio levando ao outro pensamento, baseado na suposição do que o oponente fará.

Conflito de interesse não pode ser um conceito absoluto, expresso apenas pela vitória de um que leva à derrota de outro. A situação de vitória ou derrota é apenas o grau maior de conflito de interesse, mas existem formas sutis de interesse, e também gradações complexas de conflito. Num torneio de copa do mundo de futebol, por exemplo, um time joga as eliminatórias com outro país que já fora eliminado pelo resultado de uma outra partida que acontecera antes. Não apenas a derrota não lhes importa, como talvez coubesse e fosse interessante vingar-se do país que os eliminara. Devido à regra de saldo de gols, se o país já derrotado sofresse uma goleada espantosa, o time com o qual estaria jogando nesse momento não só venceria a partida, como prejudicaria a equipe que o eliminara do torneio. Quem se lembra, sabe que falo do jogo Argentina e Peru na copa de 1978, que sucedeu à partida Brasil e Polônia, no qual a Argentina goleou o Peru de 6 a 0, eliminando o Brasil das finais, pois o saldo de gols nesse jogo ultrapassava os 4 gols necessários para classificar a Argentina. Não se pode dizer que o Peru, apesar de derrotado e por muito, perdeu. Ou, também, no caso de um pai que deixa-se derrotar num jogo de xadrez por seu filho com o propósito de incentivá-lo a continuar praticando o jogo, ou para mostrar à criança que perder é corriqueiro e que se trata de uma experiência tolerável que não merece uma lágrima sequer.

O caráter de conflito de interesse é determinado pela intenção do jogador, pelo que ele quer, e isso chama-se de *utilidade* que são “as preferências dos jogadores expressas em escala numérica” (Poundstone, 1992: 51). John von Neumann e Oskar Morgenstern sabiam, desde sempre, que a noção de utilidade apresenta um espectro amplo de decisões, com a possibilidade de ser expressa por variantes complexas e contraditórias. A complexidade da idéia de utilidade exige simplificação. Entretanto, se a noção de utilidade era difícil de traduzir-se em valores computáveis nas trocas econômicas humanas, um biólogo, John Maynard Smith (1982), notou que utilidade poderia expressar-se em termos biológicos bastante simplificados: o organismo sobrevive replicando-se geneticamente com maior frequência. O que era em economia um critério de racionalidade virou, no universo da biologia, dinâmica populacional e estabilidade evolucionária. Esse seria o pagamento (*pay-off*) biológico básico e o mais desejado em sua utilidade. Num outro ponto extremo do problema, as preferências individuais talvez pos-

sam até ser estritamente subjetivas a ponto de parecer impossível computá-las com facilidade. Entretanto, é com base no princípio de utilidade que uma decisão individual, tanto humana como nos animais, será tomada. Só então, após o estabelecimento da utilidade, outras questões importantes começarão a surgir, como as maneiras de implementar obrigatoriamente (*to enforce*) uma decisão. É a partir do conceito de utilidade que se estabelece a convergência dos interesses individuais dos jogadores.

Mesmo que não seja preciso, agora, entrar nas minúcias estonteantes das interações concretas de jogadores, com diversos critérios de utilidade, cabe um comentário inicial sobre um tipo de jogo que, por ser considerado o mais básico conflito de interesses, encantava e, portanto, mereceu a maior parte da atenção de John von Neumann: os jogos de soma-zero (*zero-sum games*). Os jogos de soma-zero são aqueles em que o ganho de um ponto só é possível porque o oponente perdeu um ponto. A utilidade de um jogador está em direta contradição com o que é definível como utilidade para outro. O modelo é o do pôquer que tanto interessava a von Neumann. Logo, se somarmos o ponto ganho (+1) com o ponto perdido (-1), o resultado será zero. O sentido desse fato, de que somados os pontos indicam zero, é que nada é criado no curso do jogo, apenas o vencedor apropria-se do que está disponível como prêmio da partida. Nesse modelo, o que há é transferência de valores e nunca a criação de riquezas. Toma-se o que já existe e nada é acrescido ou posto no lugar. Mas esse não é apenas o único defeito e problema que se pode ver no modelo de soma-zero. A prática da interação de soma-zero é extremamente belicosa, porque, aparentemente, nela inexiste qualquer cooperação, ainda que von Neumann tenha concedido que, durante o jogo entre *n*-pessoas (*n-person game*), os participantes poderiam fazer alianças, acordos, comunicar-se, mas com o propósito exclusivo de vencer o embate. Na verdade, situações de confronto extremo, como uma guerra, podem ser perfeitamente compatíveis com instâncias de cooperação, seja no caso de armistício, trégua, ou um fenômeno que se deu na Primeira Guerra, quando tropas inimigas, estacionadas em fronteiras bem delineadas que não avançavam, deixavam de atirar nos inimigos para matá-los. As objeções que acabam de ser levantadas não são de maneira alguma menores e indicam que o pensamento presente no modelo de soma-zero está em franca contradição com o objetivo de toda atividade econômica, que é o esforço de criação de abundâncias, e também com o fato de que a vida biológica está diretamente associada regularmente às práticas cooperativas.

## *Os jogos e as regras*

Sem querer aprofundar-me em polêmicas sobre as possíveis tipologias de jogos, acredito que a princípio seja produtivo identificar a existência de pelo menos duas espécies de jogos: um dominado pelas regras, outro pelas qualidades individuais dos jogadores.

Um tipo de jogo (como bridge, pôquer, xadrez) parece ser definido por regras que estabelecem, em maior ou menor grau, as estratégias que se desenvolvem durante o desenrolar da partida. Nesse caso, as regras podem ser apressadamente identificadas com as descrições, a tal ponto que os convencionalistas confundem regras com descrições. Por isso, o desenvolvimento da estratégia (em outras palavras, a descrição de todos os movimentos possíveis de um jogador) cria a impressão de estar sendo determinado ou gerado completamente pelas regras. Num quadro assim, o que parece haver de individual é apenas a capacidade que um jogador tem de enganar e manipular o oponente. A força das regras parece ser tal que em referência a normas implícitas e antecedentes corrigem-se os atos dos jogadores desviantes. A onipresença das regras é tamanha que existiriam regulamentações previstas até para os desvios. Separa-se o blefe, que é um engano previsto por regras, da trapaça e do roubo que fogem à ação legitimadora das normas.

Entretanto, é prematuro concluir que as regras antecedam, permitam, ou justifiquem o jogo. O papel das regras é bem outro e não é necessariamente como o modelo semiótico que Saussure insinuara, ao postular que a língua antecede a fala, assim como a partitura estabelece a execução de uma peça musical a ponto da semiótica saussuriana considerar o sistema de regras como o objeto exclusivo do estudo dos signos.

O que há de errado nesse raciocínio é a crença de que as regras precedem e determinam as nuances e os sentidos do ato de jogar. Por acreditar que as regras são a razão de ser, a essência do jogo, alguns acabam concordando com o que a leitura antropológica que Claude Lévi-Strauss (1962: 48) faz da semiótica saussuriana no capítulo 1 de *La pensée sauvage*. Lévi-Strauss equipara os jogos aos rituais porque ambos seriam realizados segundo regras que os permitem, mas com uma diferença: os jogos distinguem sub-grupos no interior de um grupo mais geral, identificando, após o resultado, quais são os vencedores e os perdedores. O ritual seria o inverso do jogo, pois teria a missão de unir, por comunhão, os indivíduos no interior do grupo. O jogo divide. Através do ritual unifica-se. A interpretação de Lévi-Strauss, que privilegia o todo social, está equivocada ao perder de vista que seguir regras rituais se dá para que os indivíduos que participam das cerimônias exibam sua excelência pessoal e assim afirmem seu prestígio e seu valor no interior do grupo. Afinal, seguir regras é sinal

de qualidade biológica individual. Não há outro motivo para que o indivíduo desperdice tempo, energia, talento numa cerimônia ritualizada. Fazê-lo pelo bem do grupo seria uma idealização imotivada, mais próxima da imaginação holística e durkheimiana do antropólogo do que da realidade concreta dos atores sociais que se exibem, com o propósito de auferir prestígio, o que os levaria a espalhar seus gens através do grupo, aumentando sua taxa de sucesso genético. Até nas organizações sociais que dão maior ênfase ao todo sobre as partes, o indivíduo acaba emergindo com suas dimensões próprias de excelência. Na Índia, o renunciador, o *sannyasi*, recusa a esfera mundana, e devota-se à liberação extrema de cunho individual (Dumont, 1970: 45) e é por isso um homem santo.

A dimensão individualista dos jogos é ainda mais clara se consideramos os jogos como manifestações de talentos e habilidades individuais. Agora estamos falando de uma outra espécie de jogo que difere dos jogos mais normativos como pôquer, bridge, e xadrez. É muito conhecida a afirmação de John von Neumann de que o xadrez não era um jogo no sentido que ele atribuía ao termo. Para Jacob Bronowski (1992: 432), von Neumann dissera que o xadrez não passava de “uma forma bem-definida de computação. Você pode não ser capaz de encontrar a solução correta, mas, teoricamente, sempre há uma solução, um procedimento correto para cada posição”. O jogo de xadrez dramatiza os limites dos jogadores. Perde quem não acha a solução ideal e perfeita para o que se passa no tabuleiro, enquanto que o melhor será sempre aquele que identificou o movimento e a posição corretas, ou se não a mais correta, para aquela configuração de pedras. Nos jogos como o basquete e o futebol, as estratégias, como programas de ação para o conjunto dos jogadores, podem ser bem menos importantes do que o talento individual do jogador. Um jogo com participantes medíocres, sem Michael Jordan, Pelé, ou Maradona, reduz-se apenas ao exercício tépido das normas.

De fato e rigorosamente, a divisão em espécies de jogos que acabo de apresentar é falha. O que importa tanto numa como outra espécie de jogo é sempre a ação do indivíduo. E por que digo isso? Para os jogos aparentemente dominados pela força das normas, como bridge, pôquer, e mais que todos o xadrez, não se pode deixar de reconhecer que a maneira de vencer as partidas é sempre seguindo os programas de ação que são determinados por uma estratégia de cunho estritamente individualista que von Neumann e Morgenstern chamaram de Mini-Max. Mini-Max é um teorema matemático que soluciona os jogos de soma-zero. Se a cada ponto ganho pelo jogador A significa um ponto perdido pelo jogador B, o jogador A tentará sempre o que ao mesmo tempo minimize os ganhos do oponente, pois isso será o que maximizará os seus próprios ganhos. Para o jogador que opta pela estratégia Mini-Max, caberá enfrentar o oponente que deverá implementar uma solução estratégica que seja simé-

trica e especular, portanto seguindo uma estratégia Maxi-Mini, ou seja maximizando os seus ganhos ao minimizar os do outro contendor. Afinal, um jogador deve antecipar-se sempre ao outro. A estratégia Mini-Max/Maxi-Mini precede o jogo; é o que permite o desenlace das partidas e o que caracteriza o propósito do embate; ela domina toda e qualquer decisão no processo da partida, daí ser fundamental identificá-la. É até mesmo anterior à existência de regras, pois essas variam de jogo para jogo, enquanto que a estratégia, otimizada sob a forma Mini-Max, é sempre a mesma.

Muito mais interessante do que o reconhecimento da existência de regras, pois seria algo como reconhecer o óbvio, é produzir uma explicação porque as regras manifestam-se com tanta freqüência em interações econômicas e sociais que deveriam se caracterizar prioritariamente por interesses estritamente individualistas. Por que situações tão diversas como as negociações nas bolsas de valores e nos balcões modestos de um bazar oriental exigem que “as instituições relevantes, sejam relativamente estáveis e bem estabelecidas, de forma que possam ser vistas como tendo regras fixas de operações, diante das quais os jogadores não tenham necessidade ou desejo de violar”? (Binmore, 1990: 8). A princípio, não me parece convincente que isso aconteça com o objetivo de favorecer a estabilidade, a constância, ou até a identidade do grupo. O grupo se faz a partir das interações dos indivíduos. Senão cairíamos no vício teórico que considera o todo mais do que o que acontece no encontro das partes. A estabilidade das instituições e a permanência de regras relativamente fixas é uma condição para que todos percebam que o indivíduo é levado à tentação de ganhar a todo custo. Só os atores sociais de maior qualidade podem dar-se ao luxo de não ceder ao encanto imediatista das fraudes.

Para os intérpretes afeitos ao convencionalismo só há mesmo a conclusão de que as regras são o que importa. Mas, olhando bem para a questão, pode-se ver que a função das regras é melhor entendida do ponto de vista do objetivo individual. As regras existem para que os indivíduos possam definir-se como jogadores. Aquele que vence, sem burlar as regras, ou blefando dentro do que as normas permitem, é de fato um vencedor legítimo. Nos jogos, um outro fenômeno pode ser observado. Para que o intercâmbio seja nivelado e assim a competição ser justa, as diferenças entre os jogadores devem ser diminuídas. Por isso, lutadores de box disputam por categorias de peso. Algo semelhante ocorre nas interações econômicas. Suponhamos que alguém queira comprar um carro usado de uma agência de automóveis, que não é apenas um agente econômico que conhece muito o que sejam carros, mas que está bem a par do estado do veículo que interessa ao comprador. Oferecer uma garantia de qualidade por um determinado período de tempo é uma maneira de reduzir o desequilíbrio de informação que caracterizaria essa troca. Reduzido o risco da compra, o vende-



dor oferece garantia para mostrar que é correto, honesto e digno de confiança. Nessa transação econômica, onde tanto quem compra como quem vende precisam sentir que o intercâmbio os favorece, o vendedor reduz sua vantagem natural voluntariando uma segurança, que é baseada na informação que teria sobre aquele automóvel. A assimetria de informação diminui e a transação flui com mais facilidade. Por isso, a instituição de garantias se transforma numa regra que promove equilíbrio entre os interesses conflitantes de quem vende e de quem compra algo. Deixar o mercado livre, a ponto de não viver por outro princípio do que o lucro predatório e a todo custo, acaba sendo uma autofagia. A venda irrestrita e inseqüente de produtos ruins prejudica não só aos compradores, mas também aos vendedores ainda que, nesse caso, mais a longo prazo. Os vendedores vêem os limites do mercado encolher até o seu desaparecimento, pois só restarão, no mercado de venda de carros, os consumidores mais abastados que possam comprar carros novos. A instituição de pontos de equilíbrio beneficia singularmente os dois pólos da interação econômica, sejam eles vendedores ou compradores com potencial conflito de interesse: uns querendo a maior margem de lucro possível, enquanto que outros almejam comprar pelo preço mais baixo, o que significa uma menor margem de lucro para o vendedor. Akerlof (1970) iniciou sua análise sobre o efeito da qualidade e da incerteza nos mercados com considerações sobre carros usados, expandindo-a para os ramos de seguro, contratação de mão-de-obra em grupos desfavorecidos, até empréstimos de risco em comunidades sem maiores recursos financeiros. Para cada situação de conflito, surgem instituições que reagem ao desequilíbrio criando pontos de estabilidade. Aqui, o que se vê é uma transformação importante da estratégia Mini-Max, que parecia a von Neumann e Morgenstern, o princípio exclusivo de todos os jogos. Tudo isso está de acordo com a necessidade de se reconhecer que, mesmo adotando uma perspectiva individualista, a cooperação evolui.

### *As regras e o equilíbrio*

Para que vejamos como surgem as condições e regras que favorecem os pontos de equilíbrio e cooperação, tomemos a situação que John Nash chamou de jogos não-cooperativos, em frontal diferença com as especificações de von Neumann. Para von Neumann, as alianças, as coalizões e os acordos eram perfeitamente factíveis. Ele previa que, mesmo nas interações de soma-zero, haveria alianças, comunicação e acordos partilhando benefícios entre os contendores. Mas o acordo e a aliança trazem consigo um problema que enfraquece o seu papel nos jogos: quem haveria de obrigar a realização dos acordos? Isso presumiria um super-jogador, que acumulasse a função de feitor, governo ou de polícia, o que forçaria um novo acordo e assim apareceria mais um outro

controlador, *ad infinitum*. Entretanto, a solução para o problema existiria se os jogos tivessem pontos de equilíbrio e de estabilidade que se implementassem no curso do intercâmbio entre os jogadores. Para ver se isso era possível, Nash (2002 [1951]: 51-84) considerou a existência de jogos onde não se pudessem estabelecer alianças, comunicação, ou mesmo fazer acordos que beneficiassem os jogadores. Paradoxalmente, um cenário altamente conflituoso, como o dos jogos de não-cooperação, acaba expondo que, em jogos finitos (portanto com conclusão à vista) haverá, como postula o teorema 1 do *paper* de Nash, pelo menos um ponto de equilíbrio e também, segundo o teorema 2, que em qualquer jogo finito existem pontos de equilíbrio simétricos. Antes de considerarmos uma ilustração do que seja um equilíbrio Nash, vejamos o porquê desse fenômeno.

O primeiro argumento será teórico. O jogador A sabe o que quer ganhar no jogo, mas também percebe que seu oponente B tentará minimizar os seus ganhos ideais. Isso significa que, realisticamente, o que deverá esperar é um ganho médio, o maior possível, mas distante do ideal. Claro que os jogadores tentarão auferir o lucro máximo, mas se, por um lado, cederão nessa expectativa, por outro não se darão por satisfeitos com menos do que o ganho médio. Seus objetivos são no sentido de, pelo menos, garantir o ganho médio. Simetricamente, o jogador B fará todo o possível para não ganhar menos do que a média almejada por A. Como a suposição da teoria dos jogos é a de que estamos sempre lidando com jogadores igualmente racionais, e com a mesma capacidade de discernimento, um ponto de equilíbrio insinua-se, lógica e naturalmente, em jogos não-cooperativos.

Agora, vejamos uma situação prática que ilustra o que acaba de ser formulado. Tomemos um exemplo muito simples dado por Poundstone (1992: 37-64). Dois jogadores têm por objetivo extrair o máximo possível de um bolo à sua frente. O ideal seria levar o bolo todo, mas isso não é possível porque existe um jogador oponente, da mesma maneira ativo. Qual é a expectativa razoável dos dois jogadores? Qual o máximo que podem esperar, já que existe um conflito de interesses? O conflito de interesses que estava sempre presente nos jogos de soma-zero expressa-se na divisão de funções que cabem a cada um dos jogadores. O jogador A cortará o bolo, enquanto que o jogador B escolherá, em sequência, a fatia. O cortador pensa no que fazer. Pode cortar o bolo em fatias desiguais, mas isso será uma estratégia fraca, facilmente invadida pelo oponente que, escolhendo, levará o pedaço maior. A solução ótima para A é cortar o bolo o mais próximo possível do meio. Assim diante de fatias iguais, o que escolhe terá o seu ganho minimizado o mais possível. O interesse de quem corta em levar o máximo possível coincide com o que minimizará as vantagens do jogador que escolhe. O mínimo para um é a maior vantagem para o outro. Se o jogador

B, ou seja quem agora escolhe, fosse quem corta, certamente faria o mesmo. No caso do bolo dividido entre dois jogadores, o ponto de equilíbrio está na divisão que seja a mais perto da partilha igual, não por causa de sentimentos elevados de altruísmo e compaixão, os quais é sempre arriscado supor, mas porque atende aos interesses individuais e egoístas tanto de A como de B. O *equilíbrio Nash* se dá quando a resposta de cada jogador é uma solução ótima tanto para um como para outro, apesar de seus interesses conflitantes. Enquanto equilíbrio, não há mesmo motivo para que nenhum dos jogadores se desvie da estratégia que é ótima para ambos. É da situação de equilíbrio que as regras se desenvolvem, segundo o princípio social da reciprocidade. Sem ponto de vista de equilíbrio, não haverá sequer a possibilidade de que regras recíprocas evoluam. É preciso agora observar que a estratégia Mini-Max, de cunho radicalmente competitivo, funciona como o centro em torno do qual será possível que se gere um ponto de equilíbrio do interesse direto de cada jogador. Outra explicação que desconsidere os interesses egoístas dos contendores é irreal porque idealizada.

Na ilustração da partilha do bolo por dois jogadores com utilidades que se excluem, um cortando, outro escolhendo a fatia, a solução do problema, ou seja a descoberta do ponto de equilíbrio, é a divisão na metade. Com três jogadores, caberá a solução de partilhar em três partes iguais. E progressivamente, com mais e mais jogadores, portanto com um conjunto de  $n$ -pessoas, o bolo diminui até a indiferença. Mas essa não é a única questão com o crescimento de pontos de vista individuais múltiplos. A multiplicidade de contendores nos jogos revela um argumento poderoso contra as teses holísticas. Se a utilidade dos jogadores se torna progressivamente complexa, as utilidades mostram-se incomparáveis. Haverá inevitavelmente um jogador que não goste de bolo de banana, ou outro que seja diabético e assim por diante. O crescimento do número de jogadores traz consigo a multiplicação dos pontos de equilíbrio, de tal maneira que tais jogos só possam existir através das comunicações incessantes que conectem os jogadores e estabeleçam pontos múltiplos e instáveis de equilíbrio. A existência de um ponto de equilíbrio constante, unificado e inalterável não passa de uma idealização que, a rigor, só existe nas simplificações dos modelos.

No estudo que se seguiu ao *paper* sobre jogos não-cooperativos, Nash (2002 [1953]: 99-114 ) notou que o plano de ação racional na barganha presumia a discussão de pontos de vista individuais, seguidos da identificação de ameaças que seriam tanto decididas como comunicadas ao outro contendor. Num estágio final do processo, as ameaças terão que ser obrigatoriamente executadas pelos jogadores pois são o fundamento decisório, de fato o movimento que decide esse jogo de barganha. As ameaças, enfim, definem os pontos possíveis de equilíbrio. Ainda que Nash tenha-se mantido, no texto, a partir da perspectiva de duas pessoas cujos interesses não são necessariamente opostos ou coincidentes,

é possível imaginar que os equilíbrios se refazem conforme a multiplicidade dos pontos de vista individuais e instáveis.

Será viável chegar a uma ordenação coletiva a partir da somatória dos pontos de vista dos contendores? Como se definem utilidades que se excluem e não são comparáveis, a menos que se instaure, à força, um centro de controle e convergência dos múltiplos interesses dos jogadores? Trata-se de uma solução semelhante à idéia durkheimiana de sociedade como técnica de coação moralizante dos atores sociais. Não há como, do ponto de vista dos indivíduos, se chegar a um todo que paire e domine as partes, sem que se instaure uma forma qualquer de tirania. A conclusão é semelhante àquilo que Arrow chama de teorema da impossibilidade de se tomar uma decisão social que expresse um ponto comum de interesse coletivo. A partir dos indivíduos, não há como se chegar a isso, seja pelo voto ou pela ação do mercado. O método de decisão política tanto pelo voto acumulado como pela mão invisível do mercado será o mesmo: computam-se as preferências individuais, ao mesmo tempo que se projeta a aparência fantasmática de uma preferência unificadora. Não é difícil ver que o que, então, sobra é uma impossibilidade ou no máximo a admissão de um equilíbrio instável que se refaz sem cessar, como são as flutuações inevitáveis das democracias ou as oscilações dos mercados:

Se excluirmos a possibilidade de comparações interpessoais de utilidade, então os únicos métodos de se passar dos gostos individuais para as preferências sociais que sejam satisfatórios e que se definam por um amplo conjunto de ordenações individuais serão ou impostos ou ditatoriais. (Arrow 1983 [1950]: 24)

Isso não pode ser entendido como defesa de controles ditatoriais. Pelo contrário, trata-se de um argumento que favorece a liberdade como parte integral do destino de toda a vida, através do reconhecimento humilde de que é impossível implementar, com eficácia e em definitivo, uma ordenação coletiva e unificante.

### *Conclusão*

Se é verdade, como acredito, que as teses darwinianas sobre a vida estejam corretas, é preciso pensar as formas do tempo e da história do ponto de vista do indivíduo, pois neles está inscrito o tempo natural. E isso implica a recusa das suposições holísticas que predominaram até agora em muitas interpretações da história, da sociedade e dos signos. Com a derrocada do convencionalismo, não

há mais motivo para se adotar um ponto de vista unificador centralizado em torno do qual as narrativas históricas se desenvolverão. O tempo e a história, num espriar constante, são incessantemente refeitos e reinterpretados. O precário predomina: as regras cristalizam-se e indicam pontos de equilíbrio para os jogadores. O que parecia estável não vai durar, pois inexitem tendências históricas todo-poderosas, que atuem sob a forma de destino e de leis históricas, antecedendo a ação concreta dos indivíduos.

*Eduardo Neiva*  
Universidade de Alabama at Birmingham

### *Referências bibliográficas*

- ACKERLOF, George A. The Market for “Lemons: Quality Uncertainty and the Market Mechanism. *The Quarterly Journal of Economics* 84, 488-500, 1970.
- ARROW, Kenneth J. A Difficulty in Social Welfare. In: *Collected Papers of Kenneth J. Arrow, volume 1: Social Choice and Justice*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 1-29, 1983.
- BINMORE, Ken. *Essays on the Foundations of Game Theory*. Cambridge: Basil Blackwell, 1990.
- BRONOWSKI, Jacob. *A escalada do homem*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- DARWIN, Charles. *On the Origin of Species*. New York: Gramercy, 1979.
- DURKHEIM, Émile. *Les Règles de la Méthode Sociologique*. Paris: Alcan, 1960.
- DUMONT, Louis. *Religion, Politics, and History in India: Collected Papers in Indian Sociology*. Paris and Hague: Mouton, 1970.
- GINZBURG, Carlo. *Clues, Myths, and the Historical Method*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989.
- HEGEL, G. W. F. *The Phenomenology of Mind*, translated with an introduction and notes by J. B. Baillie. London: George Allen & Unwin, 1971.
- HIRSCH Jr., E. D. Beyond Convention. *New Literary History* 14, 389-397, 1983.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *La Pensée Sauvage*. Paris: Plon, 1962.
- MARX, Karl. *The German Ideology*. Lawrence & Wishart, 1970.
- MAYNARD SMITH, John. *Evolution and the Theory of Games*. Cambridge: Cambridge University Press, 1982.
- NASH JR., John. *The Essential John Nash*, edited by Harold W. Kuhn and Sylvia Nassar. Princeton: Princeton University Press, 2002.
- POPPER, Karl. *A sociedade aberta e seus inimigos, volume 2: A preamar da profecia: Hegel, Marx e a colheita*. Belo Horizonte: Itatiaia/Edusp, 1974.
- POUNDSTONE, William. *Prisoner's Dilemma*. New York: Doubleday, 1992.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. *On the Social Contract, with Geneva Manuscript and Political Economy*, edited by Roger D. Masters. New York: Saint Martin's Press, 1978.

SAUSSURE, Ferdinand. *Cours de Linguistique Générale*; publié par Charles Bally et Alber Sechehaye, avec la collaboration de Albert Reidlinger. Paris: Payot, 1949.  
VON NEUMANN, John & MORGENSTERN, Oskar. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press, 1944.

### **Resumo**

O autor discute criticamente os limites das interpretações holísticas do tempo e da história, que presumem uma precedência do todo sobre as partes, qualificando-as de ideologias totais. As ideologias totais são entendidas como uma visão distorcida do que acontece nas interações humanas e biológicas, perpetuando um equívoco teórico de cunho convencionalista presente em autores tais como Hegel, Marx, Freud, Foucault, Durkheim e Saussure. O texto apresenta uma visão de equilíbrio histórico e parcial, fornecida pela teoria dos jogos, como alternativa para o problema.

### **Palavras-chave**

Tempo, história, comunicação, Teoria dos jogos, convencionalismo, signo, individualismo, Equilíbrio Nash.

### **Abstract**

The author argues against the holistic interpretations of time and history, presuming the precedence of the whole over the parts, qualifying them as total ideologies. Total ideologies are understood as a distorted view of what happens in human and biological interactions, fostering a theoretical error of a conventionalist nature present in authors as diverse as Marx, Freud, Foucault, Durkheim and Saussure. The paper presents a view of historical and partial equilibrium presented by game theory as an alternative to the problem.

### **Key-words**

Time, History, Communication, Game Theory, Conventionalism, Sign, Individualism, Nash Equilibrium.