

O partido da ordem versus a Montanha: Teoria dos Jogos no "18 Brumário"

**Frederico
Batista Pereira**

Graduando em
Ciências Sociais/
UFMG.

Palavras-chave:
18 Brumário; Karl
Marx; Teoria dos
Jogos; Dilema do
Prisioneiro.

Key-words:
18 Brumaire;
Karl Marx; Game
Theory; Prisoner's
Dilemma.

RESUMO: Este trabalho consiste na elaboração de um modelo de jogo de dois atores baseado em uma situação fornecida no "18 de Brumário" de Karl Marx, no qual o autor narra o conflito entre dois partidos - o partido da ordem e o partido social democrata (Montanha) - que por um momento ganha os contornos do Dilema do Prisioneiro, modelo clássico da Teoria dos Jogos. Com isso, pretende-se apresentar brevemente pontos centrais da perspectiva Rational Choice nas ciências sociais.

ABSTRACT: This essay consists of an attempt to develop a two players game model based on an excerpt of Karl Marx's "18 Brumaire". The author narrates the struggle between two parties, the party of Order and the social-democratic party (Montagne), situation that can be analyzed as the Prisoner's Dilemma and therefore modeled according to a Game Theory framework. By doing so, we intend to briefly present some central points of the Rational Choice approach in Social Sciences.

Introdução

Antes que qualquer coisa seja dita a respeito das pretensões do trabalho aqui proposto, torna-se imprescindível rejeitar possíveis pretensões a serem evocadas a partir do título acima. Não, este trabalho não pretende atribuir de maneira alguma certa paternidade a Karl Marx sobre a Teoria da Escolha Racional ou Teoria dos Jogos, tampouco quer encontrar uma "utilidade científica" para a sociologia deste autor, que para alguns estaria imbricada em sua filosofia da história, de forma a contaminar suas proposições. Quanto à primeira tentativa, poderíamos condená-la dizendo que talvez até Platão pudesse ser alguma espécie de fundador da perspectiva rational choice¹. Quanto à pretensão de dar uma roupagem científica positivista aos escritos de Marx, deixamo-la para aqueles que se disponham, por acreditarmos ser tal pretensão exagerada.

O que nos resta então dizer sobre o trabalho é que se trata de mera "curiosidade sociológica", ignorando o tom acusatório que poderia acompanhar tal expressão. A proposta do trabalho é elaborar um modelo muito simplificado (o mais simplificado possível!) de jogo de dois atores a partir de uma situação narrada por Marx em sua obra "O 18 de Brumário de Luís Bonaparte", mostrando como, em certo sentido, Marx trabalha com uma estratégia explicativa um tanto semelhante à dos sofisticados economistas do século XX. Talvez aquele que dentre os "pais fundadores" das ciências sociais seja "o mais desafortunado, o mais incompreendido, o mais citado e talvez o menos lido" autorizasse nosso empreendimento, por ser economista, e pela evidência do "emprego abundante e fundo" (DOMINGUES, 2004) que faz das matemáticas em O Capital, apesar de deixá-las de fora da obra-prima aqui em questão, o 18 Brumário.

De início, antes de tratar de desenvolver a proposta apresentada, devemos fazer algumas considerações prévias que dizem respeito aos as-

pectos mais abstratos tanto da Teoria dos Jogos como da Teoria Marxista - é que faremos nos dois próximos itens do trabalho. Feito isso, apresentaremos a situação que fornece a base para a construção do jogo, tentando aproximar ao máximo das considerações de Marx, e construiremos o jogo propriamente dito, com seus aspectos formais definidos com certa minúcia. Ainda nesse item faremos uma interpretação dos resultados, sempre à luz do economista alemão.

Esclarecimentos sobre a Teoria dos Jogos (que nada mais é do que uma "sub-área" da Teoria da Escolha Racional)

As matemáticas, apesar de escassamente presentes na fundação das ciências sociais, têm hoje uso corriqueiro nesse campo. Uma das possibilidades mais recorrentes de uso das matemáticas atualmente nas ciências sociais, especialmente na economia e na ciência política, é a perspectiva analítica oferecida pela Teoria da Escolha Racional e Teoria dos Jogos, esta última introduzida pelo matemático J. von Neumann e pelo economista O. Morgenstern. Com base nas concepções filosóficas da economia neoclássica, com A. Smith e D. Ricardo, da teoria da utilidade marginal de J. Bentham, além da teoria econômica do próprio Marx, os economistas do século XX aliaram a concepção do indivíduo egoísta em busca da maximização de seus prazeres pela adequação dos meios aos fins de sua ação, à viabilidade de se abordar os fenômenos humanos utilizando ferramentas matemáticas.

A Teoria dos Jogos postula que os atores se defrontam com situações nas quais possuem uma gama de ações possíveis, tendo de antemão suas preferências estabelecidas quanto aos estados do mundo, as conseqüências resultantes da interação de suas ações. Para determinar as ações dos atores, a Teoria dos Jogos assume o comportamento destes como sendo racional. O

¹ Na República - livro II, Platão esboçou na fala de seu irmão Gláucou a descrição do comportamento de pessoas justas ou injustas submetidas a convenções que são forçadas a respeitar. Por meio do Anel de Gíges, que dava a propriedade da invisibilidade a seu portador, este poderia tirar vantagens dessa propriedade para satisfazer suas ambições, cometendo injustiças. Tal ação parecia ser a mais racional para o portador.



que se entende por racional na proposta desta teoria pretende ser uma noção mais simplificada da racionalidade, uma noção mais operacional:

"Put simply, rational behavior means choosing the best means to gain a predetermined set of ends. It is an evaluation of the consistency of choices and not of the thought process, of implementation of fixed goals and not the morality of those goals." (MORROW, 1994, p. 17).

A fim de esclarecer a proposta brevemente apresentada acima, consideramos pertinente responder a certas críticas impróprias geradas por equívocos que são cometidos de maneira recorrente quando se trata da Teoria dos Jogos. Começaremos pelas críticas e chegaremos aos equívocos. Três pontos importantes que costumam gerar controvérsia, pelo menos para aqueles que estão no ataque a essa perspectiva, seriam os seguintes: a) as pessoas não são racionais *stricto sensu*, como aparece na proposta mostrada acima; b) as pessoas não elaboram cálculos matemáticos ao agir na vida cotidiana; e c) o modelo da Escolha Racional não é capaz de captar os detalhes, as nuances da vida social.

Tais críticas seriam feitas a partir de entendimentos equivocados da proposta da Teoria apresentada. O grande equívoco seria o de pretender que a abordagem em questão seja realista (ou positiva), que pretenda tratar diretamente da realidade, e que suas proposições sejam passíveis de teste empírico. Na verdade, tal abordagem não se pretende descritiva da realidade; ela

não é propriamente uma teoria. Do que se trata então a Teoria (?) da Escolha Racional (e a Teoria dos Jogos, por conseguinte)? Trata-se de uma abordagem normativa, que postula as ações dos atores tal como se eles fossem racionais. Trata-se de uma abstração (diga-se de passagem, uma abstração sem a qual não seria possível todo o arcabouço teórico da Economia) e não de uma hipótese sobre a realidade, uma abstração que se pauta na premissa da racionalidade dos atores. Em decorrência disso, não se faz possível o teste empírico das proposições da Teoria dos Jogos, mas apenas sua comparação com a realidade, com a verificação das aproximações e/ou distanciamentos apresentadas.

Poderia alguém concluir a partir dos dizeres acima que a Teoria dos Jogos na verdade não se trata de uma teoria, mas sim de uma técnica, afirmação com a qual concordamos, apesar do já convencional uso do termo "teoria" quando se trata dessa técnica. Esse mesmo alguém poderia também afirmar que por ser uma técnica, e por conclusão não apresentar hipóteses, explicações sobre a realidade, que isso seria uma limitação de tal perspectiva. Também concordamos com essa assertiva, mas devemos complementá-la. Sua limitação decorre de uma de suas principais características, por coincidência aquela que a torna mais útil, a nosso ver: a parcimônia. O objetivo do trabalho que propomos é justamente mostrar essa utilidade para a elaboração de teorias nas ciências sociais. Concebemos a Teoria dos Jogos como uma técnica que postula um modelo a ser comparado com a realidade factual, e que a partir dessa comparação, da constatação de dissonân-

cias entre a ação dos jogadores² no modelo e na realidade, formula-se uma teoria que irá explicar porque o jogador, numa dada situação, agiu de tal ou qual maneira. É importante frisar nesse ponto a necessidade de não apenas explicar os distanciamentos do modelo para a realidade, mas também ter em mente a pergunta: por que o jogador agiu de forma racional? Acreditamos que se propomos apenas uma análise dos casos em que o jogador em questão parece não agir racionalmente, e nos abstermos de verificar se realmente os resultados racionais obtidos pelos demais jogadores demonstram que estes foram calculistas, estaremos assumindo como premissa uma afirmação passível de ser testada, portanto, uma hipótese (a não ser que o conceito de racionalidade para a Teoria dos Jogos seja definido exclusivamente pelo resultado da ação, e não por sua dimensão do cálculo de meios para atingir determinado fim - o que não parece ser exatamente a definição que se lê em alguns autores desta área³). Além disso, devemos assinalar que, no caso de o jogador não agir em conformidade com a predição do modelo, não se deve em princípio inferir um não ajustamento desse jogador à predição devido à irracionalidade. É preciso verificar, antes de qualquer afirmação sobre a racionalidade dos atores, se o modelo elaborado pelo pesquisador foi capaz de considerar as possibilidades reais disponíveis aos jogadores (nesse caso, dizemos que o problema da não-racionalidade da ação está no modelo, e não no jogador) No entanto, a despeito dessas considerações, e de acordo com a finalidade de nosso trabalho, não trataremos de responder se e por que os jogadores em nosso modelo agiram racionalmente pelo fato de que nossas explicações se basearão nas considerações de Marx, que por sua vez parece não fazer nenhum comentário nesse sentido. Além disso, como tentaremos mostrar, pretendemos que o modelo de jogo a ser apresentado não contenha graves erros de predição, uma vez que nos baseamos na narração que Marx dá dos fatos e das circunstâncias nas quais ocorreram. Se a narração de Marx é incompleta ou possui equívocos, não está em questão em nosso trabalho.

Dessa maneira, escolhemos uma situação narrada por Marx no 18 Brumário, elaboramos um modelo de jogo de dois atores a partir da descrição de Marx, e comparamos o resultado do modelo com o narrado pelo autor, apresentando as hipóteses que este levanta para explicar os resultados.

Mas antes precisamos falar um pouco sobre o 18 Brumário.

Considerações sobre o 18 Brumário

No título do livro, Marx faz alusão ao golpe de Estado de Napoleão Bonaparte, em 9 de novembro de 1799, 18 Brumário no calendário da Revolução Francesa, quando o general dissolveu o Diretório e assumiu o governo da França, coroando-se imperador (literalmente), em 1804. No entanto, Marx não tem em mente o golpe de Napo-

leão, mas sim o de seu sobrinho, Luís Napoleão, 50 anos mais tarde. Então presidente francês, eleito em 1848, próximo ao final de seu mandato, e sem a possibilidade constitucional de reeleição, Luís Bonaparte desfez um golpe de Estado em 2 de dezembro de 1851, depois de dissolver a Assembléia, promover um plebiscito que restituiu o Império e, um ano depois, a 2 de dezembro de 1852, se proclamou Imperador da França com a alcunha de Napoleão III.

No livro, escrito à queima-roupa dos acontecimentos, de dezembro de 1851 a março de 1852, quando o autor vivia em Londres (e, portanto, não foi testemunha ocular dos acontecimentos que descreve), Marx pretende apresentar a luta de classes como causa primeira do golpe de Estado, conforme ele mesmo afirma no prefácio para a segunda edição, escrito em 1869:

"Eu mostro como a luta de classes na França criou circunstâncias e condições que possibilitaram a um personagem medíocre e grotesco desempenhar um papel de herói". (MARX, 1978, p.8).

Pela citação acima, notamos o forte juízo feito por Marx a respeito de Luís Bonaparte; para aquele, este último não passaria de um impostor e beberrão, um indivíduo aproveitador a quem os acontecimentos favoreciam. Esses antecipados julgamentos de Marx, além da ênfase analítica assumida na luta de classes, o impediram de perceber o êxito de Luís Bonaparte nas articulações políticas, que o fizeram permanecer no poder por quase duas décadas, ao contrário do que previa Marx, que afirmou seu governo não durar meses.

O objetivo deste trabalho se encontra no fato de que uma das situações narradas por Marx, o conflito entre o partido da ordem e o partido social-democrata, chamado de Montanha, apresentar um fato que despertaria a curiosidade de um game theorist pela maneira como o autor apresenta e explica os fatos.

Devemos esclarecer que nos voltamos apenas para a descrição dos fatos apresentada por Marx, preocupando-nos com um mínimo de verossimilitude, mas sem verificar a procedência das fontes do autor, a veracidade dos fatos ou a amplitude da percepção histórica obtida por Marx. Nosso trabalho se situa no campo das ciências sociais, e não da história.

O jogo entre o partido da ordem e a Montanha

Marx, em um ponto do texto, chega a se referir às disputas parlamentares entre o executivo e o legislativo francês à época do golpe como "jogo dos poderes constitucionais", apoiando-se em palavras de Guizot⁴. O 18 Brumário apresenta as mais diversas disputas ocorridas na política francesa que constituem causa direta do golpe de Estado de 2 de dezembro de 1851. Apesar de Marx pretender que as classes, ou a luta entre estas, ocupem lugar central em suas análises,

² Cambiamos os termos "ator" e "jogador" em nosso texto, mas essa troca não é totalmente arbitrária: em acordo com certas convenções optamos por usar o termo "ator" nas considerações sobre a Teoria da Escolha Racional; já o termo "jogador" aparece nas considerações feitas sobre a Teoria dos Jogos.

³ Encontramos apontamentos nesse sentido em Elster (1994, p. 47), quando este autor afirma: "Se a pessoa fez o que a teoria disse que faria, o caso pode acrescentado à relação de seus créditos.". Logo em seguida Elster fornece uma nota de rodapé referente a isso: "A explicação correta pode ainda [...] ser diferente. A escolha racional pode ser substituída por outro mecanismo. Ou a pessoa, embora racional, poderia por acidente fazer o que a racionalidade exigiria que fizesse".

⁴ Guizot foi um historiador e estadista francês que participou ativamente dos acontecimentos dados na França na época em questão. Cf. MARX, 1978, p. 133-134.

alguns feitos de Luís Bonaparte aparecem de maneira recorrente na narrativa, mesmo que predominantemente sob um tom depreciativo e com o intuito de mostrar a fortuna do presidente. De certa maneira, pelo reduzido recorte que faremos em nosso trabalho, seguiremos Marx em deixar o "aventureiro" à margem, e apresentaremos um dos mais importantes episódios narrados no livro.

Da divisão analítica dos acontecimentos feita por Marx, o último dos três períodos identificados por ele que teria atravessado a França desde a revolução de fevereiro de 1848 contra o Rei Luís Filipe de Orleans até o golpe de Luís Bonaparte, em dezembro de 1851, seria denominado "República Constitucional ou Parlamentar". Esse período compreenderia os acontecimentos entre as datas de 28 de maio de 1849, dia da primeira reunião da Assembléia Legislativa Nacional, até 2 de dezembro de 1851, data da dissolução desta Assembléia, e como foi dito, dia do golpe. Dos acontecimentos ocorridos neste período, o episódio que apresentaremos não se trata de uma contenda entre partido da ordem e presidente, mas sim de uma contenda entre dois partidos da Assembléia Nacional. O partido da ordem, majoritário na Assembléia, se chocava constantemente com o poder executivo e, segundo Marx, temendo que o partido social-democrata (a Montanha) se aproveitasse da disputa para ganhar força, aproveitou certa oportunidade para acabar com seu adversário no parlamento.

A oportunidade veio com o bombardeio de Roma pelas tropas francesas em meados de 1849, violando o artigo 5 da Constituição, que proibia a República francesa de fazer uso de suas forças militares contra a liberdade de outro povo, além do artigo 54, que proibia qualquer declaração de guerra por parte do poder executivo sem a concordância da Assembléia, que em resolução de 8 de maio expressou sua desaprovação à expedição romana. A 11 de junho de 1849, um representante da Montanha chamado Ledru-Rollin apresentou à Assembléia um projeto de impeachment contra Luís Bonaparte e seus ministros. Essa era então a chance para o partido da ordem preparar a armadilha: como esse partido era maioria na Assembléia, o projeto de *impeachment* acabou por ser rejeitado pelo órgão a 12 de junho, e a Montanha deixou o parlamento ameaçando apelar para as armas para defender a Constituição, além de ter sua Guarda Nacional dissolvida.

É nesse ponto da narrativa de Marx que se instaura o nosso problema: no dia 13 de junho é lançada uma proclamação por uma ala da Montanha que declarava Bonaparte e seus ministros como "fora da constituição". A tensão aumenta num contexto marcado pela instabilidade das diferenciadas instituições políticas desde a Revolução de 1789. Surge a possibilidade de uma nova intenciona, desta vez propugnada pela pequena burguesia que compunha a Guarda Nacional francesa. Nesse ponto elaboramos nossa pergunta crucial: A Montanha tentaria instaurar um novo levante para tomar o poder por meio das armas

ou agiria de forma mais parlamentar, por meio de manifestações pacíficas que jogassem as demais classes contra a situação, defendendo a Constituição? E o partido da ordem, agora numericamente o "dono" da Assembléia, arriscaria "pagar pra ver" ao esperar uma alternativa parlamentar, ou faria uso preventivo da força do exército para a manutenção do status quo?

É tendo em pauta essa pergunta que elaboramos um jogo de dois atores racionais com determinadas especificações formais que trataremos de justificar a seguir.

O modelo do jogo

INFORMAÇÃO COMPLETA: Faz-se necessário justificar a opção por um jogo com essa característica, principalmente pela possibilidade de que se questione o fato de que num tempo em que as informações circulavam com mais dificuldade devido à escassez de meios de propagação, de postularmos um jogo de informação completa. Deixaremos claro que estamos tratando da versão de Karl Marx dos fatos, e essa nos leva a crer que nossa postulação não é totalmente incoerente. Em primeiro lugar, acentuamos o fato de que o autor, ao longo do livro, faz constantes referências aos canais de comunicação da época, especialmente os jornais de Paris, o que nos leva a crer que, em certa medida, pelo menos a população parisiense poderia estar bem informada obre os acontecimentos na capital. Quanto às informações que cada ator tinha sobre as ações e preferências do outro, pressupomos que ambos tinham como preferência ideal tomar o controle do parlamento para fazer valer seus interesses (afinal, estamos tratando de política), e sobre as possibilidades de ação do adversário, podemos estabelecer duas vias de justificativa: a) Quanto às informações que os montagnards (deputados da Montanha) possuíam sobre as ações dos burgueses do partido da ordem, afirmamos que a própria dissolução da Guarda Nacional pequeno-burguesa por parte da assembléia já representaria uma medida preventiva contra ações violentas, bem como a declaração de estado de sítio em Paris – o partido realmente parecia estar se preparando para responder a uma ação violenta, pois sabia dessa possibilidade; b) tanto sabia que tomou essas medidas, e Marx trata de anunciar o tremendo alarde que fez a Montanha a respeito da possibilidade de tentar tomar o poder:

"Raramente fora uma ação anunciada tão estrepitosamente como a iminente campanha da Montanha, raramente um acontecimento fora tão alardeado com tanta segurança ou com tanta antecedência como a inevitável vitória da democracia". (MARX, 1978, p. 50).

No entanto, logo a seguir Marx mostra certa ambigüidade nas possibilidades de ação da Montanha, que saíra do parlamento evocando as armas em defesa da Constituição, mas que tanto poderia agir por meio de uma luta armada quanto

com uma manifestação de caráter parlamentar. Marx já nos antecipa o resultado, mas pretendemos ignorá-lo por enquanto:

"É mais do que certo que os democratas acreditam nas trombetas diante de cujos toques ruíram as muralhas de Jericó". (MARX, 1978, p.50)

SIMULTANEIDADE DAS AÇÕES: essa opção se justifica pelo caráter reduzido do recorte que fazemos da narrativa de Marx, bem como pela maneira com que o autor apresenta os fatos. O episódio em questão ocorre em apenas um dia, o 13 de junho, e não nos preocupamos aqui com a seqüência de ações decorrentes posteriormente, por estarmos mais voltados para uma apresentação da utilidade da Teoria dos Jogos do que nos modelos propriamente. Torna-se mais viável a escolha do jogo estático em detrimento de algo mais sofisticado.

JOGADORES: justificar as opções feitas nesse item poderia parecer tarefa simples. No entanto, algumas observações seriam de fundamental importância para as conclusões posteriores ao modelo. Os dois jogadores em questão são o partido da ordem e o partido social-democrata, a Montanha. Acharmos indispensável definir bem os dois, uma vez que se trata de grupos. Ademais, sua composição será indispensável como item analítico a ser considerado por Marx ao nos apoiarmos em suas hipóteses para interpretar os resultados do modelo.

JOGADOR I – PARTIDO DA ORDEM: este partido, que era majoritário na Assembléia, era composto por duas frações monarquistas: de um lado estava a "Casa dos Bourbons" e do outro a "Casa dos Orleans". Na primeira se encontravam os legitimistas, que eram os grandes latifundiários e a aristocracia agrária; na segunda estavam os orleanistas, representados pelas altas finanças, grandes industriais, alto comércio, advogados, entre outros. Os primeiros podem ser definidos como situados no contraste das relações entre cidade e campo; nos segundos prevaleceria o contraste entre o capital e o trabalho. A maneira como Marx define esses dois grupos dentro do partido traz à tona todo o esforço de sua teoria de classes; o partido seria composto por duas classes temporariamente ligadas pelo interesse em manter seus privilégios frente à nova forma de governo, a república.

A divisão desse partido em dois grupos poderia suscitar primeiramente a questão sobre sua unidade. Marx mostra no livro como se deu uma crescente fragmentação interna no partido da ordem, o que foi extremamente prejudicial a este posteriormente. No entanto, à época do episódio aqui abordado, encontramos evidências de que a unidade do partido da ordem ainda não estava tão abalada ao ponto de sermos forçados a renunciar seu uso: uma dessas evidências já foi até mencionada, a saber, o fato de que o partido confirmou sua maioria na Assembléia ao rejeitar o projeto de impeachment de Luís Napoleão, apresentado

por Ledru-Rollin a 11 de junho.

JOGADOR II – A MONTANHA: o partido social-democrata constituía uma coligação entre pequenos burgueses e operários. Marx parece atribuir a esse grupo o surgimento da social-democracia:

"Quebrou-se o aspecto revolucionário das reivindicações sociais do proletariado e deu-se a elas uma feição democrática; despiu-se a firma puramente política das reivindicações democráticas da pequena burguesia e ressaltou-se seu aspecto socialista. Assim surgiu a social democracia". (MARX, 1978, p.48).

A peculiaridade desse partido estaria no fato de este teria como meta a exigência de instituições democrático-republicanas como meio não de acabar com o conflito entre capital e trabalho, mas de torná-lo menos violento. Justificamos o fato de tê-lo tomado como uma unidade pelo fato de que a iniciativa de retirada da Assembléia e de protesto nas ruas (violento ou não) ter partido dos representantes social-democratas. No entanto, veremos mais a seguir que a unidade desse grupo se torna um os elementos explicativos de Marx para o desfecho do 13 de junho de 1849.

O que observamos a respeito da descrição marxista para os grupos é a problematização proposta pelo próprio autor no que diz respeito à definição dos grupos. Marx propõe uma ligeira ênfase na divisão do partido da ordem em duas classes, opostas pelas condições materiais de existência, e que seria crucial entender essa divisão para compreender o processo. O leitor deve estar atento à intenção de Marx em apresentar os fatos sobre pano de fundo de uma outra coisa, a luta de classes na França. E é também notável que, pela definição das frações do partido da ordem, a concepção do materialismo histórico tem lugar central na meta-teoria de Marx.

Algumas objeções poderiam ser feitas no sentido de impugnar o aparato analítico de Marx devido a uma limitação teórico-empírica da filosofia do materialismo histórico, quando levada a cabo em teorias sobre outras sociedades que não a capitalista nascente. A definição marxiana de "classe" nos diria que as classes são definidas pelo papel nas relações de produção – ter propriedade ou não. Propriedade, se tomada num sentido mais amplo, como um caso especial de poder, poderia fornecer a Marx um conceito mais aplicável a diversos tipos de sociedade; se Marx a toma num sentido mais estreito, como uma correspondência entre poder e propriedade, seu conceito se tornaria problemático. Há evidências de sociedades sem propriedade, porém com diferenciais de poder; com classes. Um grande estudioso deste problema, Ralf Dahrendorf, afirma que Marx adota o conceito estreito de propriedade, o que impugna a aplicação de seu marco-teórico para sociedades que se encontram em estágios mais avançados do capitalismo, como as sociedades industriais do século XX, nas quais se verificou

o surgimento e crescimento dos gerentes e funcionários de escritório das fábricas (os burocratas), que seriam portadores do controle (poder, segundo Dahrendorf) sobre os meios de produção, apesar de não serem os donos da propriedade⁵. Feita essa observação, que poderia minar as explicações de Marx no caso do 18 Brumário, evocamos Stinchcombe para defendê-lo (se é que Marx precisaria de defesa), que descreve a teoria social como tendo níveis de generalização (1970, p.62). A partir disso defendemos que a concepção materialista histórica e a derivação de uma teoria de classes (que não está completa na obra de Marx) se encontrariam no nível de generalização que Stinchcombe chama de idéias gerais sobre causalidade (ibidem), as explicações de Marx para os fenômenos ocorridos seriam consequências empíricas das teorias (1970, p.63), outro nível de generalização. O que defendemos é que a refutação em um dos níveis não chega a abalar a aplicabilidade da teoria em outro nível; se, por exemplo, refutamos a concepção materialista como parcial, não estamos autorizados a refutar as proposições dessa teoria a respeito da sociedade capitalista que Marx tem em mente; se, por outro lado, verificamos que as explicações de Marx não se verificaram na realidade por empecilhos de coerência teórica, também não podemos impugnar a concepção materialista da história. Acreditamos que o marco teórico de Marx poderia ser aplicável à sua época, apesar das limitações e equívocos cometidos pelo autor, que atribuímos a outros motivos que não vêm ao caso⁶.

ESTRATÉGIAS POSSÍVEIS: tendo em vista a saída da Montanha da assembleia e o anúncio da manifestação pública feito estrepitosamente, como disse Marx, julgamos que apenas restaram duas estratégias de ação para cada jogador (ator): a negociação pública pacífica ou o enfrentamento armado. Marx parece também ser tributário dessa dicotomia, como ficará mais claro mais à frente.

PREFERÊNCIAS: parece auto-evidente a premissa de que o desejo de ambos os jogadores é subjugar o adversário. No entanto, os estados do mundo nos quais os atores escolhem estratégias iguais não nos informam de antemão qual dos partidos irá subjugar o outro, a partir das informações que temos até aqui. Consideramos, além disso, que o ator que optar pelo enfrentamento armado frente ao adversário que optou pela manifestação pública pacífica automaticamente vence o adversário pela força. Portanto, essa seria a opção preferível dentre todas, e seu contrário seria a opção menos desejada. Entre as duas ocorrências possíveis de coincidência de ação dos jogadores, ambos agirem de forma parlamentar ou ambos saírem para o confronto armado, é preferível a primeira, pois a derrota no confronto armado representaria um prejuízo maior do que uma derrota parlamentar. A escala de preferências, com os respectivos payoffs (recompensas) atribuídos, seria, portanto:

- 1- luta armada, negociação desarmada (3,0)
- 2- negociação desarmada, negociação desarmada (2,2)
- 3- luta armada, luta armada (1,1)
- 4- negociação pacífica, luta armada (0,3)

Acreditamos que tal postulação não resulta muito diferente do que diria Marx. Verificamos também que essa escala atende às três suposições da Teoria dos Jogos sobre as preferências dos jogadores: completude⁷, fixidez⁸ e transitividade⁹.

Formalizando o jogo conforme as especificações formais apresentadas acima, obtemos um quadro que representa os payoffs obtidos por cada jogador para cada estado do mundo ocorrido a partir das interações entre suas ações:

		Montanha	
		Estratégias	Desarmado
Partido da Ordem	Desarmado	2, 2	0, 3
	Armado	3, 0	1, 1

A célula da tabela em que os números estão sublinhados representa o estado de equilíbrio, no qual nenhum dos dois jogadores tem incentivos para alterar unilateralmente sua estratégia. A constatação que fazemos é que, se ambos os partidos agirem racionalmente no 13 de junho, travariam um confronto armado até que uma parte subjugasse a outra.

Notamos também que esse modelo se assemelha ao famoso jogo do "Dilema do Prisioneiro", sendo análogo no que diz respeito a seus aspectos formais, como estrutura de payoffs, escala de preferências e Equilíbrio de Nash.

		Jogador 2	
		Cooperar	Desertar
Jogador 1	Cooperar	2, 2	0, 3
	Desertar	3, 0	1, 1

Para o "Dilema do Prisioneiro", temos a escala de preferências a seguir:

- 1- Desertar, Cooperar
- 2- Cooperar, Cooperar
- 3- Desertar, Desertar
- 4- Cooperar, Desertar

A estrutura de payoffs é igual entre os dois modelos (3,0 P 2,2 P 1,1 P 0,3). O Equilíbrio de Nash para ambos os modelos se encontra na célula na qual o resultado obtido não é o ótimo de Pareto, uma situação tal que qualquer melhoria para uma das partes só pode se dar com prejuízo para a outra parte. Esse resultado se daria em qualquer das outras células. Como consideramos os jogadores agindo racionalmente, não foram esses os resultados obtidos – o equilíbrio se encontra na célula onde os payoffs são iguais a 1.

5 Dahrendorf argumenta que Marx concebe propriedade no sentido estreito baseado nas análises que o autor faz do surgimento das sociedades anônimas. Marx diria que as sociedades anônimas, pela evidência da separação entre a propriedade e o controle dos meios de produção, seriam uma espécie de sinal da saída da sociedade capitalista de classes. Para uma análise mais detalhada, Cf. DAHRENDORF, 1982, p.30-32.

6 Um olhar em alguns pontos alternativo ao de Dahrendorf a respeito das classes em Marx pode ser encontrado em Giddens (1975). É necessário também frisar que não há um consenso sequer sobre o sentido do materialismo histórico de Marx, que aqui tomamos como um dado, visto que algumas interpretações mais recentes procuram mostrar que o determinismo econômico ou tecnológico que supostamente marcaria a filosofia do autor deveria ser reexaminado com base em outros trechos de sua obra.

7 Completude: para todo par de consequências "luta armada"(C1) e "negotiação desarmada" (C2), ou C1 é preferível a C2, ou C2 é preferível a C1, ou há indiferença por ambos – [V(C1, C2), ou C1 P C2, ou C2 P C1, ou C1 I C2].

8 Fixidez: as preferências são dadas, exógenas ao modelo, e não mudam no decorrer da jogada.

9 Transitividade: não deve haver circularidade entre as preferências, ou seja, se C1 é preferível a C2 e C2 é preferível a C3, logo temos que C1 é preferível a C3 – [se C1 P C2, C2 P C3 => C1 P C3].

A teoria depois da Teoria (ou da técnica)

Observamos que para um jogo de ações simultâneas, com informação completa, e admitindo todas as outras postulações sobre preferências e payoffs assumidas, seria uma escolha racional da parte dos jogadores, o partido da ordem e a Montanha, se portarem de maneira belicosa nos acontecimentos do 13 de junho. Contudo, os fatos não correspondem às afirmações do modelo, mas isso não seria motivo para decretar a falência da Teoria dos Jogos, conforme argumentamos mais no início do trabalho. O que temos aqui é uma abstração para compararmos com a realidade; uma técnica que antecede à formulação da teoria. É da teoria que trataremos agora.

Como aparecera de forma sub-reptícia numa das citações que fizemos de Marx anteriormente, os pequenos burgueses acreditaram que a muralha de Jericó ruiriam aos toques das trombetas. Não houve apelo para as armas da parte da Montanha, ao contrário do que o partido dava a entender pouco antes de sair do parlamento. A passeata da Guarda Nacional, que estava desarmada, se dispersou ao se deparar com as tropas do exército, que vinham a comando da Assembléia, composta majoritariamente pelo partido da ordem. A ameaça ficou apenas na intimidação. Parte dos montagnards fugiu para o estrangeiro, o restante foi submetido à vigilância por uma resolução da Assembléia Nacional. "Quebrou-se, assim, a influência da Montanha no parlamento e a força da pequena burguesia em Paris" (MARX, 1978, p.50).

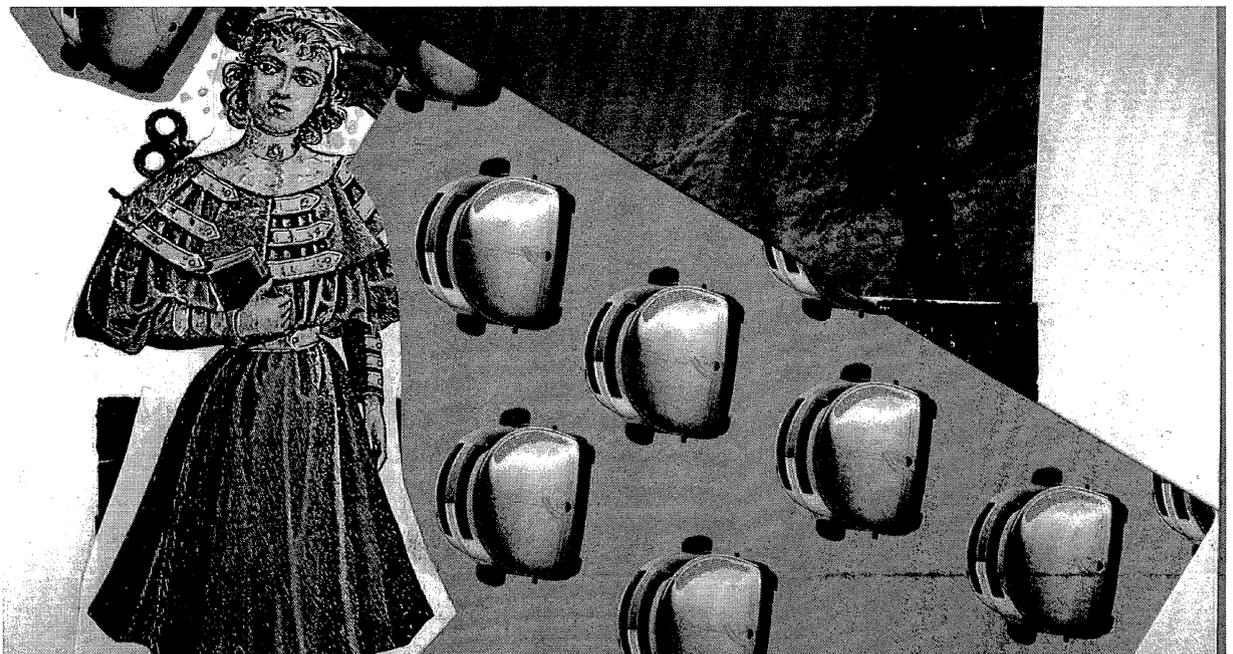
O que explicaria o fato de a Montanha não ter agido conforme o modelo elaborado? O que explicaria seu fracasso? Com certeza não foi altruísmo.

É nesse ponto que aparece a teoria, a hipótese que procura responder a essa pergunta. Como estando tratando de um problema aparentemente posto por Marx, daremos sua resposta. Porém, antes disso, é necessário mostrar que Marx

interpretaria os resultados do modelo de maneira não muito diferente da nossa:

"Se a Montanha queria vencer no parlamento, não devia ter apelado para as armas. Se apelou para as armas no parlamento, não devia ter-se comportado nas ruas de maneira parlamentar. Se a demonstração pacífica tinha um caráter sério, então era loucura não prever que teria uma recepção belicosa. Se se pretendia realizar uma luta efetiva, então era uma idéia esquisita depor as armas com que teria que ser conduzida esta luta" (MARX, 1978, p. 50).

Marx explica o fiasco dos social-democratas afirmando que este se deu por duas vias. Por um lado, os representantes da pequena burguesia teriam sido traídos por esta última, pelo fato de que a Guarda Nacional composta por essa classe não compareceu, ou compareceu desarmada. Apesar de Marx não fornecer abertamente uma explicação causal para este fato, dá a entender que essa deserção por parte da classe teria ocorrido pelo fato de que os representantes da classe terem ludibriado a pequena burguesia, afirmando um apoio do exército que, como sabemos, não ocorreu. E por que o exército apoiaria o levante? Os representantes do partido acreditavam nesse apoio, segundo Marx, por uma ala do exército ter votado a favor do projeto de Ledru-Rollin pedindo o *impeachment* de Luís Bonaparte. Falsa crença, pois para as tropas, o projeto da Montanha significava que o partido se colocava ao lado dos soldados romanos, contra os soldados franceses. Quanto ao proletariado, eventos anteriores de repressão à movimentos revolucionários dessa classe, repressão esta apoiada pela pequena burguesia, levavam a uma intensa aversão a esse últimos. Em suma, a Montanha talvez bem quisesse se arriscar num conflito armado, mas não foi capaz de mobilizar as forças necessárias para tanto – o que nos remete a um problema de ação



coletiva e falta de coordenação para sua unidade. O erro, como apontou Marx, foi ter alardeado um provável conflito no qual não tinha condições de lutar.

Se a explicação de Marx sobre o fracasso da Montanha procede, trata-se de uma questão que não estamos em condições de responder. Mas faz-se necessário lembrar que essa estratégia explicativa se insere na pretensão mais geral do autor de mostrar como a luta de classes foi determinante no golpe de Estado de Luís Bonaparte (que foi um pouco esquecido por nós nesse trabalho).

Conclusão breve

Ao final do trabalho desenvolvido, acreditamos que algumas considerações se fazem importantes. Em primeiro lugar devemos reiterar o fato de que o trabalho foi concebido tendo em vista um debate que há tempos ocupa um lugar importante nas teorias sociológica e política. A Teoria de Escolha Racional constitui uma das mais mal interpretadas linhas de abordagem na sociologia e na ciência política, sendo criticada por seu suposto reducionismo em relação aos atributos humanos para a ação na sociedade. O trabalho desenvolvido

mostra alguns equívocos de tais interpretações, e vai um pouco além mostrando como essa "técnica", que deve ser usada no escopo de pretensões teóricas bem mais amplas, teria sido usada de maneira um pouco mais simplificada por Marx em suas análises sobre o comportamento político dos partidos no 18 de Brumário, conforme mostramos. Poderia se dizer que o argumento desenvolvido em nosso trabalho reforçaria os apontamentos feitos por Elster (1985, p. 16-17) acerca da presença de um individualismo metodológico no 18 de Brumário, no qual, por exemplo, Marx explica que Legitimistas e Orleanistas, frações monárquicas do partido da ordem, teriam se unido no regime parlamentar republicano por considerarem que a república seria uma solução mais aceitável que a opção monarquista preferida pelo outro. O conflito político entre o partido da ordem e o partido social-democrata (Montanha) seria mais um exemplo nesse sentido. Contudo, devemos assinalar que, mesmo nos apresentando em concordância com certas considerações de Elster, conhecemos as limitações de seu individualismo metodológico, já apontadas por diversos autores¹⁰.

Submetido para publicação em 19 de setembro de 2006.
Aprovado para publicação em 26 de outubro de 2006.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DAHRENDORF, Ralf. (1982), *As Classes e seus Conflitos na Sociedade Industrial*, Brasília, Editora Universidade de Brasília.
- DOMINGUES, Ivan. (2004), *Epistemologia das Ciências Humanas- Tomo 1: Positivismo e Hermenêutica/ Durkheim e Weber*, São Paulo, Loyola.
- ELSTER, Jon (1985), *Making Sense of Marx*, Cambridge, Cambridge University Press.
- ELSTER, Jon (1994), *Peças e Engrenagens das Ciências Sociais*, Rio de Janeiro, Editora Relume-Dumará.
- GIDDENS, Anthony (1975), *A Estrutura de Classes das Sociedades Avançadas*, Rio de Janeiro, Zahar.
- MARX, Karl. (1978), *O 18 de Brumário e Cartas a Kugelmann*, Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- MORROW, James. (1994), *Game Theory for Political Scientists*, Princeton, Princeton University Press.
- PLATÃO. (1976), *A República*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- REIS, Bruno Pinheiro W. (1990), "Reflexões sobre a Epistemologia de Popper e o Individualismo Metodológico". *Série Estudos*, 77, Rio de Janeiro, IUPERJ.
- STINCHCOMBE, Arthur. (1970), *La Construcción de Teorías Sociales*, Buenos Aires, Nueva Visión.

¹⁰ Sobre essas limitações e alguns dos críticos de Elster, cf. Reis (1990).

Frederico Batista Pereira é graduando em Ciências Sociais pela UFMG. Tem como áreas de interesse Teoria Sociológica e Estratificação Social.
Email: imagopresto@yahoo.com.br