

A entrada do Brasil como membro permanente no Conselho de Segurança da ONU: uma análise segundo a teoria dos jogos

Brazil's entry as a permanent member of the UN Security Council: a game theory analysis

DOI: <https://doi.org/10.22456/2178-8839.134646>

Brena Paula Magno Fernandez

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil

brena.fernandez@ufsc.br  

Graciela De Conti Pagliari

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil

graciela.pagliari@ufsc.br  

Rodrigo Rodolfo Pizzolatti

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil

rodrigopizzolatti@hotmail.com  

Resumo

Recentemente, o Brasil – juntamente com a Índia, o Japão e a Alemanha – voltaram a reivindicar assentos como membros permanentes no Conselho de Segurança da ONU. Para os quatro países é urgente reformar o Conselho de Segurança, ampliando-o, a fim de torná-lo mais representativo, legítimo e eficaz. O objetivo do presente artigo foi modelar a reivindicação feita pelo G-4 utilizando o ferramental analítico da teoria dos jogos. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica sobre a reforma da ONU e proposta do G4, seguida da modelagem da situação a partir do jogo de dois níveis (Putnam) e a modelagem de um jogo, dentro de parâmetros preestabelecidos. Nossa pergunta de pesquisa é: caso o pleito brasileiro por um assento permanente no Conselho de Segurança da ONU seja votado, que resultado se poderia esperar? Considerando as premissas apresentadas, o que se pôde constatar foi que, racionalmente, os países que já detêm o poder tentarão sempre manter o *status quo* quando este os favorecer. Logo, o resultado a que se chegou foi que, caso a reivindicação brasileira (juntamente com a dos demais membros do G4) por um assento permanente no Conselho de Segurança da ONU seja votada, muito provavelmente será rechaçada.

Palavras-chave: Organização das Nações Unidas; Conselho de Segurança; Membro Permanente; Teoria dos Jogos; Reforma.

Abstract

Recently, Brazil - together with India, Japan and Germany - have again called for permanent seats on the UN Security Council. For the four countries, there is an urgent need to reform the Security Council, enlarging it to make it more representative, legitimate and effective. The objective of this article was to model the claim made by the G-4 using the analytical tool of game theory. The methodology used was a literature review on UN reform and the G4 proposal, followed by modeling the situation using the two-level game (Putnam) and modeling a game within pre-established parameters. Our research question is: if Brazil's request for a permanent seat on the UN Security Council is voted on, what outcome could be expected? Considering the premises presented, what can be seen is that, rationally, countries that already hold power will always try to maintain the status quo when it favors them. Therefore, the result was that the Brazilian claim for a permanent seat in the UN Security Council (as well as that of the other G4 members), if voted, will most likely be rejected.

Keywords: United Nations; Security Council; Permanent Member; Game Theory; Reform.

Recebido: 08 Agosto 2023

Aceito: 24 Janeiro 2024

Conflitos de interesse: Os autores não reportaram potenciais conflitos de interesse



Este é um artigo publicado em acesso aberto e distribuição sob os termos da Licença [Creative Commons de Atribuição Não-Comercial Compartilhamento Igual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), que permite seu uso, distribuição e reprodução em qualquer meio bem como sua transformação e criações a partir dele, desde que o autor e a fonte originais sejam creditados. Ainda, o material não pode ser usado para fins comerciais, e no caso de ser transformado, ou servir de base para outras criações, estas devem ser distribuídas sob a mesma licença que o original.

Introdução

Em setembro de 2020, o Brasil – juntamente com a Índia, o Japão e a Alemanha – voltaram a reivindicar assentos como membros permanentes no Conselho de Segurança da ONU. Para os quatro países é urgente reformar o Conselho de Segurança, ampliando-o, a fim de torná-lo mais representativo, além de legítimo e eficaz.

A entrada de novos membros no seletor grupo é uma reivindicação antiga. De fato, a reforma do Conselho de Segurança vem sendo discutida na ONU desde fins da década de 1960, mas sem grandes avanços até agora. “Em 1969 foi criado o Comitê da Carta, que visava elaborar recomendações acerca de diversos temas relacionados à ONU, entre eles a composição do Conselho de Segurança. Todavia, tais recomendações encontraram forte resistência dos membros permanentes” (BRIGIDO, 2010, p. 55). No caso específico do Brasil, muito embora a primeira “candidatura oficial” a membro permanente do Conselho tenha sido lançada apenas no governo do presidente Itamar Franco, em setembro de 1994, é necessário salientar que desde a criação da ONU o Brasil já almejava tal assento (BRIGIDO, 2010, p. 90-91).

Dada a importância e a atualidade do tema, assim como os impactos dos seus possíveis desdobramentos internacionais em termos de política externa brasileira, o presente artigo objetiva abordar a reivindicação brasileira a um assento permanente no Conselho de Segurança da ONU à luz de uma instrumental teórico e analítico que, tendo se notabilizado no contexto da economia, pelo menos desde a década de 1980 (AXELROD; KEOHANE, 1985) vem ganhando cada vez mais destaque e sendo também utilizada tanto na ciência política (GATES; HUMES, 1997; SALVO, 2007; BASTOS, 2011) quanto nas relações internacionais (MELLO, 1997; CORREA, 2001; STONE, 2001): a teoria dos jogos. No Brasil, entretanto, esse ferramental analítico ainda é bastante incipiente nas áreas de relações internacionais, negociações internacionais e política externa do Brasil. É no intuito de auxiliar a preencher essa lacuna que o presente artigo se justifica. Procuramos responder a seguinte pergunta de pesquisa: caso o pleito brasileiro por um assento permanente no Conselho de Segurança da ONU fosse votado, que resultado se poderia esperar?

Para responder tal questão, a metodologia utilizada foi: revisão bibliográfica sobre a reforma da ONU, seguida da modelagem da situação a partir do jogo de dois níveis (Putnam) e a modelagem de um jogo, dentro de parâmetros preestabelecidos as premissas do jogo). Dividimos o trabalho em cinco seções, contando com essa introdução. A seção 2 apresenta o Conselho de Segurança da ONU, assim como um histórico de algumas das propostas de reforma já apresentadas no passado. A seção 3 traz uma breve apresentação tanto do ferramental analítico oferecido pela teoria dos jogos quanto da tipologia dos diferentes jogos possíveis, dadas as suas características, assim como a proposta de Putnam (1988) acerca dos assim chamados “jogos de dois níveis” que, no caso da situação em tela, representam o nível doméstico e o internacional. Na seção 4 encontra-se a modelagem propriamente dita de uma proposta de reforma do CSNU sob a forma de um jogo. Será modelada a seguinte simulação: considera-se a proposta do G4 aceita num primeiro momento pela Assembleia Geral e simula-se a sua votação no Conselho de Segurança. Os quadros 3 a 11 são as matrizes de recompensas do jogo. Chega-se ao resultado que, caso seja votado, o pleito será rechaçado pelo CSNU. Na seção da conclusão resumimos os nossos principais argumentos, enfatizando os *insights* mais interessantes gerados com a análise do jogo.

Conselho de Segurança da ONU e seu histórico

O Conselho de Segurança é, dentre os órgãos da ONU, o mais expressivo em termos de influência global. É ele que detém o poder de decisão sobre grande parte das questões de paz e segurança internacionais levadas à ONU, incluindo a possibilidade de sua própria reforma, sendo a única instituição de governança multilateral cujas decisões são de caráter mandatário para os Estados membros, o que o coloca como o órgão mais poderoso da governança multilateral representada pelo sistema ONU (VICENTE, 2013). O Conselho de Segurança congrega a segurança coletiva, elemento primordial para a administração da paz e segurança internacionais, uma vez que a possibilidade de uso da força na política internacional é vedada pela Carta de São Francisco. Assim, é a partir deste instrumento multilateral que os condicionantes para o uso da força são aplicados como forma de gerir os conflitos internacionais. Desde a sua criação na década de 1940, os cinco

países mais poderosos no pós Segunda Guerra Mundial (EUA, Rússia, Grã-Bretanha, França e China) possuem o controle deste grupo.

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

Considerando-se a importância histórica e política do Conselho de Segurança, cumpre-nos destacar algumas questões que se colocam acerca de seu papel no sistema internacional¹ deste século XXI. Historicamente o Conselho de Segurança tem sido, ao mesmo tempo, a representação da autoridade da ONU e também o órgão que enfrenta maiores críticas especialmente alicerçadas na falta de representatividade na sua composição. Desde a sua formação o Conselho de Segurança permanece com os mesmos membros permanentes, os quais representariam os países vencedores da Segunda Guerra Mundial e seriam os garantidores da nova ordem especialmente baseada em mecanismos multilaterais de governança. Contudo, o mundo e a distribuição de poder e capacidades não são a mesma de quando a ONU foi conformada. Inúmeros fenômenos movimentaram as placas tectônicas do sistema internacional como, por exemplo, o final da Guerra Fria; a emergência de atores não-estatais e sua capacidade de uso da força e, portanto, a ruptura da exclusividade do uso da força por atores estatais; a formação de poderes intermediários ou potências regionais no Sul Global com capacidade de agência; consolidação da China como ator global.

A crítica a uma estrutura não democrática (ADE-IBIJOLA, 2015) e a sua falta de representatividade ou legitimidade (PEREIRA, 2011) ficam patentes quando se observa que o número de membros permanentes é o mesmo de quando a organização foi instituída², já o número de componentes na Assembleia Geral passou dos 51 Estados membros quando de sua fundação avançando até os 193 membros no momento presente. Depreende-se, portanto, que o *status quo* do poder mantém-se inalterado, resguardando aos cinco detentores do poder de veto a condição de mais iguais entre os iguais³.

A atual estruturação do Conselho de Segurança da ONU – tendo como membros permanentes os EUA, Rússia, Reino Unido, França e China – reflete uma condição existente no pós-Segunda Guerra Mundial, ou seja, um painel de cerca de 80 anos atrás. O objetivo do CSNU era reunir, numa só organização, todas as potências vencedoras de então (representado pelos aliados em 1945), para manter a paz e segurança internacional.

Não obstante, no decorrer das últimas décadas, países como Brasil, Alemanha, Japão e Índia (entre outros), galgaram posições privilegiadas no contexto internacional, levando-se em conta as suas ascendências econômicas e sociais (o que pode ser traduzido em termos de poder), o que os tornou aptos a demandar um assento como membro permanente. A maneira com que este Conselho se encontra estruturado demonstra um desequilíbrio de forças entre os atores estatais na nova ordem mundial. Nas palavras de Mello; Rosas; Soares (2005, p. 18): “O ponto de partida do projeto de reforma é o de que vivemos num mundo com ameaças novas e em constante evolução, que não poderiam ter sido antecipadas no momento da criação da ONU – ameaças tais como o terrorismo e o colapso de Estados em resultado da pobreza, doenças e guerras civis”.

¹ Se a anarquia constitutiva do sistema internacional é resultado da ausência de ordenamento jurídico ordenador desta estrutura anárquica, a existência de instituições internacionais como a aqui analisada, resulta do esforço dos Estados em minimizar o efeito mais profundo dessa estrutura, qual seja, o uso da força por estas unidades constitutivas do sistema internacional (EVANS; NEWNHAM, 1998; BOBBIO; MATTEUCCI; PASQUINO, 2004).

² Para compreender melhor as discussões sobre a ampliação do Conselho de Segurança e, consequentemente, a solidificação de sua legitimidade, Pereira (2011) faz um recorrido apresentando as propostas de reforma do Conselho de Segurança ao longo do tempo, iniciando em 1960 com o aumento de assentos não permanentes. Talvez aquelas mais consistentes datem dos anos 2000 quando incluíam novas atribuições e, claro, a inclusão de novos membros com propostas que consideravam com ou mesmo sem poder de veto para os novos membros do Conselho de Segurança. Estas proposições serão mais bem discutidas na seção a seguir. Gould e Rablen (2017), por sua vez, ao ponderar sobre as diferentes propostas de reforma consideram que a maior parte delas vincula as mudanças nas regras com o aumento no número de membros.

³ Essa sentença denota a condição que os membros permanentes do CS parecem deter em relação aos demais Estados. Uma vez que enquanto a Assembleia Geral representa a ideia de que os Estados são iguais entre si ao deterem a igualdade jurídica representada pelo direito de voto de cada um dos Estados, o CS representa justamente o peso maior que os detentores das maiores capacidades políticas, militares e econômicas do século XX detêm sobre os demais.

De fato, o momento atual é de crescente multipolarização do Sistema Internacional, ou seja, não há mais o antagonismo entre somente duas potências (Estados Unidos e União Soviética), que influenciou as relações internacionais durante um longo período. O que é observado hoje é o Brasil assumindo o protagonismo na América do Sul, a África do Sul na África, a China e o Japão na Ásia, a Alemanha na Europa, e assim por diante.

Com isso, é fácil compreender que o acolhimento de novos membros permanentes no Conselho não apenas é importante pelo fato de “democratizar” as decisões de segurança coletiva, mas também porque aumenta o espectro de legalidade dessas ações, que muitas vezes são utilizados como camuflagem para esconder interesses específicos do pequeno grupo dos membros permanentes⁴. Para Hosli e Dorfler (2019), embora o mundo esteja marcado por guerras e conflitos violentos, a ONU está em uma espécie de congelamento onde “o direito de veto dos membros permanentes (P-5) confere-lhes uma enorme vantagem, enquanto os demais membros têm de competir por dez assentos rotativos de dois anos sem tão amplos privilégios” (HOLSLI; DORFLER, 2019, p. 35).

A democratização do Conselho pode ser entendida como aquilo que o ex-Ministro das Relações Exteriores, Celso Amorim, chamou de “questão de representatividade parlamentar”. Em uma palestra proferida no Instituto de Estudos Avançados (IEA) da Universidade de São Paulo no ano de 1998 (AMORIM, 1998), ele demonstra que, ao longo do tempo, ao invés do Conselho aumentar a representatividade em relação ao número de membros das Nações Unidas, o que seria a opção mais adequada, o que acabou acontecendo foi justamente o oposto.

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

De fato, foi com a consolidação das potências regionais na década de 2000 que o assunto parecia encontrar o alvissareiro espaço para efetivamente se consolidar. A materialização desse esforço de discussão viria com propostas tanto da criação de um painel de alto nível proposto pelo secretário geral Kofi Annan em 2004, como com a proposta do grupo conhecido como G-4 que “apelaram por novos assentos permanentes, os quais seriam atribuídos por meio da escolha entre os países economicamente mais fortes e influentes da comunidade internacional” (MARTINI, 2009, p. 4).

Neste sentido, o Brasil antes, como se pode ver nas já citadas manifestações dos Ministros das Relações Exteriores, e atualmente, com a interlocução do Embaixador Mauro Vieira, mantém seu pleito por mais representatividade no Conselho de Segurança. O atual Ministro das Relações Exteriores conclamou em seu discurso de posse, muito embora sem a eloquência que se destinou a tal pleito em momentos passados, por voz e vez na cena internacional para os países emergentes, bem como a demanda pela reforma e ampliação do Conselho de Segurança. Destaca o Ministro “Não podemos conviver com estruturas decisórias desatualizadas, que não refletem a contribuição que podem dar ao enfrentamento de desafios comuns. Atualizar a governança global na terceira década do século XXI é uma tarefa inadiável” (BRASIL, 2023a, n.p.). Também em fóruns internacionais multilaterais o país relembra e mantém ativa a discussão sobre a necessidade de reforma do Conselho de Segurança, e, muitas vezes, o faz em conjunto com os outros países do G-4 que pleiteiam mais espaço para países intermediários no sistema internacional. Assim, no Fórum de Diálogo do IBAS (Índia, Brasil, África do Sul) em setembro de 2022 os países, ao expressarem frustração com a lentidão do processo das reformas do Conselho de

⁴ Muito embora os membros que compõem o P5 possuem interesses específicos que vão guiar as suas ações a maior parte das vezes, não se pode desconsiderar o fato de que esta estrutura multilateral pode constrangê-los em face destes interesses específicos.

Segurança, insistiram no estabelecimento de um processo que vise resultados com “negociações substantivas” (BRASIL, 2022).

Também na última reunião do BRICS (Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul), ocorrida em julho de 2023 na África do Sul, os países recordaram os pedidos de reforma da ONU e do Conselho de modo a ter mais representatividade, eficácia e eficiência⁵ e “aumentar a representação dos países em desenvolvimento de maneira a que possa responder adequadamente aos desafios globais”. Ao passo que China e Rússia reiteraram o reconhecimento do papel de Brasil, Índia e África do Sul em âmbito internacional, apoiando suas aspirações de maior relevância na ONU (BRASIL, 2023b).

As manifestações citadas acima não são exaustivas, apenas uma pequena, mas elucidativa amostragem de como o tema da reforma se mantém ativo nos fóruns internacionais. Elucidados os pleitos e as discussões deles decorrentes, a seção a seguir se debruça sobre a proposta feita por um grupo de países que abarca os principais contribuintes da organização e expressivos países em desenvolvimento.

A proposta de reforma do G-4

Tendo em vista o histórico acima brevemente apresentado, será feito um recorte de *apenas uma* proposta de reforma do CSNU, com o intuito de tornar as inferências que faremos mais claras. Considerando que o governo brasileiro em 2020 voltou a demandar seu “direito” de entrada como Estado membro junto com outros três países, o que será analisado no presente trabalho é uma simulação: nomeadamente que a proposta do G4 será aceita num primeiro momento pela AG e dependerá da aprovação do CSNU.

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

Segundo o grupo que apoia a proposta, o CSNU não representa mais a comunidade internacional como na década de 1940. Além da argumentação da falta de representatividade, outro aspecto que merece destaque da proposta é a crença de que o aumento de membros permanentes, especialmente Alemanha, Brasil, Índia e Japão, irá contribuir demasiadamente para o aumento da paz e a segurança no Sistema Internacional.

A ampliação do Conselho, segundo a proposta do Grupo dos 4, serviria para dar maior credibilidade às suas decisões. Apesar de a proposta do G-4 ter contado com a assinatura de 27 países, ela não foi aceita, e seus trâmites foram encerrados naquele ponto. A nova proposta de reforma, quando for apresentada na AG, deverá seguir alguns outros procedimentos após sua aprovação,

A resolução do G-4 precisa ser aprovada por dois terços dos 191 estados-membros para ser adotada, mas essa é apenas a primeira etapa. Os novos membros permanentes teriam que ser eleitos por uma votação semelhante de dois terços. Mas a etapa mais difícil é uma resolução final para alterar a Carta da ONU, que não só exige uma votação de dois terços, mas também a aprovação dos cinco membros permanentes do Conselho de Segurança que detêm o poder de veto - Estados Unidos, Rússia, China, Grã-Bretanha e França (LEDERER, 2005, p. 2)

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

⁵ A Declaração Conjunta destaca a importância que os países do BRICS atribuem à necessidade de melhorar a governança global, mediante “um sistema internacional e multilateral mais ágil, eficaz, eficiente, representativo e responsável” (BRASIL, 2023b, online). Entendemos aqui a ideia de eficaz como a capacidade da Organização de implementar as decisões tomadas, ao tempo que a eficiência diria respeito ao tempo de implementação das mesmas.

por Luiz Alberto Figueiredo, Guido Westerzelle, Fumio Kishida e Salman Khurshid respectivamente, propuseram que o CSNU fosse revisto.

O encontro desses representantes, em Nova York, teve como objetivo reafirmar a necessidade de mudanças. Ademais, segundo os Ministros, apesar de não haver um consenso quanto à reforma, a maior parte dos Estados-membros é a favor de mudanças, logo o CSNU deveria levar em consideração esta proposta do G-4, especialmente caso o Grupo consiga aprovar sua proposta na AG, hipótese que será utilizada aqui e mais bem apresentada nas seções 3 e 4, abaixo, onde apresentamos tanto os princípios da teoria dos jogos, quanto a modelagem do jogo em si.

Teoria dos jogos

Para o leitor não familiarizado com o instrumental analítico da teoria dos jogos, vale a pena pontuar alguns conceitos e definições que serão utilizados na sequência. A teoria dos jogos é uma teoria matemática formulada a partir do final da década de 1920, que possui aplicações na análise da tomada de decisão em interações estratégicas de diferentes tipos, sejam elas competitivas ou cooperativas, sociais, políticas, econômicas ou interpessoais.

[...] Ela se volta à modelagem e à resolução de algumas situações (metaforicamente denominadas “jogos”), nas quais interagem duas ou mais partes – que podem ser pessoas, governos, países, partidos políticos, times de futebol, ou até mesmo animais – (denominadas “jogadores”), cada qual tentando escolher entre dois ou mais cursos de ação possíveis (denominados “estratégias”), sendo que a escolha de cada curso de ação por parte de um jogador influencia e é influenciada pela escolha do curso de ação disponível para o(s) outro(s) jogador(es). Além disso, os possíveis resultados que cada jogador poderá colher (denominados “recompensas” ou *payoffs*) dependem das escolhas feitas por todos os envolvidos: isso é o que se denomina, no jargão da teoria, de “situação estratégica” (FERNANDEZ, 2021, p. 9).

Nos jogos ditos competitivos, que constituem a maior parte das interações modeladas pela Teoria dos Jogos, cada jogador buscará maximizar o seu interesse próprio representado pelo valor das recompensas ou *payoffs* do jogo. Isto porque, nestes casos, não existem incentivos para que haja cooperação com o(s) outro(s) jogador(es) (BERNI; FERNANDEZ, 2014).

Em relação à classificação acerca do tipo de interação estratégica, os jogos podem ser estáticos (simultâneos) ou dinâmicos (sequenciais). Nos jogos estáticos/simultâneos, os jogadores tomam as suas decisões sem saber qual será a escolha do outro jogador. São representados por meio da construção de “matrizes de recompensas”, podendo ser repetidos, muito embora normalmente sejam resolvidos após uma única rodada. Já nos jogos do tipo dinâmico/sequencial, os jogadores tomam as suas decisões um após o outro, em resposta às escolhas prévias dos seus oponentes. São, portanto, jogados em várias rodadas sucessivas. Ademais, são jogos que modelam situações nas quais os jogadores efetivamente tomam as suas decisões conhecendo antecipadamente as escolhas dos demais jogadores. A sua representação é feita por meio das chamadas “árvores decisórias” (FIANI, 2009).

Outro elemento essencial em qualquer jogo é a categorização acerca da quantidade de informação disponível. Entende-se por “informação” o conjunto de dados organizados que o jogador dispõe, constituindo o conhecimento de que necessita a fim de tomar uma decisão ou realizar uma escolha estratégica. A informação disponível pode ser “completa” ou “incompleta”, “perfeita” ou “imperfeita” (BERNI; FERNANDEZ, 2014).

Diz-se que um jogo (estático ou simultâneo) é de informação *completa* quando todos os jogadores que tomam parte da situação estratégica em questão conhecem as regras do jogo, as regras de racionalidade que são comuns aos jogadores, bem como as recompensas (*payoffs*) de todos os jogadores para cada possível escolha estratégica. Quando alguma das condições de informação completa elencadas acima falha, diz-se que o jogo é de informação incompleta. Diz-se que um jogo (dinâmico ou sequencial) é de informação perfeita quando todos os jogadores envolvidos têm conhecimento de todo o histórico do jogo. Ou seja, para além de todas as informações que a informação completa oferece, quando se supõe

informação perfeita, supõe-se também que o jogador da vez tem o conhecimento prévio sobre tudo que ele e o seu adversário fizeram nas rodadas anteriores. Quando algum dos jogadores de um jogo dinâmico ou sequencial não possui alguma informação sobre o que o(s) seu(s) oponente fez(fizeram) em alguma rodada anterior do jogo, diz-se que esse é um jogo de informação imperfeita (FIANI, 2009).

Encontrar a solução de um jogo equivale a empregar a técnica de resolução adequada para cada caso, a fim de descobrir o seu “Equilíbrio de Nash”⁶, que equivale à circunstância na qual nenhum jogador pode, unilateralmente, desviar-se da sua estratégia e simultaneamente aumentar a sua recompensa. No caso do jogo desenvolvido no artigo será utilizada a técnica da eliminação iterada de estratégias estritamente dominadas, ou seja, segundo Fiani (2009, p. 81), “se uma opção lhe dá um resultado sempre melhor do que outra, por que escolher esta outra, se você for racional? Assim, é possível eliminar várias estratégias que são menos interessantes do que outras”.

Importa ainda salientar o jogo aqui elaborado e analisado, cujas possibilidades serão apresentadas e discutidas na seção 4 – nos quadros (ou matrizes de recompensas) 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 –, são do tipo competitivo, estático/simultâneo e com informação completa.

Putnam, em seu artigo “Diplomacia e Política Doméstica: a lógica dos jogos de dois níveis”, publicado em 1988 pela primeira vez, apresenta uma aplicação do instrumental da teoria dos jogos que pretende englobar simultaneamente tanto a política doméstica quanto as relações internacionais.

Putnam inovou quando sugeriu o assim chamado “jogo de dois níveis”, visto que não raras são as circunstâncias nas quais os tomadores de decisão precisam “jogar” em dois tabuleiros, simultaneamente: o doméstico e o internacional, conforme representação do Quando 1.

Quadro 1 – Jogos de Dois Níveis: Política Multinível

Nível I		Nível II
Internacional: a barganha entre negociadores levará a um acordo provisório.	Estado Tomador de decisões em última instância. 	Doméstico: discussão entre os grupos de pressão sobre ratificar ou não a política internacional.

Fonte: Elaboração própria com base em Putnam (2010, p. 151 – 152).

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

O líder político nacional deve jogar simultaneamente nos dois tabuleiros utilizando as suas melhores estratégias (ou seja, aquelas que “pagam” os maiores ganhos ou *payoffs*). Todavia, o jogo torna-se complexo quando a tomada de decisão racional em determinado tabuleiro não se mostra a mais prudente para o outro tabuleiro.

Essa abordagem destaca características importantes das relações entre diplomacia e política doméstica, que inclui interesses domésticos homogêneos e heterogêneos; conexões sinérgicas (movimentos estratégicos em um tabuleiro geram conexões inesperadas no outro); compensações paralelas; uso estratégico da incerteza, assim como reverberações internacionais nas políticas domésticas. Esses *insights* desenvolvidos por Putnam serão retomados no jogo que desenvolvemos abaixo, na seção 4 do artigo.

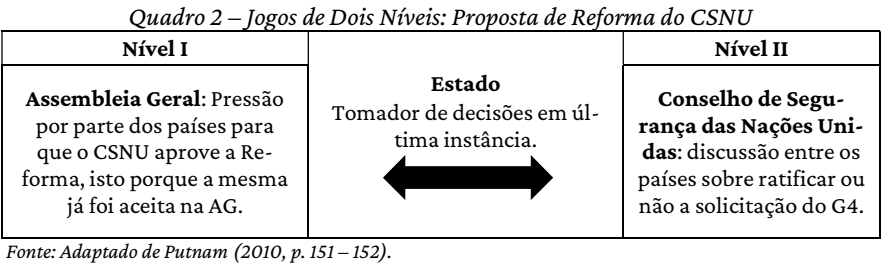
⁶ Em homenagem a John Nash, o economista laureado com o Prêmio Nobel em 1994 em decorrência do seu trabalho canônico sobre a teoria dos jogos.

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

Modelagem da votação no Conselho de Segurança da ONU

Utilizando a proposta reafirmada pelo G-4, será feita uma modelagem teórica por meio da Teoria dos Jogos. Geralmente, a modelagem matemática é usada para estimar os *payoffs* dos jogadores, todavia, no presente caso, será a conjuntura do Sistema Internacional e do próprio CSNU que a determinará. O Jogo de Dois Níveis de Putnam (2010) será adaptado à realidade para justificar diversos aspectos importantes da análise. O autor propõe que um tomador de decisão no nível dos Estados deve levar em consideração, ao mesmo tempo, tanto o cenário doméstico como o cenário internacional. Logo, se estivéssemos modelando um jogo para este jogador, os dois níveis precisariam influenciar os seus resultados. O mesmo raciocínio será realizado aqui, porém adaptado para a situação em pauta.

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



O quadro acima será importante para definir tanto as recompensas (*payoffs*) que cada país pode auferir com suas decisões quanto o resultado final do jogo, isto porque a pressão política dos países no Sistema Internacional causará um custo político caso algum dos membros permanentes utilize seu poder de veto.

Premissas do jogo

A primeira premissa para que o jogo possa ser apresentado é que, caso os cinco membros permanentes do CSNU aprovem a resolução, então os votos necessários para sua ratificação por parte dos não permanentes serão favoráveis. A segunda premissa é que consideraremos que haverá um jogo único e que ele será simultâneo, ou seja, apesar de os jogadores estarem constantemente em negociação acerca de outros temas, a reivindicação de assento permanente para o Brasil (juntamente com os demais países que compõem o G4) nunca foi considerado pelo CSNU. Como a decisão é tomada pelo Conselho de Segurança, o voto será simultâneo. Significa dizer que cada jogador decidirá qual curso de ação (estratégia) adotará e apenas conhecerá a estratégia dos demais no momento que jogar. Como terceira premissa, assumimos como de praxe o pressuposto da racionalidade dos jogadores, segundo a qual estes sempre escolhem as estratégias (ou cursos de ação possíveis) que lhes permite colher os maiores *payoffs* possíveis para si próprios. Além disso, no jogo existem apenas duas escolhas (ou estratégias) possíveis para cada um dos jogadores, que são: *Aceitar* (ou seja, escolher “SIM”) ou *Vetar* a proposta (escolhendo “NÃO”), tendo em vista que, via de regra, a opção de se abster da votação será uma situação pior do que qualquer uma das outras⁸. Ou seja, estamos supondo que, racionalmente, os países preferem os retornos (*payoffs*) de aceitar ou vetar do que o retorno da abstenção. Nossa quarta premissa consiste em supor que o jogo possui informação

⁸ E isso é verdade em que pese o fato de a abstenção ser um recurso vez por outra utilizado quer pelos membros permanentes, quer pelos rotativos. Essa premissa se assenta antes na desvantagem que seria algum país criar para si uma “reputação” de não se posicionar claramente a favor ou contra aquilo que está sendo decidido.

completa conforme definido na seção 2, ou seja: os jogadores dispõem de todas as informações necessárias a fim de conseguirem o seu objetivo. Por fim, nossa quinta premissa consiste justamente em especificar que no Sistema Internacional o objetivo será aumentar o poder do CSNU e, na melhor situação, o poder individual de cada Estado.

A fim de finalizar as premissas e as condições de contorno da modelagem, retomamos a adaptação da Teoria dos Dois Níveis de Putnam (2010) para este caso. Para a tomada de decisão dos países, serão destacados alguns aspectos importantes e que definirão as recompensas dos jogadores, que dependem tanto das suas próprias estratégias quanto das estratégias dos demais jogadores. Para facilitar a explicação, as argumentações serão divididas como aspectos domésticos (CSNU) e internacionais (AG).

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

Por outro lado, considerando a hipótese de que mais países optem pela utilização do veto, o custo político da negação irá diminuir e os benefícios (*payoffs*) dos países que votaram a favor serão reduzidos. Tal situação se deve ao fato de que a melhor situação é a manutenção de poder, logo, em uma situação de não aprovação da reforma, quanto menor for o número de países que votem a favor, menor será sua recompensa, já que os próprios países do CSNU (doméstico) irão reduzir o benefício político provindo da boa imagem no nível internacional (AG). Consequentemente, caso todos os países vetem a reforma, poderíamos dizer que o nível doméstico está completamente coordenado e que o nível internacional (AG) exerce poder de influência praticamente nulo frente ao grupo unido.

Antes de fazer a análise de jogo e buscar a solução de equilíbrio de Nash das estratégias, será apresentada a esquematização dos retornos (*payoffs*) com os quais trabalharemos. É importante ressaltar que o jogo é apresentado de maneira simétrica, ou seja, a percepção dos valores é feita de maneira igual para todos os países sem distinção de considerações particulares acerca de cada um. Além disso, não é atribuído valor de coalizão entre os países, por isso foram considerados apenas três aspectos primordiais para a decisão (que são Manutenção (ou Perda) do *status quo*, Consenso (ou Divisão) no CS e Benefício (ou Custo) na AG). Deste modo, conseguimos estimar melhor os retornos de cada estratégia, que variaram entre -5 e + 5, conforme apresentados no quadro 3.

Manutenção do *status quo*: esta variável trata do interesse dos países do Conselho de Segurança em manter a estrutura de poder atual, já que o objetivo racional dos Estados é justamente este, e o retorno correspondente independe da estratégia escolhida pelo país. Considerando o fato de que este ponto é um fator determinante para a rejeição da reforma, o valor de *payoff* atribuído a ele é o máximo, + 5. Todavia, caso na votação um país opte pela reforma, é possível crer que este dá importância a esta alteração, logo podemos considerar que ele vai ganhar um retorno de 2 (e que consequentemente o *status quo* não se manterá).

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

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

Quadro 3 - Formação dos Payoffs por cenários possíveis

5 Países Aceitam		5
Perda do <i>Status Quo</i>		-3
Consenso no CS		3
Benefício na AG		5

4 Países Aceitam		4
Manutenção do <i>Status Quo</i>		3
CS Dividido		-3
Benefício na AG		4
1 País Nega		-3
Manutenção do <i>Status Quo</i>		5
CS Dividido		-3
Custo na AG		-5

3 Países Aceitam		3
Manutenção do <i>Status Quo</i>		3
CS Dividido		-3
Benefício na AG		3
2 Países Negam		-2
Manutenção do <i>Status Quo</i>		5
CS Dividido		-3
Custo na AG		-4

2 Países Aceitam		2
Manutenção do <i>Status Quo</i>		3
CS Dividido		-3
Benefício na AG		2
3 Países Negam		-1
Manutenção do <i>Status Quo</i>		5
CS Dividido		-3
Custo na AG		-3

1 País Aceita		1
Manutenção do <i>Status Quo</i>		3
CS Dividido		-3
Benefício na AG		1
4 Países Negam		0
Manutenção do <i>Status Quo</i>		5
CS Dividido		-3
Custo na AG		-2

5 Países Negam		7
Manutenção do <i>Status Quo</i>		5
Consenso no CS		3
Custo na AG		-1

Fonte: Elaborado pelos autores.

O jogo propriamente dito

Na sequência, a modelagem do jogo será apresentada por uma matriz de recompensas (ou *payoffs*) – quadros 4 e 5 –, tendo os países suas estratégias e recompensas expressas com base em todas as premissas anteriormente assumidas e expostas. A matriz foi dividida em duas apenas por uma questão de formatação. Por isso, deve ser considerada como um jogo único, no qual os *payoffs* dos países são apresentados na seguinte ordem: Rússia, França, Reino Unido, China, Estados Unidos. Não obstante, é preciso destacar que, apesar de parecer existir uma ordem (cronológica) de decisão, isto de fato não acontece, tendo em vista que, conforme assinalado nas premissas, trata-se de um jogo simultâneo.

Quadro 4 - Reforma do Conselho de Segurança

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 5 - Reforma do Conselho de Segurança (continuação)

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Tendo as premissas e a estrutura do jogo, é possível iniciar a fase de resolução propriamente dita. A técnica de resolução que utilizaremos é a chamada “eliminação iterada das estratégias estritamente dominadas”. Conforme sublinhado anteriormente, resolver um jogo equivale a encontrar o seu Equilíbrio de Nash, segundo o qual os jogadores irão

fazer o seu melhor no sentido de tentar maximizar os seus *payoffs*, considerando que os demais agentes também farão o mesmo.

Começaremos resolvendo o jogo “de dentro para fora”, por assim dizer, iniciando com um recorte do jogo (que equivale ao quadrante inferior direito do quadro 4), onde EUA e China votam ambos SIM e o Reino Unido vota NÃO:

Quadro 6 - Recorte do Jogo da Reforma do CSNU

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Segundo a matriz e recompensas apresentada no subjogo acima, os jogadores Rússia e França optarão por votar {SIM, SIM}, isto porque escolher SIM para os dois países é sempre melhor do que optar pela estratégia NÃO, independente daquilo que o outro jogador venha a escolher. Analisando mais detalhadamente, temos que: caso a França opte por votar SIM, a Rússia irá optar pelo SIM também, já que 4 é melhor do que -2. Caso a França vote NÃO, a Rússia deverá optar novamente pelo SIM, pois o seu retorno é 3 ao invés de utilizar o seu poder de veto e obter -1. O mesmo raciocínio pode ser repetido para a França, já que este jogo é simétrico. Chegando a esta conclusão podemos, portanto, excluir as demais estratégias devido ao fato de que elas nunca serão opções racionais (tendo em vista que são estratégias estritamente dominadas). Com o intuito de deixar claras as estratégias que serão escolhidas, os *payoffs* que as estratégias dominantes oferecem serão destacados.

Aplicando esta mesma técnica para a resolução de todos os pequenos jogos, chegaremos às estratégias escolhidas pelos países que sempre pagam os maiores *payoffs*. Apenas um dos pequenos jogos (nomeadamente aquele que equivale ao quadrante inferior direito do quadro 5 – onde EUA, China e Reino Unido votam NÃO) necessita uma explicação diferenciada dos demais, conforme segue:

Quadro 7 - II Recorte do Jogo de Reforma do CSNU

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Como é possível observar, neste subjogo não existe um único, mas sim dois Equilíbrios de Nash com Rússia e França votando ambos SIM ou ambos NÃO. No caso em tela, por se tratar de um subjogo único e os jogadores possuírem informação completa, podemos presumir que a opção feita por ambos será pelo Equilíbrio de Nash em ponto focal {NÃO, NÃO}, que é aquele que paga os maiores *payoffs* (pois $7 > 2$).

Eliminando as estratégias dominadas de cada um dos jogos pequenos, os jogadores França, Rússia e o Reino Unido conhecerão os Equilíbrios de Nash destes jogadores e escolherão as suas estratégias racionais, conforme explicado na sequência:

Quadro 8 - Reforma do CSNU (I Resumo)

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Considerando as opções do Reino Unido, o qual sabe que tanto a Rússia como a França escolherão as opções que pagam os maiores *payoffs*, ele escolherá as estratégias destacadas no quadro 8, acima. Na primeira parte (quadrante superior esquerdo do quadro 8), quando França, Rússia, EUA e China escolhem apoiar a reforma, então, racionalmente, o Reino Unido irá também apoiá-la, isto porque irá optar pelo retorno de 5, que reflete a aceitação da reforma por parte do CSNU, em detrimento do -3, que é a situação em que ele optaria sozinho pelo veto e ficaria com todo o custo político imposto pelo nível internacional (AG). O mesmo raciocínio é repetido para as demais interações do Reino Unido, o qual já leva em consideração as escolhas da França e Rússia para tomar as suas próprias decisões. Tem-se então uma nova redução no tamanho do jogo a caminho do Equilíbrio de Nash final. Na sequência da análise, a jogada do próximo país, China, será considerada partindo do mesmo pressuposto: que os jogadores escolhem com base na maximização dos seus retornos.

Quadro 9 - Reforma do CSNU (II Resumo)

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Seguindo a mesma técnica de resolução, agora é preciso analisar os *payoffs* relativos à decisão chinesa. Na primeira escolha, a China espera que os Estados Unidos escolham SIM (matriz de recompensas à esquerda), logo os chineses também escolherão a estratégia SIM, acompanhando o voto da Rússia, da França e do Reino Unido. Tal estratégia propiciará um retorno de 5, situação melhor do que um veto e a obtenção de um *payoff* de -3. No segundo cenário, com os Estados Unidos optando por NÃO (matriz de recompensas à direita), a China também escolherá utilizar o veto, visto que seus tomadores de decisão preferem se indispor com o nível internacional (AG) e confirmar a “união” da decisão do CS, ratificando seu veto, do que aproveitar uma possível negação americana (pois $7 > 3$). Eliminando as estratégias que nunca serão jogadas pela China por sempre pagarem os piores *payoffs*, temos o último quadro que resume o jogo completo, dando destaque apenas para os Equilíbrios de Nash encontrados nas interações apresentadas anteriormente.

Quadro 10 - Reforma do CSNU (III Resumo)

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

Como apresentado nos minijogos anteriores, também neste caso a diplomacia norte-americana, sabendo que os jogadores serão racionais em todas as suas decisões, poderá optar pelo SIM, o qual confere um *payoff* de 5, ou o veto, o qual mantém o *status quo* do Conselho e paga um *payoff* de 7, uma vez que mitiga o custo de negação entre todos os cinco países membros permanentes do CSNU. Logo, é lógico presumir que a opção será a de manter o *status quo* do grupo em detrimento da reforma proposta (pois $7 > 5$), o que acarretará a sua derrota definitiva.

Convém novamente destacar que, apesar de a metodologia de análise do jogo ter apresentado uma “ordem” fictícia de decisão, por ser modelado como um jogo simétrico, onde a estrutura dos *payoffs* é igual para todos os jogadores, a técnica de resolução (da eliminação iterada das estratégias estritamente dominadas) torna indiferente a ordem em que aparecerão os jogadores. Ou seja, é possível substituir a posição dos EUA pelo da Rússia, ou de qualquer outro país, sem prejudicar a análise. Com essa conclusão, pode-se inferir que é indiferente a distribuição dos países no jogo e que a noção de sequência serve apenas para os jogadores otimizarem suas estratégias a partir das expectativas que possuem acerca do comportamento racional (maximizador da sua própria recompensa ou *payoff*) dos demais.

Considerações finais

A intenção do presente trabalho foi explorar a aplicabilidade da teoria dos jogos no contexto das negociações políticas internacionais. Cabe aqui, no entanto, uma ressalva: como toda teoria que visa modelar uma situação real, o jogo não consegue abarcar todas as interações entre os atores nem todos os fatores de influência sobre a situação em tela. Não obstante, entendemos que, ainda assim, a teoria dos jogos pode contribuir com *insights* importantes para a análise de Reforma do Conselho de Segurança, assim como de diversas outras questões, seja do domínio da ciência política seja das relações internacionais. Foi nesse sentido que o presente estudo lançou mão desta ferramenta analítica para a investigação de uma decisão no contexto de um Sistema Internacional.

A Reforma do Conselho de Segurança foi o tema de interesse devido ao fato de estar novamente em pauta. De fato, com o terceiro mandato do Presidente Lula, o tema da demanda brasileira por um assento permanente neste órgão voltou a ganhar destaque na agenda brasileira. A despeito de ser uma reivindicação importante, existem custos políticos

para os países que propõem a reforma, caso estes não alcancem os resultados almejados. Do ponto de vista estratégico, não é racional que o Brasil leve em consideração apenas os retornos positivos (*payoffs* positivos) quando também existe um risco elevado de revés, após muita dedicação e rodadas de negociações internacionais, caso a proposta venha a ser rejeitada (*payoffs* negativos) no Conselho de Segurança.

Para que os países do G-4 não atuem de uma maneira irracional, é preciso estimar quais são os incentivos dos cinco países membros permanentes deste Conselho quanto às suas decisões no que tange a proposta ora em pauta. Foi exatamente isto que buscamos realizar neste artigo: estimar os retornos dos cinco países levando em consideração três premissas principais: a manutenção do *status quo* (desejo de reforma do CS); consenso do CS (nível doméstico) e pressão da AG (custo ou benefício do nível internacional) atribuindo possíveis recompensas (positivas ou negativas) para cada uma destas possibilidades.

A modelagem do jogo também é um aspecto muito importante para a sua resolução. A nossa foi estruturada com base nos seguintes aspectos: jogo único, visto que apesar de os negociadores terem contato diversas vezes, estes não decidem a respeito deste tema constantemente; decisão simultânea, já que a decisão é tomada ao mesmo tempo (ou então, mesmo que em momentos diferentes, no momento em que vota, cada jogador não sabe o que o(s) outro(s) escolheu(ram); informação completa, porque os jogadores conhecerão quais são as suas próprias estratégias e incentivos além daquelas dos demais; e por fim, porém não menos importante, a questão essencial da pressuposição de racionalidade (mútua) dos jogadores/tomadores de decisão.

Como apresentado, o nível doméstico e o internacional foram adaptados da teoria dos dois níveis de Putnam (2010), e completaram o arcabouço teórico/analítico utilizado para a análise. A partir desta estrutura, o pressuposto da decisão racional dos indivíduos foi realizado por meio da busca do Equilíbrio de Nash para o jogo entre os cinco países.

Foi utilizada a técnica da eliminação iterada das estratégias estritamente dominadas e o resultado encontrado para a questão de pesquisa enunciada na introdução, segundo as premissas apresentadas na sequência, foi que a reformulação do Conselho naqueles termos não é possível e que a reivindicação brasileira (assim como os demais países do grupo), caso seja votada, será rejeitada. Esta inferência é importante para o G-4, que deve incorporar esses custos políticos na decisão de propor a reforma. Considerando os resultados e as análises do jogo aqui desenvolvido, os atores que demandam a reforma do Conselho deveriam modificar a estrutura da sua reivindicação para que, a partir de diferentes premissas, a proposta possa ser aceita.

Referências

- ADDA, J. **Os Problemas da Globalização da Economia**. Rio de Janeiro: Manole, 2004.
- AMORIM, C. **A Reforma da ONU**, 1998. Disponível em: <http://www.iea.usp.br/publicacoes/textos/amorimonu.pdf>.
- ADE-IBIJOLA, A. O. The United Nations Security Council Reforms and The Permanent Five Challenge: A Historical Perspective. **Journal of International Studies**, v. 11, p. 131-140, 2015.
- ARRAES, V. **O Brasil e o Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas: dos anos 90 a 2002**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbpi/v48n2/a08v48n2.pdf>.
- AXELROD, R.; KEOHANE, R. Achieving Cooperation under Anarchy: Strategies and Institutions. **World Politics**, v. 38, n. 1, p. 226-254, 1985.
- BASTOS, R. **A Teoria dos Jogos e o Mercosul**. Brasília: Universidade de Brasília, v. 9, n. 1, p. 331-347, 2011.
- BAUMGARTEN, M. **Em busca do protagonismo: a nova inserção brasileira no panorama internacional**. Disponível em: http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=646.
- BERNI, D. A. ; FERNANDEZ, B. **Teoria dos Jogos: crenças, desejos, escolhas**. São Paulo: Saraiva, 2014
- BOBBIO, N.; MATTEUCCI, N., PASQUINO, G. **Dicionário de Política**. Brasília: Ed. UnB, vol. 2, 12ª ed, 2004.

BRASIL. **Fórum de Diálogo Índia-Brasil-África do Sul 10ª Reunião da Comissão Ministerial Trilateral do IBAS. 21 de setembro de 2022.** 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/funag/pt-br/centrais-de-conteudo/noticias/forum-de-dialogo-india-brasil-africa-do-sul-10a-reuniao-da-comissao-ministerial-trilateral-do-ibas-21-de-setembro-de-2022>.

BRASIL. **Discurso do Embaixador Mauro Vieira por ocasião da posse no cargo de Ministro de Estado das Relações Exteriores** – Brasília, 2 de janeiro de 2023. 2023a. Disponível em: <https://www.gov.br/funag/pt-br/centrais-de-conteudo/noticias/discurso-do-embaixador-mauro-vieira-por-ocasio-da-posse-no-cargo-de-ministro-de-estado-das-relacoes-exterores-brasilia-2-de-janeiro-de-2023>.

BRASIL. **Declaração Conjunta Do Cabo Da Boa Esperança** – Ministros Das Relações Exteriores E Relações Internacionais Do BRICS – Cidade do Cabo, África do Sul, 1º de junho de 2023. 2023b. Disponível em: <https://www.gov.br/funag/pt-br/centrais-de-conteudo/noticias/declaracao-conjunta-do-cabo-da-boia-esperanca-2013-ministros-das-relacoes-exterores-e-relacoes-internacionais-do-brics-2013-cidade-do-cabo-africa-do-sul-1o-de-junho-de-2023>. Acesso em: 25 jul. 2023.

BRIGIDO, E. **O Brasil e a reforma do Conselho de Segurança da ONU: estratégias da diplomacia brasileira para obtenção de um assento permanente.** Tese de Doutorado. Brasília: UNB, 2010.

CORREA, H. **Game Theory as an instrument for the analysis of international relations**, 2001. Disponível em: <http://www.ritsu-mei.ac.jp/acd/cg/ir/college/bulletin/.../14-2hector.pdf>.

EVANS, G., NEWNHAM, J. **Dictionary of International Relations**. London: Penguin Books, 1998.

FERNANDEZ, B. **Teoria dos Jogos na História, nas Estórias: na Vida Real: 100 exercícios comentados e resolvidos.** Florianópolis: Pe-regrinas, 2021.

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

FRISSE, G. **A reforma da ONU.** Disponível em: <http://repositorio.bce.unb.br/handle/10482/975>.

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

GAMA, C.F.; LOPES, D. **Bem me queres, mal me queres: ambivalência discursiva na avaliação canônica do desempenho da ONU.** Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tsocp/v17n33/v17n33a12.pdf>.

GARCIA, E. De como o Brasil quase se tornou membro permanente do Conselho de Segurança da ONU em 1945. **Revista Brasileira de Política Internacional**, v. 54, n. 1, p. 159-177, 2011.

GATES, S.; HUMES, B. **Games, Information, and Politics: Applying Game Theoretic Models to Political Science**, Michigan: The University of Michigan Press, 1997.

GOULD, M., RABLEN, M. Reform of the United Nations Security Council: equity and efficiency. **Public Choice**, v. 173, p. 145-168, 2017.

HOSLI, M., DORFLER, T. Why is change so slow? Assessing prospects for United Nations Security Council reform. **Journal of Economic Policy Reform**, v. 21, n. 1, p. 35-50, 2019.

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

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

LIMA, C. **O caráter obrigatório das decisões do conselho de segurança das Nações Unidas.** Disponível em: http://www.ce-din.com.br/revistaeletronica/volume4/arquivos_pdf/sumario/art_v4_XV.pdf.

LUCK, E.C. How Not to Reform the United Nations. **Global Governance**, Columbia, n. II, p.407-414, 2005.

MAGALHÃES, J.C. **A reforma da Carta da ONU.** Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141995000300012&script=sci_arttext.

MARTINI, E. **UN Security Council Reform.** Current Developments. Policy brief. Istituto Affari Internazionali. 2009. Disponível em: <https://ciaotest.cc.columbia.edu/wps/iai/0017879/index.html>. Acesso em: 28 jul. 2023.

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

MELLO, V.; ROSAS, M.C.; SOARES, J. **Reformas na ONU.** Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2005.

MERCADANTE, A.; MAGALHÃES, J.C. (Orgs.). **Reflexões sobre os 60 anos da ONU.** Ijuí: Editora Unijuí, 2005.

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

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Reforma da ONU**. Disponível em: <http://www.onu.org.br/a-onu-em-acao/a-onu-em-acao/reforma-da-onu/>.

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

PEREIRA, A. E. A reforma do conselho de segurança e a “democracia global”. **Anais 3º Encontro Nacional ABRI 2011**. 2011.

PUTNAM, R. Diplomacia e política doméstica: a lógica dos jogos de dois níveis. **Revista de Sociologia e Política**, v. 18, n. 36, p. 147-174, 2010.

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

STONE, R. W. The Use and Abuse of Game Theory in International Relations: The Theory of Moves. **Journal of Conflict Resolution**, n. 45, v. 2, p. 216–244, 2001.

SARDENBERG, R. **O Brasil e as Nações Unidas**. In: COLÓQUIO CARTA DE SÃO FRANCISCO: 50 ANOS DEPOIS. São Paulo: USP, 1995. p. 119 - 128.

SOUZA, R. M. de. **O Novo Sistema de Segurança Internacional**: A Reforma da ONU por Unilateralismo Americano.

UNITED NATIONS. **Carta da ONU**. Disponível em: http://unicrio.org.br/img/CartadaONU_VersoInternet.pdf.

UNITED NATIONS. **Question of equitable representation on and increase in the membership of the Security Council and related matters**. New York: United Nations, 2015.

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

WINTHER, B. Z., LINDEGAARD, L. B. In the name of democracy: UNSC reform at the intersection of discourse and governmentality. **Discourse & Society**, v. 32, n. 2, p. 231-253, 2021.

Funções de colaboração exercidas	
Brena Paula Magno Fernandez:	Conceituação; Metodologia; Validação; Administração do projeto; Análise formal; Investigação; Supervisão; Escrita (revisão e edição);
Graciela De Conti Pagliari:	Conceituação; Investigação; Escrita (primeira redação); Escrita (revisão e edição);
Rodrigo Rodolfo Pizzolatti:	Conceituação; Análise formal; Investigação; Escrita (primeira redação);

Informações fornecidas pelos autores de acordo com a [Taxonomia de Funções de Colaborador \(CRediT\)](#)