



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento**  
**Programa de Pós-Graduação**

## **PLANO DE CURSO**

### **MESTRADO PROFISSIONAL EM PODER LEGISLATIVO**

<b>DISCIPLINA</b>	
<b>Teoria dos Jogos em Ciência Política</b>	
Código: MEST.7.09.15	Carga horária total: 30 horas/aula

<b>PROFESSOR</b>
<b>JOÃO LUIZ PEREIRA MARCIANO, Dr.</b>
<b>e-mail:</b> Marciano (joao.marciano@camara.leg.br)
<b>Grupo de Pesquisa e Extensão:</b> - GPE 7.16 – Estratégias, comportamentos e resultados: abordagens quantitativas ao Poder Legislativo
<b>Currículo resumido:</b>  <b>JOÃO LUIZ PEREIRA MARCIANO, Dr.</b> Possui bacharelado em Ciência da Computação (1994), mestrado em Ciência da Computação (1997) e doutorado em Ciências da Informação (2006) pela Universidade de Brasília. Atualmente é analista de informática legislativa da Câmara dos Deputados, onde trabalha na Secretaria de Controle Interno. Atua nas áreas de Ciência da Informação, Ciência da Computação, Governança e Auditoria de Tecnologia da Informação, Inteligência Artificial e redes bayesianas. Além disso, realiza estudos e tem publicações nas áreas de Ciência Política, Estatística e Métodos e Instrumentos de avaliação educacional, social e psicológica. Currículo completo: <a href="http://lattes.cnpq.br/9303666053885000">http://lattes.cnpq.br/9303666053885000</a>

<b>EMENTA</b>
Teoria da escolha racional. Escolhas estratégicas. Estratégia em Ciências Sociais. Modelos clássicos de jogos. Comportamento de agentes políticos. Jogos na arena política.

<b>OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS</b>
<b>OBJETIVO GERAL</b> Capacitar o aluno a compreender as relações entre agentes racionais nas Ciências Sociais, além de interpretar e elaborar modelos descritivos de escolhas baseadas em diferentes graus de acesso a informação.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>

Tornar o aluno apto a:

1. Interpretar situações de escolha estratégica;
2. Elaborar modelos descritivos dessas situações;
3. Aplicar os modelos a situações práticas observadas no comportamento de agentes políticos.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- I. A perspectiva da Teoria dos Jogos
  - a. Histórico e aplicações da Teoria dos Jogos;
  - b. Modelos básicos de jogos;
  - c. Respostas estratégicas.
- II. Modelos de jogos
  - a. Jogos simultâneos;
  - b. Equilíbrio de Nash;
  - c. Jogos competitivos, sequenciais e repetidos.
- III. Jogos de votação e de coalizão
  - a. Jogos qualitativos;
  - b. Jogos quantitativos.
- IV. Aplicações práticas em Ciência Política
  - a. Coalizões;
  - b. Jogos ocultos.

## MÉTODO

O curso constará de oito encontros: sete com a duração de quatro horas e um com a duração de duas horas. Os encontros de quatro horas compreenderão a exposição teórica e prática dos conteúdos. Serão distribuídos textos de aprofundamento a serem apresentados em minisseminários<sup>1</sup> pelos alunos. Serão ministradas duas listas de exercícios. Os alunos deverão desenvolver como trabalho final um texto, em forma de artigo e seguindo as normas pertinentes da ABNT, com conteúdo extraído dos tópicos abordados na disciplina. O sétimo encontro se destinará à apresentação dos artigos pelos alunos.

## AVALIAÇÃO

A menção final do curso será determinada pela equação

$$NF = 0,1L_1 + 0,1L_2 + 0,2NS + 0,6TF$$

onde *NF* é nota final na disciplina; *NS* é a nota obtida pela apresentação de minisseminário; *L<sub>i</sub>* é a nota da i-ésima lista de exercícios (*i* = 1;2); e *TF* é a nota do trabalho final.

Cada uma das notas situa-se no intervalo entre 0 e 10.

<sup>1</sup> Por analogia a “minissérie” e “minissaia” - Dicionário Houaiss. Disponível em: <<http://houaiss.camara.gov.br/cgi-bin/houaissnet.exe>>. Acesso em: 13 nov. 2015.

A nota mínima para aprovação é 7 e a frequência mínima é de 75%, sendo vedado o abono de faltas (Regimento do Programa de Pós-graduação do Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados - Ato da Mesa n. 53 de 2015, Anexo, art. 54, §§ 1º e 3º).

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

Fiani. R. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Campus, 2010.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BRAMS, S. J. **Game theory and politics**. New York: Free Press, 1975.

BRAMS, S. J.; KILGOUR, M.; ZWICKER, W. S. The paradox of multiple elections. **Social Choice and Welfare**, v. 15, n. 2, p. 211-236, Mar. 1998.

GUARNIERI, F. A força dos partidos “fracos”. **DADOS - Revista de Ciências Sociais**, v. 54, n. 1, p. 235-258, 2011.

MCCARTY, N.; MEIROWITZ, A. **Political Game Theory**. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. Disponível em: <http://www.princeton.edu/~nmccarty>. Acesso em: 1 set. 2015.

SANTOS, F. G. M. **Teoria de decisões legislativas**: microfundamentos do clientelismo político no Brasil. Tese (Doutor em Ciências Humanas: Ciência Política) - Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1994.

TSEBELIS, G. Nested games: The cohesion of french electoral coalitions. **British Journal of Political Science**, v. 18, n. 2, p. 145-170, 2001.

TSEBELIS, G. **Veto players**: how political institutions work. Princeton - New Jersey: Princeton University Press, 2002.

CALENDÁRIO TENTATIVO					
Aula	H/A	Conteúdo/atividade	Responsável	Referência	Alunos devem entregar
1	4	Apresentação da disciplina Definição das atividades da disciplina Histórico e aplicações da Teoria dos Jogos	Marciano	Fiani, cap. 1	
2	4	Respostas estratégicas Modelos de jogos – jogos simultâneos e equilíbrio de Nash	Marciano	Fiani, cap. 2 a 4	
3	4	Miniseminário(s) Jogos de votação	Marciano	Brams, cap. 2 a 4 Textos distribuídos	
4	4	Miniseminário(s) Jogos de coalizão	Marciano	Fiani cap. 5 a 7 Brams, cap. 7 Textos distribuídos	Lista 1
5	4	Miniseminário(s) Barganhas	Marciano	McCarty e Meierowitz cap. 10 Textos distribuídos	
6	4	Miniseminário(s) Aplicações à Ciência Política	Marciano	Guarnieri; Santos; Tsebelis (2001; 2002)	Lista 2
7	4	Apresentação dos artigos pelos alunos	Marciano		Trabalho final
8	2	Apresentação dos artigos pelos alunos	Marciano		