

Síntese do artigo “tudo está em jogo”

Alunos: Dino Magri

Felipe Gallois

Rodrigo Ragioto

O artigo fala sobre a teoria dos jogos e a tentativa de tornar estatísticos os dados de comportamentos tomados pelos jogadores. O que ocorre de fato é que muitos aspectos dessa teoria podem ser generalizados.

Um ponto notável da teoria é a chamada tragédia dos comuns, onde muitos jogadores tomam uma mesma atitude, que apesar de ser prejudicial ao grupo, aparentemente tem pouco retorno negativo imediato, uma vez que o ônus será dividido entre todos os participantes. Isso leva a uma desvantagem pouco perceptível individualmente, mas que no grupo como um todo pode ter consequências catastróficas. É comum que um jogador em específico pense em seu bem estar em detrimento dos demais.

Outra área interessante da teoria é a que toca nos jogos de soma zero, que representa os jogos onde a vitória de um implica, necessariamente na derrota de outro. Dessa maneira, fica totalmente vetada a possibilidade de colaboração entre os participantes, caso eles não sejam de um mesmo time ou grupo. Von Neumann, o pai e principal teórico da teoria dos jogos, descobriu que a dissimulação é uma estratégia racional e necessária nesses cenários. Estratégia totalmente necessária para suceder, e também o alvo de estudos.

Os conflitos reais são tratados rigorosamente dentro da teoria dos Jogos, mas isso não quer dizer que ela traga uma garantia de sucesso, traz apenas a garantia da lógica. É impossível determinar perfeitamente o quão profundamente o outro está empregando a mesma estratégia.

Fora isso, ainda deve ser levado em conta a emoção de um ser humano, onde no texto é mostrado o caso do último filme da trilogia de Indiana Jones, onde este é obrigado a tomar uma decisão para salvar o seu pai ferido. Obviamente a decisão não é a mais

lógica, mas uma antecipação da possível sensação de culpa caso algo desse errado fez com que ele tomasse outra atitude.

O dilema dos prisioneiros é uma analogia interessante para se demonstrar situações onde é melhor cooperar do que competir. Postos em uma situação que culpar o outro pode ser um reforço negativo, ele prefere correr o risco de uma punição mais severa. Com base nesse dilema foi feita uma competição de programadores onde deveria ser criado um algoritmo para solucionar esse dilema. O vencedor foi um dos mais simples, onde o programa apenas respondia da mesma maneira da entrada anterior. Isso coloca um ponto de vista interessante, onde a retaliação sempre ocorre e uma situação de perdão, caso a ação tenha sido boa. Isso traz a luz um problema sério, o programa não é capaz de diferenciar um erro involuntário. Esse aspecto é muito comum no mundo externo, e caso os seres humanos não tivessem um comportamento de discernimento, o mundo provavelmente estaria modelado de maneira bem diferente.

Quanto a isso, é citado um momento na primeira grande guerra, onde houve um cessar fogo implícito entre ingleses e alemães, já fartos da luta, e um tiro acidental provocou uma reação de balbúrdia nas trincheiras que se desfez apenas com um encarecido pedido de desculpas. O programa citado acima não faria essa distinção e provavelmente os dois exércitos provavelmente voltaria a se degladiar.

A teoria dos jogos foi de extrema importância para um aumento das perspectivas nos estudos dos comportamentos humanos, por se aplicar a uma grande quantidade de áreas e ter como criador a grande mente de Von Neumann