

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS  
DEPARTAMENTO DE ECONOMIA E RELAÇÕES INTERNACIONAIS

**ARTHUR BORGES CAMPOS**

**MODELO UTILITÁRIO DE IMPROVISAZÃO MUSICAL E MODELO  
BOURDIEUSIANO DE PRODUÇÃO SIMBÓLICA:  
DOIS ENSAIOS DE JOGOS COOPERATIVOS**

**PORTO ALEGRE**

**2020**

**ARTHUR BORGES CAMPOS**

**MODELO UTILITÁRIO DE IMPROVISAÇÃO MUSICAL E MODELO  
BOURDIEUSIANO DE PRODUÇÃO SIMBÓLICA:  
DOIS ENSAIOS DE JOGOS COOPERATIVOS**

Trabalho de conclusão apresentado ao curso de graduação em Economia, da Faculdade de Ciências Econômicas da UFRGS como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Ciências Econômicas.

Orientador: Prof. Dr. Hélio Afonso de Aguiar Filho

**PORTO ALEGRE**

**2020**

### CIP - Catalogação na Publicação

Campos, Arthur Borges  
Modelo utilitário de improvisação musical e Modelo  
bourdieusiano de produção simbólica: dois ensaios de  
jogos cooperativos / Arthur Borges Campos. -- 2020.  
110 f.  
Orientador: Hélio Afonso de Aguiar.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade  
de Ciências Econômicas, Curso de Ciências Econômicas,  
Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. Teoria dos Jogos. 2. Pierre Bourdieu. 3.  
Produção de Bens Simbólicos. 4. Improvisação Musical.  
5. Improvisação Livre. I. Aguiar, Hélio Afonso de,  
orient. II. Título.

**ARTHUR BORGES CAMPOS**

**MODELO UTILITÁRIO DE IMPROVISAÇÃO MUSICAL E MODELO  
BOURDIEUSIANO DE PRODUÇÃO SIMBÓLICA:  
DOIS ENSAIOS DE JOGOS COOPERATIVOS**

Trabalho de conclusão apresentado ao curso de graduação em Economia, da Faculdade de Ciências Econômicas da UFRGS como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Ciências Econômicas.

Conceito final: A

Aprovado em: 16 de novembro de 2020

Banca examinadora:

Prof. Dr. Hélio Afonso de Aguiar Filho – Orientador

UFRGS

Prof. Dr. Hermógenes Saviani Filho

UFRGS

Prof. Dr. Fabrício Monteiro Neves

UnB

*À Valquíria*  
*Ao Paulo*  
*À Petula*  
*Ao Bruno.*

## AGRADECIMENTOS

À professora Luciane da Costa Cuervo, pelas aulas de **Estudos sobre a Mente Musical**

Aos professores Sabino da Silva Pôrto Júnior e Sergio Marley Modesto Monteiro, pelas aulas de **Microeconomia**

Ao professor Félix Ceneviva Eid, pelas aulas de **Introdução à Pesquisa em Música**

Ao professor Rodrigo Cantu de Souza, pelas aulas de **Antropologia Econômica**

Ao professor Leonardo Xavier da Silva e, especialmente, ao professor Hélio Afonso de Aguiar Filho; pela orientação do projeto e desta monografia, respectivamente.

Devo registrar a importância, para minha formação, das explicações dos seguintes professores de **Economia Política**:

Eduardo Ernesto Filippi

Fernando Frota Dillenburg

Gláucia Angélica Campregher

Luiz Augusto Estrella Faria

Ronaldo Herrlein Júnior

*“Alguns artistas, na ânsia de preservar sua autonomia criadora  
transferiram a luta para outro plano.  
Foi o que fizeram [...] ao negarem totalmente o objeto  
e assumirem a arte em tanto que pessoa humana.  
O artista retoma, assim, a tradição do antigo sábio,  
do santo, que encarnavam a sua autêntica criação.  
Elimina-se a fronteira entre o criar artístico e o criar a vida.  
Abandonando o velho conceito de objeto único [...] o artista inventa uma nova linguagem.  
Ao mesmo tempo ele rompe uma peça mestra  
na engrenagem da civilização industrial.”*  
(FURTADO, 1978, p. 175)

*“Cada performance é sempre uma aventura rumo ao desconhecido, um enfrentamento  
do caos.  
Neste cenário metaestável os performers vão tomando decisões em tempo real  
e os rumos de uma performance poderiam muito bem ser completamente diferentes.  
Pode-se pensar nos elementos em interação como os nós de uma rede.  
Nesta rede de interações, multilinear e complexa,  
cada momento é, ao mesmo tempo gerado e gerador.  
A improvisação é como avançar para o futuro de marcha ré.”*  
(COSTA, 2018, p. 179)

*“They are playing a game. They are playing at not  
playing a game. If I show them I see they are, I  
shall break the rules and they will punish me.  
I must play their game, of not seeing I see the game.”*  
Knots, RD Laing

## RESUMO

Este trabalho propõe-se a realizar dois ensaios de modelagem e interpretação de jogos cooperativos. O primeiro trata de um jogo entre dois músicos em improvisação musical, destacando-se *campos* de prática *idiomática* enquanto normas e convenções; observa-se, nesse caso, que a *improvisação livre* apresenta-se como mais adequada do que a *improvisação idiomática* ao comportamento previsto pela *teoria dos jogos pura*. O segundo trata de um jogo entre produtor e difusor de bens simbólicos no mercado de bens simbólicos bourdieusiano, destacando-se o *campo* da arte em vias de consagração (*e.g.* cinema, fotografia e jazz); nesse caso, observa-se que a *tomada de decisão-posição* dos jogadores ocorre em função da conversibilidade entre *capitais* econômicos e simbólicos em cada *campo* de produção simbólica.

Palavras-chave: Improvisação Musical; Produção de Bens Simbólicos; Pierre Bourdieu; Teoria dos Jogos.



## **ABSTRACT**

This work proposes to carry out two tests of modeling and interpretation of cooperative games. The first deals with a game between two musicians in musical improvisation; in this case, it is observed that free improvisation is more appropriate than idiomatic improvisation to the behavior predicted by a pure game theory. The second deals with a game between producer and diffuser of symbolic goods in the bourdieusian symbolic goods market; in this case, it is observed that the decision-position of the players occurs due to the convertibility between economic and symbolic capital in each field of symbolic production.

Keywords: Musical Improvisation; Production of Symbolic Goods; Pierre Bourdieu; Game Theory.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Preferências intervalares ordinais de 7 a 1 .....	49
Tabela 2 – Intervalos musicais resultantes da prática conjunta .....	49
Tabela 3 – Matriz baseada nas preferências e nos intervalos musicais resultantes .....	50
Tabela 4 – Preferências sonoras ordinais de 5 a 1 .....	65
Tabela 5 – Matriz baseada nas preferências dos jogadores .....	66
Tabela 6 – Preferências rítmicas ordinais de 6 a 1 .....	66
Tabela 7 – Unidades de tempo entre encontros rítmicos do binário ao nonário .....	67
Tabela 8 – Matriz baseada nas preferências dos jogadores .....	68
Tabela 9 – Jogo bourdieusiano entre o produtor e o difusor de bens simbólicos .....	92
Tabela 10 – Jogo sobre o mercado fonográfico digital .....	98
Tabela 11 – Jogo de fomento indireto .....	99
Tabela 12 – Jogo de fomento direto .....	99

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>1. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS DOS MODELOS.....</b>	<b>14</b>
1.1 DISTINÇÕES ENTRE OS DOIS MODELOS PROPOSTOS.....	14
1.1.1 Especificidades do tipo de interação em cada modelo.....	15
1.1.2 Elementos metodológicos endógenos a cada modelo ( <i>ex ante</i> ) .....	16
1.1.3 Elementos interpretativos exógenos a cada modelo ( <i>ex post</i> ) .....	17
1.1.4 Cooperação e coordenação de estratégias em cada modelo.....	19
1.2 UMA PERSPECTIVA UTILITÁRIO-BOURDIEUSIANA.....	20
1.2.1 Utilitarismos e racionalidade econômica.....	20
1.2.2 Tomada de decisão: economia comportamental e contexto social.....	29
1.2.3 “A formação do <i>habitus</i> econômico”: <i>habitus</i> , campo e capital.....	32
1.2.4 “Avenidas de colaboração” entre teoria dos jogos e sociologia.....	38
<b>2. MODELO UTILITÁRIO DE IMPROVISAÇÃO MUSICAL.....</b>	<b>43</b>
2.1 TEORIA DOS JOGOS PARA O MODELO PROPOSTO.....	44
2.1.1 Jogo de preferências intervalares.....	47
2.1.2 Racionalidade limitada: normas e convenções sociais.....	51
2.2 IMPROVISAÇÃO IDIOMÁTICA E INTERPRETAÇÃO BOURDIEUSIANA.....	54
2.3 IMPROVISAÇÃO LIVRE: UMA RACIONALIDADE NÃO-IDIOMÁTICA.....	58
2.4 OUTRAS POSSIBILIDADES DE JOGOS.....	63
2.4.1 Jogo de preferências sonoras.....	64
2.4.2 Jogo de encontros rítmicos e polirrítmicos.....	65
<b>3. MODELO BOURDIEUSIANO DE PRODUÇÃO SIMBÓLICA.....</b>	<b>68</b>
3.1 PRODUÇÃO, DIFUSÃO E REPRODUÇÃO DE BENS SIMBÓLICOS.....	69
3.2 INDÚSTRIA CULTURAL, CULTURA MÉDIA E PRODUÇÃO ERUDITA.....	76
3.3 UMA TEORIA DOS JOGOS BOURDIEUSIANA.....	85
3.3.1 Aproximando elementos conceituais.....	85
3.3.2 Jogo entre o produtor e o difusor de bens simbólicos.....	91
3.4 A REPRESENTAÇÃO ESTÁTICA DE UM CONTEXTO DINÂMICO.....	94
3.5 OUTRAS POSSIBILIDADES DE JOGOS.....	95
3.5.1 Jogo de produção simbólica no mercado digital-virtual.....	96
3.5.2 Jogo de produção simbólica com o poder público.....	97

<b>CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>99</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>101</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>105</b>
MATRIZ DE COMBINAÇÕES E PROBABILIDADES ENTRE INTERVALOS.....	105
MATRIZ CROMÁTICA DE COMBINAÇÕES.....	107
TABELA DE COMBINAÇÕES ENTRE TÉTRADES E INTERVALOS.....	109

## INTRODUÇÃO

Inicia-se este trabalho com um capítulo dedicado aos **fundamentos metodológicos dos modelos** de jogos cooperativos propostos, distinguindo-se a aplicação desses fundamentos em cada um dos dois tipos de modelo. Os jogos aqui modelados são fundamentados em duas correntes teóricas: uma delas é a formada pela teoria econômica ortodoxa, herdeira da tradição utilitarista, presente na construção de jogos baseados em princípios de microeconomia e teoria dos jogos, trabalhando-se aqui especialmente a partir de Varian (2006); a outra corrente é a constituída pelo estruturalismo construtivista da sociologia de Pierre Bourdieu, a qual sintetiza, de certa forma (sem desconsiderar outros autores que o influenciaram e precederam), o empenho teórico dos clássicos<sup>1</sup> da sociologia, possibilitando uma compreensão apropriada às temáticas de estudo em questão (improvisação musical e produção de bens simbólicos); em especial, considera-se o capítulo dedicado ao mercado de bens simbólicos de *A Economia das Trocas Simbólicas* (2007). Elementos relevantes de economia comportamental (racionalidade limitada e realismo descritivo) e economia da cultura (atribuição de valor simbólico-cultural) estão presentes neste trabalho, de modo a articular o método econômico (teoria dos jogos) e o método sociológico (mercado de bens simbólicos) objetivando-se a descrição dos contextos da improvisação musical e da produção simbólica.

Na sequência, trata-se do primeiro ensaio de modelagem deste trabalho, sobre um **modelo utilitário de improvisação musical**, o qual tem origem nas disciplinas Microeconomia II e Estudos sobre a Mente Musical<sup>2</sup> (extracurricular, Instituto de Artes – UFRGS). Nesse ensaio, aspectos teóricos e características da prática musical são postos em função das concepções microeconômicas de *preferências ordinais*<sup>3</sup> e *tomada de decisão*<sup>4</sup> estratégica (VARIAN, 2006), de modo a conjugar elementos de Música e Microeconomia para modelagem de jogos de *improvisação musical*<sup>5</sup>. Daí se realiza um primeiro tipo de modelo de jogo, considerando-se uma quantidade limitada de notas musicais, ritmos e sonoridades à disposição

---

<sup>1</sup> Karl Marx 1818-83, Émile Durkheim 1858-17 e Max Weber 1864-20.

<sup>2</sup> Também contribuiu decisivamente para este trabalho a descoberta de uma prática musical experimental denominada improvisação livre, durante período de mobilidade acadêmica na Universidade Federal da Integração Latino-Americana, nas disciplinas de Introdução à Pesquisa em Música e Musicologia.

<sup>3</sup> Define-se preferências ordinais na subseção 1.2.1 deste trabalho: *Utilitarismos e racionalidade econômica*.

<sup>4</sup> Refere-se ao processo decisório do agente econômico dito *racional*, como se verá nas subseções 1.2.1 e 1.2.2.

<sup>5</sup> Segundo o dicionário de música *Grove*, “improvisação é a criação de uma obra musical, ou de sua forma final, à medida que está sendo executada” (SADIE, 1994, p. 450 *apud* GUERZONI, 2014, p. 27). No *Harvard Dictionary of Music*, o termo improvisação é definido como “a arte de executar a música de forma espontânea, sem o auxílio de manuscrito, esboços ou memória” (APEL, 1969, p. 404 *apud* GUERZONI, 2014, p. 27).

dos músicos e pressupondo-se as preferências de cada um dentro de um leque comum de possibilidades práticas. Considera-se que os jogadores<sup>6</sup> do modelo, para *maximizar*<sup>7</sup> suas preferências, necessitam adotar *estratégias coordenadas* (VARIAN, 2006), ou seja, necessitam cooperar num contexto de *campos* idiomáticos<sup>8</sup>. No sentido de propor uma interpretação dessa coordenação de estratégias, realiza-se uma abordagem bourdieusiana sobre a interação entre músicos improvisadores.

Já o segundo ensaio produz um **modelo bourdieusiano de produção simbólica**, o qual deriva de uma aproximação entre termos da sociologia bourdieusiana e de teoria dos jogos. Essa aproximação teórico-conceitual revela que concepções como regras, *campo*, estratégia, tomada de decisão-posição<sup>9</sup> e *habitus* “racional” (GUIMARÃES, 2013; GARCIA-PARPET, 2013; BOURDIEU, 1989) mostram-se bastante adequáveis à teoria dos jogos (VARIAN, 2006; PINDYCK & RUBINFELD, 2006; FIANI, 2009; IWAI; KIRSCHBAUM, 2011, LARROUY, 2015). Nesse sentido, é modelado um jogo de produção simbólica entre produtor e difusor de bens simbólicos, baseado na descrição de três *campos* estratégicos de produção simbólica, conforme *A Economia das Trocas Simbólicas* (2007): campo da indústria cultural, campo da cultura ou arte média em vias de consagração e campo de produção erudita. Esses três campos, dados pela categorização da produção simbólica entre arte *comercial*, arte *média* e arte *pura*, constituem possibilidades de opção estratégica disponíveis aos jogadores enquanto tomadas de decisão-posição a serem ponderadas pela conversibilidade entre capitais simbólicos e econômicos (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009; GARSON, 2009; GARCIA-PARPET, 2013). Para as relações que se objetiva abordar entre produtor e difusor, a noção de cooperação é mais relevante que a de competição; entende-se que uma relação mais propriamente competitiva estaria presente na relação dos produtores entre si, ou dos difusores de bens simbólicos entre si, e não na relação entre produtor e difusor, a qual necessariamente implica em cooperação para que se realize o produto no mercado.

---

<sup>6</sup> “Jogador é qualquer indivíduo ou organização envolvido no processo de interação estratégica que tenha autonomia para tomar decisões” (FIANI, 2009, p. 43).

<sup>7</sup> Concepção própria de estudos microeconômicos, como se verá nas subseções 1.2.1 e 1.2.2.

<sup>8</sup> A noção de proximidade entre prática musical e linguagem estabelecida (“idioma”) pode ser trabalhada com amplas implicações. Em estudos sobre a prática de *improvisação musical*, leva-se em conta o caráter idiomático de determinada prática musical como um delimitador e referencial de **campos de performance** do músico, concebendo um *idioma* para cada tipo de música culturalmente estabelecida. Outra acepção, comum em estudos musicais, refere-se a “idiomatismo” enquanto conjunto de características específicas da tocabilidade de cada instrumento e/ou peça musical.

<sup>9</sup> Tomada de posição é uma expressão utilizada por Bourdieu (2007) ao tratar do posicionamento de um agente em determinado campo; a expressão decisão-posição procura explicitar um híbrido entre a tomada de decisão econômica e o referencial teórico-conceitual bourdieusiano.

## 1. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS DOS MODELOS

Um modelo nada mais é do que uma representação *simplificada* de um objeto de estudo, no caso, de uma situação de interação estratégica, em que a situação é apresentada de forma simplificada, em que *propositadamente alguns elementos são destacados, enquanto outros são omitidos*. A seleção dos elementos a serem destacados ou omitidos *não é arbitrária*: omitimos os fatos que consideramos pouco importantes, ou até mesmo irrelevantes para a compreensão do que está sendo estudado, ao mesmo tempo em que destacamos aquilo que consideramos essencial e decisivo para o entendimento do nosso objeto de estudo.

[...] Em teoria dos jogos há vários tipos de modelos, de acordo com o tipo de interação que estiver sendo analisado (FIANI, 2009, p. 4-8, grifos do autor).

Este primeiro capítulo envolve questões teórico-metodológicas que influenciam o desenvolvimento de ambos os ensaios que se seguem. A primeira seção (1.1), com a finalidade de evitar confusões entre diferenças e semelhanças dos modelos<sup>10</sup> de cada ensaio, distingue alguns aspectos essenciais da modelagem e da interpretação de cada jogo modelado. Já a segunda subseção (1.2) é mais abrangente, como uma espécie de ensaio de revisão bibliográfica, aproxima e contrapõe as duas correntes teóricas em questão neste trabalho: o utilitarismo e a sociologia de Bourdieu.

### 1.1 DISTINÇÕES ENTRE OS DOIS MODELOS PROPOSTOS

Segue-se passo a passo algumas características gerais dos modelos: primeiramente, são citados aspectos gerais da interação modelada<sup>11</sup>; em seguida são abordados elementos teóricos

---

<sup>10</sup> “[...] ao modelar um jogo, o que se está fazendo é representar uma situação de interação estratégica de forma abstrata, isto é, focalizando-se apenas aqueles elementos considerados mais importantes para explicar como os agentes (jogadores) interagem entre si. Assim, qualquer modelo sempre será uma representação muito simplificada de uma realidade infinitamente mais complexa. [...] O importante é que o modelo, na medida em que incorpore os elementos realmente significativos e sua estrutura seja coerente com a forma pela qual se processa a interação estratégica, sirva como um guia eficiente para o entendimento de fenômenos da vida econômica, empresarial e social” (FIANI, 2009, p. 43).

<sup>11</sup> Neste trabalho, em ambos os ensaios são modeladas interações estratégicas; observa-se que “uma situação de *interação estratégica* é aquela em que participantes, sejam indivíduos ou organizações, reconhecem a interdependência mútua de suas decisões. Dessa forma, sempre que um conjunto de indivíduos, empresas, partidos políticos etc., estiver envolvido em uma situação de interdependência recíproca, em que as decisões tomadas influenciam-se reciprocamente, pode-se dizer que eles se encontram em um *jogo*” (FIANI, 2009, p. 2, grifos do autor).

internos à modelagem; numa terceira subseção são tratados elementos interpretativos dos modelos propostos; finaliza-se com uma quarta subseção, para abordar a cooperação<sup>12</sup> e a coordenação estratégica em cada um dos casos.

### 1.1.1 Especificidades do tipo de interação de cada modelo

Cada um dos parágrafos abaixo é dedicado a um tipo de interação modelado neste trabalho. A cada tipo corresponde um ensaio de teoria dos jogos<sup>13</sup> e uma modelagem própria, dado que são tratados tipos de interação bastante distintos.

Embora seja usual que a improvisação musical se estabeleça por meio de diversas convenções, normas e possibilidades<sup>14</sup> práticas, em um primeiro momento deste trabalho abstrai-se normas e convenções sociais, de modo que ela pode ser considerada uma situação em que dois músicos interagem livremente escolhendo notas, ritmos e sonoridades de acordo com suas preferências individuais. No sentido de conceber possibilidades práticas, são definidas algumas características sobre como será modelada a interação; para o princípio de uma modelagem considera-se que os indivíduos agem livremente, de modo relativamente imprevisível e aleatório, em uma ocasião, na maioria das vezes, próxima da informalidade ou, dito de outro modo, na formalidade que é própria a cada performance musical.

Já a interação entre o produtor e o difusor de bens simbólicos é uma relação mais próxima de uma relação de mercado. Ela é, literalmente, uma relação que se estabelece em um mercado: o mercado de bens simbólicos (BOURDIEU, 2007). O produtor de bens simbólicos é, por definição e prática, quem produz bens simbólicos (artistas, escritores, criadores em geral), do mesmo modo que o difusor é quem difunde, por diversos meios, a produção simbólica de outrem; os difusores são distribuidores, críticos, editores e demais profissionais que se ocupam de difundir produção simbólica. Dada a existência de um mercado de bens simbólicos, há uma

---

<sup>12</sup> “Um jogo é dito **não-cooperativo** quando os jogadores não podem estabelecer compromissos garantidos. Caso contrário, se os jogadores podem estabelecer compromissos, e esses compromissos possuem garantias efetivas, diz-se que o jogo é **cooperativo**” (FIANI, 2009, p. 111, grifos do autor).

<sup>13</sup> “A teoria dos jogos lida com a análise geral de interação estratégica. Pode ser utilizada para estudar jogos de salão, negociações políticas e comportamento econômico” (VARIAN, 2006, p. 543). “Serão a experiência e comportamento, que os psiquiatras tomam como sintomas de esquizofrenia, mais inteligíveis [*sic*] socialmente do que se tem suposto?” (Laing & Esterson, 1970 *apud* GABRIEL; TEIXEIRA, 2007, p. 667), o psiquiatra Ronald Laing (1974) teria utilizado teoria dos jogos para demonstrar a influência do contexto social – ambiente familiar opressor às mulheres – em seus estudos sobre esquizofrenia: “o objectivo do grupo de trabalho foi o de aplicar uma notação algébrica ao mapeamento das perspectivas interpessoais” (GABRIEL; TEIXEIRA, 2007, p. 667).

<sup>14</sup> Considerar-se-á apenas duas: improvisação idiomática e improvisação livre.



relação de interdependência entre produtores e difusores, de modo que ambos se encontram enredados numa estrutura de mercado que interage com as possibilidades de escolha e ação de cada um.

### 1.1.2 Elementos metodológicos endógenos a cada modelo (*ex ante*)

A modelagem do jogo de improvisação musical levará em consideração certos elementos musicais teóricos e práticos enquanto possibilidades de escolha aos jogadores. Considera-se que são endogeneizadas aos modelos determinadas características da prática musical dispostas aos jogadores praticantes do modelo; essas características irão compor as estratégias<sup>15</sup> possíveis aos jogadores. Tais características (elementos musicais) são oriundas de teoria musical elementar (LACERDA, 1967; CHEDIAK, 1986) e expressam possibilidades práticas da interação musical. Pode-se considerar também, enquanto estratégias possíveis, outros elementos da interação musical, como motivações pessoais e preferências sensitivas. Para uma primeira abordagem, serão consideradas apenas sete notas musicais enquanto possibilidades estratégicas; ou seja, sete estratégias possíveis<sup>16</sup> para cada jogador, as quais compõe 49 combinações expressas em uma matriz de pares estratégicos.

Já para a modelagem de um jogo baseado na interação entre produtor e difusor de bens simbólicos, são considerados elementos sociológicos que fornecem o contexto onde os jogadores atuam enquanto produtores e difusores. Para isso, toma-se como fundamento a descrição e teorização de Bourdieu (2007) sobre o mercado de bens simbólicos, de modo que os elementos da abordagem bourdieusiana compõem o conjunto de possibilidades estratégicas pressuposto para cada jogador; desse modo, são endogeneizadas estruturas sociais nas quais os jogadores podem *se posicionar*. Para uma primeira abordagem, são incorporados três *campos* de produção simbólica, os quais permitem uma caracterização abrangente da dinâmica do mercado de bens simbólicos. Considera-se que os jogadores têm, enquanto possibilidades de *posicionamento* estratégico, três opções de campos de produção simbólica, deduzidas as

---

<sup>15</sup> Trata-se de possibilidades de “*decisões estratégicas*, ou seja, decisões que levam em consideração as atitudes e as respostas dos outros [...], [ou, mais precisamente, estratégia é um] plano de ação ou regra para participar de um jogo” (PINDYCK & RUBINFELD, 2006, p. 407-408, grifo do autor). Ou ainda: “uma *estratégia* é um plano de ações que especifica, para um determinado jogador, que ação tomar em todos os momentos em que ele terá de decidir o que fazer” (FIANI, 2009, p. 56, grifo do autor).

<sup>16</sup> “Chamamos de *conjunto de estratégias*, ou *espaço de estratégias*, o conjunto de estratégias de que cada jogador dispõe” (FIANI, 2009, p. 56, grifos do autor).

preferências desses jogadores a partir da descrição bourdieusiana do mercado de bens simbólicos; as três possibilidades de posicionamento estratégico consideradas constituem uma matriz de pares estratégicos com nove combinações possíveis.

Ambas as modelagens citadas em cada parágrafo acima contam com matrizes nas quais são postas as estratégias possíveis aos jogadores, de modo que cada combinação estratégica corresponde a um retorno<sup>17</sup> (*payoff*) para cada jogador. Essa exposição interacional e a estipulação de *preferências ordinais*<sup>18</sup> configuram ambas as modelagens propostas enquanto modelos baseados em microeconomia e teoria dos jogos (VARIAN, 2006). Contudo, deve-se notar que há uma diferença importante no modo de expressão das preferências dos jogadores em cada modelo: em improvisação musical o retorno (*payoff*) é dado em uma escala de números, enquanto no jogo de produção simbólica o retorno é dado em uma escala de conceitos (A, B, C e D), de acordo com a perspectiva utilitária (o ordenamento de preferências) de cada jogador; encontra-se na sociologia bourdieusiana fundamentos qualitativos para esses conceitos. Essas opções refletem um recorte metodológico dado em função das características de cada interação modelada; a improvisação musical parece prestar-se mais a uma abordagem quantitativa, enquanto a produção simbólica necessita de considerações mais qualitativas sobre a dinâmica de estruturas sociais. Justificando: a diferença entre escolher uma nota musical ou outra, em um contexto de improvisação musical, em princípio tem menos implicações do que a diferença entre escolher uma *posição* social ou outra, em um *campo* de produção simbólica; portanto, a escolha por utilizar retornos (*payoffs*) mais quantitativos em um e mais qualitativos em outro reflete as especificidades dos objetos de cada jogo.

### 1.1.3 Elementos interpretativos exógenos a cada modelo (*ex post*)

Na seção anterior, procurou-se descrever a endogeneização de elementos teórico-descritivos que influenciarão diretamente o resultado dos modelos, de modo a tornar claro o grau de arbitrariedade que é próprio de opções metodológicas consideradas necessárias ao processo de cada modelagem (*ex ante*). Posto isso, parte-se à observação dos meios utilizados para compreensão e interpretação dos resultados apontados pelos modelos (*ex post*).

O modelo de improvisação musical, por si só, é um apanhado de elementos musicais

---

<sup>17</sup> “Os valores das recompensas têm sempre sentido simbólico: visam apenas a ordenar as preferências dos jogadores” (FIANI, 2009, p. 82).

<sup>18</sup> Define-se preferências ordinais na subseção 1.2.1 deste trabalho.

postos em uma matriz e ordenados de acordo com as preferências de cada músico; a atribuição de preferências é vinculada aos retornos (*payoffs*) de cada combinação estratégica para cada músico. Seguindo-se pressupostos de racionalidade econômica<sup>19</sup>, espera-se que os indivíduos adotem as estratégias que trazem os melhores retornos de acordo com suas preferências. Dadas as características do jogo modelado, ao longo de sucessivas repetições, é esperado que os jogadores percebam, dada sua *racionalidade*, as estratégias que estão mais de acordo com suas preferências. Essa é uma possibilidade de interpretação para o modelo, derivada da racionalidade econômica dos jogadores, interpretação a qual será complementada pela identificação da *idiomaticidade* presente nas preferências de cada músico, entendendo-se que cada músico desenvolve um *idioma* dado pelas suas experiências<sup>20</sup> musicais prévias e de acordo com *campos idiomáticos* estabelecidos. Para realizar essa interpretação complementar, decisiva para uma compreensão apropriada ao contexto, trabalha-se com citações de musicólogos/etnomusicólogos e propõe-se uma abordagem bourdieusiana sobre a interação (constitui-se a noção de *campo* de prática idiomática).

Já o modelo de interação entre produtor e difusor de bens simbólicos parte diretamente de descrição e teorização de Bourdieu (2007) sobre o mercado de bens simbólicos; ou seja, por si só é um apanhado de estruturas sociais postas em interação numa matriz de teoria dos jogos. A interpretação desse modelo necessita de uma articulação entre elementos teóricos do utilitarismo e da sociologia bourdieusiana; a atribuição de uma escala de conceitos para os retornos (*payoffs*) de cada interação estratégica, no caso desse modelo, reflete um esforço de interpretação bourdieusiana das relações de produção simbólica (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009; GARSON, 2009; GARCIA-PARPET, 2013). Essa atribuição de retornos, juntamente das opções estratégicas postas no modelo, fornecem um quadro específico de interpretação da dinâmica do mercado de bens simbólicos.

---

<sup>19</sup> Trabalha-se com a racionalidade econômica de modo atrelado a um modelo de escolha racional (subseção 1.2.1 deste trabalho).

<sup>20</sup> “A arte da estratégia somente se desenvolve com a *experiência*. O problema é que a experiência não apenas nos permite distinguir o que é essencial do que não é importante, ao se formular um modelo de jogo, mas também – e em alguns casos isso é essencial – vai nos permitir perceber os elementos específicos da situação que, embora possam não estar sempre contemplados na teoria, algumas vezes têm um papel decisivo no desenvolvimento de uma situação de interação estratégica” (FIANI, 2009, p. 9, grifos do autor).

#### 1.1.4 Cooperação e coordenação de estratégias em cada modelo

Embora ambos os modelos sejam de jogos em que os jogadores cooperam, ou seja, “jogos em que os ganhos aos participantes são maiores quando eles coordenam suas estratégias” (VARIAN, 2006, p. 563), essa coordenação ou cooperação ocorre de modo bastante distinto em cada caso.

No jogo de improvisação musical, a cooperação pode ser interpretada mais diretamente pela natureza interdependente da interação modelada ou como uma consequência da *racionalidade econômica*<sup>21</sup> dos jogadores, ao perceberem que coordenando estratégias as chances de os mesmos obterem resultados mais adequados às suas preferências aumentam. Cabe questionar o quanto e como os jogadores podem dispor das faculdades de racionalidade econômica quando estão em interação musical. Nesse sentido, torna-se necessário observar o contexto em que o jogo de improvisação ocorre, e fatores que podem contribuir ou não para determinada coordenação de estratégias e cooperação entre esses jogadores. Sabe-se, a partir de estudos musicais, que a improvisação musical costuma seguir padrões *idiomáticos*, ou seja, pode haver normas e condutas formais/informais (“ídiomas”) para a prática de improvisação musical. Nesse caso, considera-se que ocorre um tipo de “disputa coordenada” dada por elementos externos ao jogo, em que o jogador de maior prestígio fará valer suas preferências sobre as do outro jogador; esse caso pode ser melhor compreendido a partir de uma abordagem baseada na economia de trocas simbólicas de Bourdieu (2007). Compreender o comportamento dos improvisadores enquanto jogadores, em um modelo de jogo cooperativo, significa admitir que os indivíduos não realizam suas escolhas como lhes agradam apenas individualmente, pois o resultado sonoro depende também das escolhas, preferências e expectativas do outro improvisador.

Já a cooperação e coordenação estratégica, no modelo de produção simbólica, pressupõe-se como dada pela definição do contexto modelado sobre a interação entre o produtor e o difusor de bens simbólicos. A noção de competição não faria muito sentido na interação que se objetiva modelar aqui entre produtor e difusor de bens simbólicos: a relação entre produtor e difusor, de certo modo, implica necessariamente *alguma forma* de cooperação para que se realize o produto simbólico no mercado. Nesse sentido, uma relação competitiva poderia estar presente na relação dos produtores entre si (caso que pode refletir a relação entre produtores de bens simbólicos em improvisação musical), ou dos difusores de bens simbólicos entre si.

---

<sup>21</sup> Na subseção 1.2.1 trata-se diretamente de aspectos e definições de racionalidade econômica.

## 1.2 UMA PERSPECTIVA UTILITÁRIO-BOURDIEUSIANA

Dado que se objetiva trabalhar com uma abordagem baseada em teoria dos jogos (VARIAN, 2006), realiza-se uma reflexão sobre os fundamentos, pressupostos e conceitos implícitos. Para isso, trata-se de concepções de utilitarismo, escolha racional e tomada de decisão, realizando-se uma breve exposição de conceitos fundamentais para aplicação da teoria e para interpretação das decisões dos jogadores nos jogos modelados. Aos poucos introduz-se a proposta interdisciplinar deste trabalho, a qual conjuga, nos fundamentos da modelagem e na interpretação dos jogos que se pretende aqui, elementos dos métodos econômico-utilitário e sociológico-bourdieuiano.

Elementos econômico-utilitários e socioculturais (legitimação, consagração, estratificação social) coadunam-se enquanto necessários à temática que se objetiva trabalhar nesta monografia. Essa abordagem objetiva possibilitar uma compreensão apropriada sobre as preferências dos jogadores na execução musical conjunta e na produção de bens simbólicos; a noção sociológica de *sistema das posições culturais*, sobreposta aos *campos* sociais descritos, deve permitir uma avaliação do posicionamento de cada jogador em cada interação estratégica. Bourdieu expõe do seguinte modo tal sociologia:

A sociologia da produção intelectual e artística constitui seu objeto próprio e, ao mesmo tempo, seus limites, ao construir o sistema relativamente autônomo das relações de produção e circulação dos bens simbólicos. Nesse momento, passa a ter condições de detectar as propriedades de posição que uma dada categoria de agentes de produção ou de difusão cultural deriva do lugar que ocupa na estrutura deste campo e, por esta via, torna-se capaz de dar conta da significação e da função que as práticas e as obras devem à *posição* dos que produzem tais obras no campo das relações sociais de produção e circulação, bem como à posição correlata que ocupam em um campo cultural concebido como o sistema das *posições culturais* objetivamente possíveis em um dado estágio do campo de produção e circulação (BOURDIEU, 2007, p. 159, grifos do autor).

### 1.2.1 Utilitarismos e racionalidade econômica

Sabe-se que “o termo utilitarismo possui uma extensa variedade de significados e tem sido empregado para designar um amplo espectro de doutrinas significativamente distintas e muitas vezes opostas entre si” (PICOLI, 2010, p. 4). Isso posto, cabe considerar a amplitude de significados que o utilitarismo carrega enquanto corrente de pensamento, possibilitando-se,

pela consideração dessa amplitude, a percepção de significados que podem ser aproveitados no presente estudo. Uma perspectiva utilitária se faz presente neste trabalho não somente na interpretação da interação entre os jogadores, nas escolhas estratégicas possíveis dos jogos modelados e nos resultados possíveis. Certo tipo de utilitarismo faz-se presente também, fundamentalmente, na *economia de interesses* em questão quando se trata da produção de bens simbólicos (BOURDIEU, 2007).

Sabe-se, do utilitarismo, que “as teorias podem ser: hedonista ou idealista, de atos ou de regras, quantitativa ou qualitativa, teoria moral ou teoria do valor, normativa ou não normativa, da utilidade média ou da utilidade total, de preferências ou de estados mentais, etc.” (PICOLI, 2010, p. 4). Dessa ampla gama, Picoli (2010), em *Utilitarismos, Bentham e a História da Tradição* (2010), define duas noções fundamentais aos diversos utilitarismos:

- a) a ideia de que a correção das ações (das normas, das práticas ou das instituições) depende das suas consequências; e,
- b) a ideia de que o resultado da ação para o bem-estar geral, a sua utilidade, é o que conta no cálculo das consequências (PICOLI, 2010, p. 4).

Tem-se ainda, do *cálculo* (noção de maximização) das consequências, o seguinte:

Para um utilitarista o bem-estar (ou felicidade) é a única coisa que se revela intrinsecamente boa, na medida em que representa a “causa final” das ações. Na cadeia causal das ações o ponto de chegada é o bem-estar geral [...] os agentes devem orientar-se para a maximização desse bem-estar ou, pelo menos, não há razões para que não o façam (PICOLI, 2010, p. 5).

Posto o consequencialismo como denominador comum do pensamento utilitário e, contrapondo-se esse consequencialismo ao que seria um utilitarismo bourdieusiano, nota-se que a noção de cálculo de consequências pode, ao menos em boa parte, dialogar sem problemas com a perspectiva bourdieusiana. Nota-se que “o utilitarismo britânico tem como valor supremo a utilidade e como objetivo maior, a felicidade de todos” (GUIMARÃES, 2013, p. 55), porém, “essa corrente filosófica pode ser subdividida, [de modo que] Bourdieu estaria classificado na visão utilitarista que parte da premissa de que o homem é egoísta, independente e calculista” (*idem*).<sup>22</sup>

A grande divergência que se faz mais evidente ocorre em relação ao caráter moral (da “coisa que se revela intrinsecamente boa”) do utilitarismo tradicional, caráter destacadamente incongruente com a teorização bourdieusiana e mesmo com os herdeiros economistas da tradição utilitarista, pois nestes e naquela não há preocupação explícita com o que seja

---

<sup>22</sup> Ressalta-se que essa perspectiva, defendida por Alain Caillé, sociólogo e economista francês, membro fundador do Movimento Anti-Utilitário nas Ciências Sociais (MAUSS), é uma perspectiva imprecisa e apenas pontual na literatura.

“intrinsecamente bom”; os economistas renegam metodicamente o teor moral-filosófico da tradição utilitarista (VARIAN, 2006). Nota-se que a semelhança entre as duas correntes está para além de um “sintoma de cientificismo” amoral, fixando-se em uma noção de economia de interesses.

Opta-se neste trabalho por uma análise utilitária (via teoria dos jogos) articulada a uma abordagem bourdieusiana<sup>23</sup>, de modo que vale o questionamento: *Será Bourdieu Utilitarista?* (GUIMARÃES, 2013). Nesse sentido, explora-se a noção de “interesse no desinteresse” que é posta pela abordagem bourdieusiana:

Há certos campos cuja economia é fundada no recalque coletivo do interesse – entenda-se aqui interesse material, econômico – como o campo da arte, o burocrático, etc., que se baseiam no desinteresse para angariar capital simbólico. “Se o desinteresse é sociologicamente possível, isso só ocorre por meio do encontro entre *habitus* predisposto ao desinteresse e universos nos quais o desinteresse é recompensado” (Bourdieu, 1996:153). Isto é, existem outras formas de interesse que não o interesse material. Nesse sentido, para um ato ser desinteressado é necessário restringir a noção de interesse ao interesse econômico (GUIMARÃES, 2013, p. 55).

Cabe notar tal “universo no qual o desinteresse é recompensado”:

[...] os campos da literatura e da arte, de uma forma geral, [são concebidos] como sendo marcados pelo “interesse no desinteresse” (BOURDIEU, 1993, p.40). Ou seja, a preocupação dos artistas é pela arte por eles produzida, e não por fatores econômicos, apesar de Bourdieu admitir que, mesmo nesses campos, a lógica econômica está presente, ainda que minimamente (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009, p. 25).

De certo modo, ainda que sem prestar reverência alguma à tradição utilitária, a teoria bourdieusiana condensa a “extensa variedade de significados” que o utilitarismo carrega consigo, que muitas vezes leva ao estabelecimento de “doutrinas opostas entre si” (PICOLI, 2010), em uma economia de interesses que as citações acima identificam. Pela perspectiva adotada até aqui (mais adiante se verá uma profunda crítica histórico-antropológica), a grande diferença de um “utilitarismo bourdieusiano” em relação ao utilitarismo tradicional é a desconsideração<sup>24</sup> de um pressuposto moral explícito de análise; tal como no “utilitarismo moderno”, da racionalidade econômica, não há uma ênfase moral explícita, mas sim um esforço descritivo de relações de interesse. Varian (2006), autor do provavelmente mais respeitado

<sup>23</sup> Ressalta-se que, para além do utilitarismo, o presente trabalho comporta a necessidade de compreender os valores simbólicos e a dinâmica de interesses envolvidos na produção desses valores; para isso os conceitos de *habitus*, campo e capital simbólico serão descritos em seção apropriada deste trabalho (subseção 1.2.3: “A formação do *habitus* econômico”).

<sup>24</sup> Privilegia-se uma instrumentalização do conhecimento (FURTADO, 1978).

manual de microeconomia, relata, muito brevemente, as questões que levaram os economistas a abandonar a “velha visão de utilidade”:

Na era vitoriana, os filósofos e economistas referiam-se alegremente à “utilidade” como um indicador do bem-estar geral de uma pessoa. [...] O problema é que esses economistas clássicos, na verdade, nunca nos explicaram como se avalia a utilidade. Como medir a “quantidade” de utilidade que cada escolha proporciona? A utilidade de uma pessoa é igual à de outra? O que significa a afirmação de que mais uma barra de chocolate me daria duas vezes mais utilidade que mais uma cenoura? O conceito de utilidade tem algum outro significado além de ser aquilo que as pessoas maximizam? Esses problemas conceituais levaram os economistas a abandonar a velha visão de utilidade como medida de felicidade e a reformular toda a teoria do comportamento do consumidor com base nas preferências do consumidor. A utilidade passou a ser vista somente como um *modo de descrever as preferências*. [...] No início definiam-se as preferências em termos de utilidade [...]. Agora, porém, a tendência é encarar a questão de modo inverso. As *preferências* do consumidor são a descrição fundamental para analisar a escolha, enquanto a utilidade constitui apenas uma forma de descrever as preferências (VARIAN, 2006, p. 56, grifos do autor).

Nos parágrafos seguintes serão tratados alguns elementos desse utilitarismo moderno que Varian (2006) apresenta, elementos fundamentais para a teoria microeconômica e essenciais para a modelagem dos jogos em questão neste trabalho.

Postos alguns aspectos do utilitarismo, encaminha-se esta seção para a introdução da concepção de escolha racional, a qual é necessária para análise das tomadas de decisão entre *escolhas possíveis aos jogadores* em teoria os jogos. Nesse percurso, especifica-se um pouco mais a concepção microeconômica de utilidade:

A única propriedade de uma atribuição de utilidade que interessa é o modo como ela *ordena* as cestas de bens. A grandeza da função de utilidade só tem importância na medida que ela *hierarquiza* as diferentes cestas de consumo. A extensão da diferença de utilidade entre quaisquer duas cestas não importa. A ênfase que esse tipo de utilidade confere ao ordenamento das cestas de bens faz com que ele seja chamado de **utilidade ordinal**. Algumas teorias da utilidade atribuem um significado determinado à grandeza da utilidade. Conhecidas como teorias da **utilidade cardinal**, essas teorias partem do pressuposto de que o tamanho da diferença de utilidade entre duas cestas é de alguma significância. [...] Conhecer a ordem de grandeza da preferência não ajuda em nada na descrição da escolha. Como a utilidade cardinal não é necessária para descrever o comportamento de escolha e não há formas convincentes de atribuir utilidades cardinais, só levaremos em consideração a utilidade ordinal (VARIAN, 2006, pp. 57, 59 e 60).

Especificado o tipo de utilidade que serve à *descrição do comportamento de escolha*, a utilidade ordinal, segue-se para um refino conceitual sobre preferências, dado que *as preferências são a descrição fundamental para analisar a escolha*:

[...] o modelo econômico da escolha do consumidor baseia-se no princípio de que as pessoas escolhem a melhor cesta que podem adquirir [...]. Se X [cesta de bens] revelar-se como preferida a Y, não significará isso automaticamente que X é preferida a Y? A



resposta é: não. A “preferência revelada” significa apenas que X foi escolhida quando Y estava disponível; “preferência” significa que o consumidor considera X superior a Y. Se o consumidor escolhe as melhores cestas que pode adquirir, então, a “preferência revelada” implica “preferência”, mas isso é consequência do modelo de comportamento e não das definições dos conceitos. [...] o modelo de comportamento nos permite usar escolhas observadas para inferir algo sobre as preferências básicas (VARIAN, 2006, pp. 77 e 128).

É relevante notar, para refletir sobre modelagem, a consideração de Varian (2006) de que as preferências<sup>25</sup> são dadas como *consequência[s] do modelo de comportamento e não das definições dos conceitos*. Tal afirmação denuncia a importância do tipo de modelo a ser considerado e da própria modelagem para a interpretação dos resultados observados<sup>26</sup>. As *preferências* são definidas em função de um modelo de escolha racional, definindo-se este como modelo que: *baseia-se no princípio utilitário de que as pessoas escolhem a melhor cesta [de opções] que podem adquirir [ou realizar]*. Já em relação à modelagem e seus critérios, é evidente que esta é crucial para a obtenção de determinados resultados, sendo, de certo modo, os resultados reféns dos modelos, por mais que a microeconomia evite esse problema ao referenciar-se em *preferências reveladas*.

Vale traçar algumas considerações sobre o viés de utilização do modelo de escolha racional e sobre os limites desse tipo de modelagem. Modelos baseados em pressupostos de escolha racional habilitam os microeconomistas para uma análise quantitativa formalmente precisa, isentando-os relativamente de aprofundamento qualitativo sobre as relações econômicas. A empreitada de projetar modelos que consideram o viés qualitativo das questões microeconômicas ficou a cargo de outro ramo de estudo, a economia comportamental (no que toca a psicologia do indivíduo), um campo complementar à microeconomia.

Expandindo os limites dos modelos de escolha racional, ainda que a microeconomia evite questões eminentemente qualitativas, deve-se notar algumas iniciativas destacadas de avançar com modelos microeconômicos sobre objetos marcadamente apropriados a abordagens qualitativas; registra-se aqui esse avanço, a partir de um trecho do *Guia de Economia Comportamental e Experimental* (2015), sobre o premiado (Nobel 1992) economista

---

<sup>25</sup> “[...] a teoria dos jogos visa a explicar como esses jogadores *fazem as suas escolhas* em situações de interação estratégica. Para estudarmos como os jogadores tomam as suas decisões, temos que considerar as **preferências** desses jogadores, pois essas preferências é que irão nortear as escolhas dos jogadores. [...] Conseqüentemente, nossa discussão da teoria da escolha racional tem de se iniciar por uma caracterização das preferências dos jogadores e do que entendemos exatamente por *racionalidade*” (FIANI, 2009, p. 23, grifos do autor).

<sup>26</sup> “[...] podemos ter resultados muito distintos ao modelar um processo de interação estratégica dependendo dos objetivos que tenhamos atribuído aos jogadores. [...] O que importa é que tenhamos percebido adequadamente os objetivos dos jogadores e não quais são esses objetivos em si. Ou seja, em teoria dos jogos *não há qualquer restrição quanto aos objetivos que os jogadores almejam [...]*” (*Ibid.*, pp. 19-20, grifos do autor).

estadunidense Gary Becker:

A teoria [da escolha racional] supõe que os agentes humanos têm preferências estáveis e procuram maximizar o comportamento. Becker, que aplicou a teoria da escolha racional a esferas tão diferentes como crime e casamento, acreditava que disciplinas acadêmicas como a sociologia podiam aprender com a hipótese do “homem racional” proposta pelos economistas neoclássicos em fins do século 19 (ÁVILA; BIANCHI, 2015, p. 28).

O trecho acima leva a algumas considerações em relação à perspectiva de modelagem presente neste trabalho sobre improvisação musical e produção de bens simbólicos, dado que esses objetos, eminentemente determinados por variáveis qualitativas, são formalizados enquanto jogos com fundamentos microeconômicos.

Primeiramente, ressalta-se que neste trabalho o que se propõe é menos um avanço microeconômico, e mais uma combinação articulada de elementos do método sociológico de Pierre Bourdieu com elementos do método utilitário que é próprio da microeconomia, aplicado em modelos de jogos. Ressalta-se também que, em razão de se aplicar aqui uma modelagem baseada em teoria dos jogos, torna-se apropriado trabalhar com a perspectiva de indivíduos maximizadores de utilidade via escolha racional, mas não necessariamente com pressupostos de racionalidade econômica enquanto critérios irreduzíveis e inflexíveis.

Tratando-se especificamente do modelo de improvisação musical, faz-se justiça à crença de Becker (ÁVILA; BIANCHI, 2015) sobre o avanço da teoria da escolha racional sobre diversas esferas para além da econômica: admite-se que ocorre um determinado avanço sobre uma área própria da teoria musical quando se analisa a interação musical como uma relação entre jogadores limitados por um modelo dado por um arcabouço teórico externo a estudos musicais. O critério teórico para este modelo de jogo não é musical, mas sim utilitário sobre as preferências dos indivíduos, preferências por *intervalos musicais*<sup>27</sup> baseadas na apreciação e valoração subjetivas próprias da racionalidade econômica utilitária (nesse sentido, ainda a formação de preferências será interpretada como potencialmente derivada de um *campo* de prática idiomática<sup>28</sup>).

Segue-se esta seção descrevendo-se mais precisamente a concepção de racionalidade econômica e, em seguida, a necessidade de flexibilização dessa racionalidade:

A análise econômica do comportamento do indivíduo enfoca os meios racionais ou

<sup>27</sup> “Sempre que se produzem duas notas diferentes ocorre uma diferença de altura entre ambas, a que se dá o nome de intervalo” (LACERDA, 1967, p. 53); nos apêndices deste trabalho há esboços de outras possibilidades de jogos.

<sup>28</sup> Leva-se em conta o caráter idiomático de determinada prática musical como um delimitador e referencial de *campos* de performance para o músico, concebendo um *idioma* para cada tipo de música culturalmente estabelecida.

ótimos pelos quais ele pode atingir seus objetivos, dados os recursos escassos disponíveis. Supõe-se que um agente econômico, às vezes chamado de *Homo economicus* (ou “Econ”), agirá segundo as previsões desse modelo (READ, 2015, p. 129).

Tal é a concepção de racionalidade econômica adequada aos manuais de microeconomia Varian (2006) e Pindyck & Rubinfeld (2006), a qual é em parte utilizada neste trabalho como instrumento de formulação e interpretação dos jogos modelados no tocante ao cálculo utilitário dos jogadores, seja com relação a estudos musicais elementares (sobre improvisação musical), seja com relação à produção simbólica (interação entre o produtor e o difusor de bens simbólicos). É necessário notar que essa racionalidade corresponde a uma construção analítica, sem correspondência direta com contextos específicos que demonstram a necessidade de flexibilização dos pressupostos de racionalidade econômica. Varian (2006) sustenta ao longo de sua exposição didática a integralidade desses pressupostos e, somente em capítulo especial sobre a economia comportamental (seção *interação estratégica e normas sociais*), aponta à questão da flexibilização dos pressupostos de racionalidade, apresentando brevemente uma variante comportamental de teoria dos jogos:

Um conjunto particularmente interessante de comportamentos psicológicos, talvez sociológicos, surge na interação estratégica. Estudamos a teoria dos jogos, que tenta prever como jogadores racionais idealmente interagem. Mas também há um assunto conhecido como teoria comportamental do jogo, que examina como as pessoas reais interagem. De fato, há desvios sistemáticos e acentuados do comportamento previsto pela teoria pura (VARIAN, 2006, p. 598).

Ressalta-se que é somente pontualmente que Varian (2006) flexibiliza a concepção de racionalidade econômica, levando em conta que a mesma pode ser limitada pelo ambiente e pelas normas que cercam o indivíduo. Embora os exemplos anedóticos de Varian (2006) sobre aplicações da teoria dos jogos tenham fins ilustrativos e didáticos, a abrangência das aplicações parece remeter ao intuito de Gary Becker, no sentido da aplicação dos pressupostos de racionalidade econômica sobre as mais diversas esferas. Nesse sentido, a fluidez aparentemente despreziosa com que se discorre sobre aplicações de teoria dos jogos em Varian (2006), de certo modo reflete aplicações bastante pretenciosas dos pressupostos de racionalidade econômica.

Convém ressaltar que somente na 7ª edição do referido e consagrado manual de microeconomia Varian (2006) introduz um capítulo sobre economia comportamental, no qual são flexibilizados os pressupostos de racionalidade econômica e é apresentada brevemente uma variante comportamental da teoria dos jogos. Nesse capítulo, excepcionalmente, Varian (2006) flexibiliza a hipótese de racionalidade estrita, levando em conta que a racionalidade pode ser

influenciada pelo ambiente e pelas normas que cercam o agente, de modo que o mesmo adotará nesses casos padrões de comportamento que “fogem à regra de maximização de utilidades”.

É certo que essa inclusão de uma abordagem que flexibiliza os pressupostos de racionalidade representa um avanço da teoria consagrada, no sentido de proporcionar maior realismo à teoria econômica; como é também certo afirmar que o *lugar* (periférico) e o *tempo* (tardio) de surgimento dessa abordagem são sintomáticos de uma resistência à flexibilização desses pressupostos. Em Varian (2006) o encadeamento que se faz entre aplicações de jogos e economia comportamental é revelador dos limites da racionalidade econômica, funcionando como divisor entre o que seria uma “teoria dos jogos pura-analítica” e uma “teoria comportamental dos jogos”:

A teoria dos jogos comportamental amplia a teoria dos jogos tradicional (analítica) porque leva em conta como os jogadores se sentem com respeito a recompensas que outros jogadores recebem, os limites ao pensamento estratégico e os efeitos do aprendizado” (CAMERER, 2003 *apud* ÁVILA; BIANCHI, 2015, p. 371).

É importante destacar a preocupação analítica de Varian (2006) e a não flexibilização dos pressupostos de racionalidade econômica quando o autor trata especificamente de teoria dos jogos. Torna-se evidente a priorização de uma abordagem que se enquadra no campo da teoria dos jogos tradicional (analítica), apontando-se apenas sucintamente para uma teoria dos jogos comportamental.

Ao não flexibilizar os pressupostos de racionalidade econômica, as aplicações de jogos de coordenação (cooperativos), abordadas com relativa extensão em Varian (2006), dão margem a um diálogo necessário com críticas do campo sociológico. O autor, ao introduzir o conceito de jogos de coordenação, ressalta que “o problema, na prática, é desenvolver mecanismos que propiciem essa coordenação (VARIAN, 2006, p. 563)”, o que pode ser entendido como o problema de explicação da confiança entre indivíduos. Em diversas exemplificações são expostos mecanismos para garantir que a cooperação ocorra e que os jogadores coordenem estratégias, sem uma flexibilização explícita das condições de racionalidade econômica.

Ocorre que, sobre a questão da garantia de confiança entre indivíduos, mostra-se necessária (e prolífica) uma abordagem qualitativa mais robusta. Autores que atuam ostensivamente em ciência sociais, como Bourdieu (2004), irão expor a fragilidade da rigidez conceitual em torno do pressuposto de racionalidade econômica. Já outros, especializados em teorias organizacionais (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011), irão buscar diálogo pela flexibilização dessa racionalidade, por exemplo, com um enfoque microssociológico.

Percebe-se que a sociologia pode contribuir para um aprofundamento qualitativo, sem

prejuízo do que já fora (e ainda é) construído sob pressupostos de racionalidade econômica, alimentando um permanente diálogo crítico com a teoria da escolha racional. A partir da crítica, o mais provável (e desejável) é que haja um enriquecimento dos processos de endogeneização de variáveis qualitativas aos modelos econômicos. O flanco para análise qualitativa sociológica está aberto: a microsociologia “tem fornecido explicações alternativas e gerado fatos empíricos complementares às intuições oriundas da Escolha Racional. [...] [explicitando que] a ação não pode ser entendida fora do contexto social em que se encontra (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011, p. 153).

O interesse que se dedica à psicologia (e atualmente à neurociência), em estudos econômicos, mostra-se, entre outros fatores, potencialmente mais como um sintoma de defesa dos pressupostos de racionalidade econômica do que como um esforço compreensivo sobre a realidade social. Essa defesa dificulta o diálogo entre as ciências sociais e a ciência econômica, diálogo necessário pois o campo de estudo mais apto a fornecer *realismo* à teoria econômica é o formado pelas ciências sociais. Pressupõe-se que tal dificuldade de diálogo existe, ao menos em parte, porque as mais incisivas críticas aos pressupostos de racionalidade foram realizadas pelas ciências sociais.

A crítica mais profunda e recorrente sobre a teoria da escolha racional provavelmente remete à naturalização da racionalidade econômica: “a ciência econômica trata como um dado natural, como um dom universal da natureza, a disposição prospectiva e calculadora com respeito ao mundo e ao tempo, que se sabe ser produto de uma história coletiva e individual muito particular” (BOURDIEU, 2004, p. 22). Observa-se o limite entre o “espírito de cálculo” e a “capacidade universal de calcular”, distinção apontada por Bourdieu do seguinte modo: “a aquisição do espírito de cálculo [fruto de uma concepção moderna-racional de economia em oposição a uma visão tradicional], não se deve confundir com a capacidade, sem dúvida universal, de calcular” (BOURDIEU, 2004, p. 20). Trata-se de um alerta ao fomento de uma prática científica irreflexiva e instrumentalizada, incapaz de aprofundar-se sobre os *fins*<sup>29</sup> de seu estudo:

Na cultura surgida da revolução burguesa, a racionalidade é um desses moldes ou estruturas implícitas que ordenam e submetem a criatividade. Max Weber nos advertiu para a importante linha demarcatória que nessa cultura diferencia a racionalidade com

---

<sup>29</sup> “Racionalidade [econômica], portanto, tem a ver com os *meios* que os indivíduos empregam para alcançar seus fins e *não com os fins em si mesmos*. Isso porque a análise dos fins, ou objetivos dos jogadores, é um *juízo moral*, que obviamente pressupõe um padrão ético. Mas a teoria dos jogos não pode oferecer nenhum padrão ético. [...] a teoria dos jogos *considera os jogadores e sua interação estratégica como sendo dados* e, portanto, não tem capacidade para exercer crítica nem sobre os jogadores, nem sobre o jogo” (FIANI, 2009, pp. 21-22, grifos do autor).

respeito aos meios da atividade social, daquela que concerne aos fins da ação humana. [...] A história da civilização industrial pode ser lida como uma crônica do avanço da técnica, ou seja, da progressiva subordinação de todas as formas de atividade criadora à racionalidade instrumental (FURTADO, 1978, p. 83).

O presente estudo está orientado no sentido de contrapor-se ao instrumentalismo radical da teoria econômica ortodoxa (fixada nos pressupostos de racionalidade econômica). Para interpretação dos jogos que são modelados aqui, evidencia-se a limitação da *racionalidade* dos jogadores em função dos contextos sociais; nesse sentido a sociologia bourdieusiana contribui fornecendo um aprofundamento sobre as *normas sociais*, sobre as *preferências* dos jogadores e sobre a dinâmica social subjacente aos jogos. Vale notar que, ainda que se busque modelar como *as pessoas reais interagem*, trata-se aqui da criação de modelos sujeitos ao necessário comprometimento da modelagem com tipos ideais mais ou menos aproximados da realidade do observador.

### 1.2.2 Tomada de decisão: economia comportamental e contexto social

Expostos alguns aspectos relevantes sobre utilitarismo e escolha racional, parte-se para um entendimento sobre a *tomada de decisão*, o que coloca em questão limitações existentes à racionalidade econômica. Complementando-se os pressupostos de escolha racional, sabe-se que “o julgamento e a tomada de decisão dos indivíduos são influenciados pelos *contextos* e *percepção* [sic] das perdas e ganhos relativos” (KAHNEMAN; TVERSKY, 1979, *apud* MARAMATSU, 2015, p. 158, grifo nosso). Ocorre que *contextos e percepções* são questões qualitativas pouco aprofundadas pela microeconomia para além do necessário ao cálculo utilitário com vistas ao equilíbrio de mercado, de modo que se torna interessante uma interdisciplinaridade que aprofunde tais questões. Nesse sentido, um ramo de estudo econômico denominado de economia comportamental está em diálogo com a psicologia e, mais recentemente, com a neurociência.

Cabe ressaltar que a descrição de contextos e percepções através da adoção de critérios psicológicos e neurocientíficos limita-se enfaticamente à esfera individual, o que redundaria no *individualismo metodológico* da concepção de racionalidade econômica. Ocorre que a improvisação musical e a produção de bens simbólicos, temáticas deste trabalho, embora possam ser colocadas como questões relativas ao indivíduo, são questões eminentemente de cunho sociocultural. Uma abordagem de viés psicológico ou neurocientífico não contribuiria

suficientemente para o acesso ao contexto sociocultural e às percepções dadas pelo vínculo social dos indivíduos. O contexto cultural, de inegável importância para avaliação de contextos e percepções, sobretudo nas temáticas deste trabalho, é bastante restringido quando analisado pelo prisma da psicologia ou da neurociência.

Considera-se, pela abordagem que se propõe aqui, que o contexto cultural e o vínculo social das percepções individuais são essenciais para a descrição da realidade a ser modelada<sup>30</sup>. Nesse sentido, uma descrição teórica apurada dessa realidade é considerada fundamental para interpretação compreensiva e predição acertada. Desse modo, para atender aos objetivos deste trabalho, articula-se a tomada de decisão utilitária e *racional* com uma abordagem interdisciplinar que enfatiza o caráter sociocultural do comportamento dos indivíduos: realiza-se um diálogo metodológico com as ciências sociais, pela descrição e teorização de Pierre Bourdieu, para que sejam modeladas as possibilidades de escolha e as preferências dos jogadores endogeneizando-se aos modelos de interação fatores de contexto social (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011).

Situando-se a questão metodológica deste trabalho, observa-se que a ênfase descritiva de contextos socioculturais contrapõe-se ao instrumentalismo metodológico e afina-se com certo realismo, conforme Ávila e Bianchi (2015) trazem no seguinte depoimento:

Recentemente, estudos sobre tomada de decisão em várias disciplinas das ciências sociais convergiram em um grau que começou a pôr em dúvida o argumento de Friedman de que a acurácia descritiva é irrelevante. Esses estudos mostram que os indivíduos reais raciocinam usando diversas heurísticas, isto é, atalhos, que são sujeitos a uma série de vieses previsíveis, têm preferências sociais, seguem normas sociais e interpretam informações através de um prisma cultural. Tais resultados indicam que é possível tornar as predições econômicas mais acuradas se os métodos e suposições dos economistas se basearem em descrições melhores de como as pessoas realmente pensam, decidem e escolhem. As ciências comportamentais e sociais recentes oferecem um novo conjunto de diretrizes para os modos de usar e aplicar explicações econômicas em pessoas reais, gente que tem idiossincrasias, limitações e emoções (ÁVILA; BIANCHI, 2015, p. 273).

No tipo de jogo modelado para o primeiro ensaio deste trabalho (sobre improvisação musical), embora não esteja posto diretamente em questão, o contexto cultural está compreendido em termos que serão definidos mais adiante neste trabalho: na *idiomaticidade* dos músicos e na posição implícita dos jogadores em *campos* de produção simbólica. A

---

<sup>30</sup> “[...] às vezes, a hipótese de racionalidade não basta para determinar o que os jogadores irão fazer: é preciso considerar o contexto social e cultural em que se encontram, para podermos analisar seu comportamento. Em outras palavras, algumas vezes a racionalidade somente é exercida em *um dado contexto* de regras sociais ou de valores culturais (FIANI, 2009, p. 31, grifo do autor).

operacionalidade desse jogo é dada pela combinação de estratégias possíveis, em uma prática musical limitada pelos referenciais de teoria musical utilizados, restando uma importância interpretativa fundamental à teorização bourdieusiana e à concepção de *campos* de *idiomaticidade*, sobre as conclusões desse primeiro ensaio (*campos* e *idiomaticidade* são elementos teóricos representativos de fatores que influenciam em grande medida as preferências dos jogadores). Já o jogo do segundo ensaio, que expressa interações de produção e difusão de bens simbólicos, é modelado diretamente a partir da descrição e teorização bourdieusiana sobre o mercado de bens simbólicos, o que leva à inclusão, interna ao modelo, de normas e convenções sociais considerando-se com profundidade o prisma sociocultural pelo qual os jogadores tomam suas decisões.

Ainda que de uma perspectiva estritamente econômica, é reconhecida a necessidade de considerar-se de algum modo a complexidade de fatores próprios do âmbito cultural, porquanto estes são cruciais “em qualquer tentativa de descrever com precisão e prever a tomada de decisão dos consumidores”:

Quando falamos em cultura, frequentemente nos referimos a aspectos como valores, normas sociais, crenças e tradições. No entanto, apesar de prolongados debates acadêmicos, não há uma definição aceita por todos. O que os estudiosos fazem, em vez disso, é focar certos aspectos da cultura dependendo do fenômeno que estão investigando. Ambientes econômicos, sociais e linguísticos moldam acentuadamente o comportamento, as motivações e as preferências das pessoas. [...] Compreender as possíveis influências culturais sobre o pensamento é crucial em qualquer tentativa de descrever com precisão e prever a tomada de decisão dos consumidores (HALONEN; CALDWELL, 2015, p. 356).

Trazendo a questão para uma modelagem baseada em teoria dos jogos e em princípios de racionalidade econômica, a interpretação que se faz aqui é de que os jogadores maximizam suas preferências analogamente aos consumidores que maximizam preferências de consumo de acordo com suas possibilidades de escolha (no caso dos jogos, de acordo com as preferências dos jogadores por posicionamentos e estratégias possíveis).

Entende-se que a área de estudo econômico que enfatiza a tomada de decisão, a economia comportamental, tem instituído relações interdisciplinares com a neurociência e/ou com a psicologia de modo subordinado e complementar à concepção de racionalidade econômica. Para o aprofundamento da questão comportamental que se necessita neste trabalho, objetiva-se articular uma interdisciplinaridade autônoma aos pressupostos de racionalidade econômica. Uma interdisciplinaridade que, com abrangência sobre tais pressupostos, usufrua das possibilidades de contribuição destes à construção e interpretação da interação modelada; trabalha-se pela articulação de concepções econômico-utilitárias com concepções sociológico-



bourdieusianas. Em especial, cabe notar a relação que se estabelece aqui entre a concepção de *tomada de posição*, presente em Bourdieu (2007), e a concepção já exposta de tomada de decisão, relação essa que será evidenciada e articulada mais adiante, neste trabalho, pelo termo “tomada de decisão-posição”<sup>31</sup>.

Ainda em relação à tomada de decisão, encontra-se lugar para o *fato* biológico neurocientífico envolvido:

Em relação às decisões envolvendo estratégias entre agentes, os estudos utilizando a teoria dos jogos têm apontado para o papel do Córtex Pré-Frontal Medial na interação estratégica como uma área importante no processamento da intenção e crenças sobre o outro (SANFEY, 2007 *apud* CESAR; BOGGIO; CAMPANHÃ, p. 252, 2015).

Pode-se estabelecer uma relação direta entre as funções cerebrais envolvidas na *tomada de decisão* musical, como descritas em Levitin (2014): *A Música no seu Cérebro*, e a tomada de decisão como usual em áreas da economia que estudam a correspondência entre funções cerebrais e comportamento *racional*. Porém, mesmo ocorrendo essa relação de fato na esfera do indivíduo atomizado (tomado isoladamente), opta-se aqui por uma perspectiva em que o indivíduo maximizador é componente de um contexto sociocultural modelado em consideração às especificidades temáticas propostas (a prática de improvisação musical e a produção de bens simbólicos).

### 1.2.3 “A formação do *habitus* econômico”: *habitus*, campo e capital

Dado que se propõe a trabalhar conjuntamente elementos do método econômico e do método sociológico, sendo a abordagem sociológica adotada a de Pierre Bourdieu, leva-se em consideração a crítica desse autor à concepção de racionalidade econômica, enfatizando-se o caráter a-histórico e universalista dessa concepção. Considera-se que a crítica de Bourdieu (2004) é uma boa referência para balizar a noção de racionalidade que se reflete neste trabalho, fornecendo elementos teóricos que historicizam e particularizam a concepção de racionalidade econômica. Procura-se considerar uma concepção de racionalidade construída e limitada histórico-socialmente, fruto de interações sociais que estruturam as possibilidades de ação dos indivíduos.

---

<sup>31</sup> Retomando: *tomada de posição* é uma expressão utilizada por Bourdieu (2007) ao tratar do posicionamento de um agente em determinado campo; a expressão decisão-posição procura explicitar um híbrido entre a tomada de decisão econômica (da racionalidade econômica) e o referencial bourdieusiano.

Este trabalho se abre à possibilidade de interpretação dos pressupostos de racionalidade econômica enquanto implicados em um contexto sociológico, para construção de modelos mais realistas e para compreensão social das preferências dos jogadores. Pela perspectiva bourdieusiana, a racionalidade econômica é considerada uma faceta possível de *habitus*<sup>32</sup>, juntamente de outras facetas e fatores que compõem a disposição social do indivíduo (GARCIA-PARPET, 2013). Segundo Bourdieu:

[...] em vez de serem naturais ou dados, os comportamentos econômicos mais elementares [...] têm condições econômicas e sociais de possibilidade definidas que quer a teoria econômica quer a ‘nova sociologia econômica’ ignoram. Adquirir o espírito de cálculo exigido pela moderna economia envolve uma verdadeira conversão [...] o acesso aos comportamentos econômicos mais elementares [...] de nenhum modo surge por si mesmo e [...] o agente econômico dito “racional” é o produto de condições históricas inteiramente particulares. É precisamente isso que é ignorado, quer pela teoria econômica, que regista e ratifica sob a designação de ‘teoria da ação racional’ um caso particular de *habitus* econômico historicamente situado e datado sem minimamente se interrogar sobre as condições econômicas e sociais (de tal forma que isso surge como evidente), quer pela ‘nova sociologia econômica’ que, ao não dispor de uma verdadeira teoria do agente econômico, retoma por defeito a Rational Action Theory e omite a historicização das disposições que, tal como o campo econômico, tem gênese social (BOURDIEU, 2004, pp. 9-11).

Ainda que se refira à contraposição entre economia tradicional e moderna, tema que não compete a este trabalho, do argumento citado toma-se como referência a colocação da teoria da ação (escolha) racional enquanto correspondente de *um caso particular de habitus econômico historicamente situado*, segundo o qual “tudo se passa como se a transacção [*sic*] se reduzisse cada vez mais à sua ‘verdade’ econômica à medida que a relação entre os agentes envolvidos na troca se torna mais afastada, logo mais neutra e impessoal” (BOURDIEU, 2004, p. 12). Segue-se o arremate do argumento:

[...] como lembra Bergson, “são precisos séculos de cultura para produzir um utilitarista como Stuart Mill” ou, dito de outra forma, que tudo o que a ciência econômica toma como dado, isto é, o conjunto das disposições do agente econômico que criam a ilusão da universalidade a-histórica das categorias e dos conceitos utilizados por esta ciência, é na verdade o produto de uma longa história colectiva, e tem de ser adquirido no decurso da história individual, em e por um trabalho de conversão que não pode ser bem sucedido senão em determinadas condições. Com este “utilitarista” assim restituído ao seu exotismo, quis, depois de tantos como Weber, Sombart ou Tawney, que lia com entusiasmo, contribuir para compreender como ele foi inventado pouco a pouco, ao longo da história, impondo-me como projecto explícito observar os processos de aquisição de todas estas disposições postas ao alcance dos pequenos estudantes “espontaneamente” stuartmillianos, como o cálculo de custos e proveitos, o empréstimo com juros, a poupança, o crédito, o investimento ou até o trabalho; e, além disso, estabelecer com rigor, através da estatística, as condições econômicas e culturais do acesso ao comportamento econômico dito racional (*Ibid.*, p. 19).

<sup>32</sup> “O *habitus*, como indica a palavra, é um conhecimento adquirido e também um *haver*, um capital; [...] indica a disposição incorporada, quase postural” (BOURDIEU, 1989, p. 61).

Observa-se que a flexibilização ou limitação da racionalidade econômica, proposta pela *economia comportamental* em sua aproximação com a psicologia e/ou com a neurociência, enquadra-se indiretamente na crítica que Bourdieu (2004) realiza à *nova sociologia econômica*, pois sem a construção de uma “verdadeira teoria do agente econômico” ambas as áreas de estudo redundam em “retomar por defeito” a teoria da escolha racional.

Assim como a economia comportamental realiza aproximações com a neurociência em busca de uma maior compreensão sobre a tomada de decisão, de modo similar, Levitin (2014) aborda a atividade cognitiva-neuronal envolvida na tomada de decisão relacionada à prática musical, buscando os fundamentos biológico-evolutivos (a economia comportamental parece não chegar a tanto) da musicalidade humana. Pode-se chegar a perspectivas interessantes com a aproximação entre neurociência e estudos musicais, mas assim como na problemática da economia comportamental, os fatores culturais implicados no contexto decisório são relativamente negligenciados. Ainda que não se desconsidere a contribuição de uma possível *natureza humana* como suporte metodológico, cabe refletir simetricamente a relação entre natureza e cultura envolvida na questão (LATOURET, 1994), tratando de expor a função das estruturas sociais onde o indivíduo calculador atua, de modo a evitar o que Bourdieu (2004) cita como um *pensamento que é produto impensado*:

Submeter todos os comportamentos da existência à razão calculadora, como quer a economia, é romper com a lógica da *philia*, de que falava Aristóteles, que dizer, da boa-fé, da confiança e da equidade [...] Foi desta inversão do quadro de valores que nasceu a economia tal como a conhecemos, sendo que certos economistas mais ousados como Gary Becker, o que fazem é levar até ao fim a respectiva lógica, do que o seu pensamento é produto impensado, quando tratam de aplicar à família, ao casamento ou à arte, modelos constituídos segundo o postulado da racionalidade calculadora (BOURDIEU, 2004, p. 20).

Procura-se delimitar caso a caso o espaço de cada método para interpretação de determinado objeto de estudo, de modo interdisciplinar. Daí se torna possível tratar de uma natureza humana *hipotética*, da racionalidade implicada na tomada de decisão, com um cuidado qualitativo de tratamento, em busca de compreensão para além de uma abordagem instrumentalista (ÁVILA; BIANCHI, 2015), admitindo-se o caráter social do objeto.

Sobre o aspecto cognitivo da prática musical, para fins de interpretação do comportamento dos praticantes e de modo análogo à racionalidade econômica, é interessante considerar a concepção de Tatit (2014) sobre o *cálculo* subjetivo dos cancionistas, ressaltando que “a aquisição do espírito de cálculo [fruto de uma concepção ‘moderna-racional’ de

economia em oposição a uma visão tradicional], não se deve confundir com a capacidade, sem dúvida universal, de calcular” (BOURDIEU, 2004, p. 20); de certo modo, trabalha-se aqui almejando o limite entre o *espírito de cálculo* e a *capacidade universal de calcular*.

Ainda sobre a crítica à universalização a-histórica da racionalidade econômica, reitera-se as condições socioculturais dos acontecimentos econômicos:

Em termos gerais, o acesso ao raciocínio econômico esclarecido, no acto de compra, de empréstimo ou de aforro, tem condições económicas e culturais de possibilidade. [...] Na ausência de uma interrogação, que no entanto é tipicamente económica, sobre tais condições, a ciência económica trata como um dado natural, como um dom universal da natureza, a disposição prospectiva e calculadora com respeito ao mundo e ao tempo, que se sabe ser produto de uma história coletiva e individual muito particular (*Ibid.*, pp. 21-22).

Para finalizar essas pontuações sobre a necessidade de considerar-se uma visão qualitativamente ampla da esfera econômica, traz-se uma reflexão antropológica sobre economia, ampliando sua concepção e apontando para uma abordagem que será aprofundada neste trabalho ao tratar-se do mercado de bens simbólicos:

[...] o econômico não deve ser reduzido apenas ao conjunto das atividades materiais, pois contém igualmente um conjunto complexo de representações e idealidades. Essas representações não são projetadas passivamente no pensamento; fazem parte ativa dos conteúdos linguísticos, responsáveis pela aprendizagem social e pela transmissão da cultura (GODELIER, 1981, p. 24).

Avançando propriamente sobre a sociologia de Pierre Bourdieu, em seção dedicada à gênese dos conceitos de *habitus* e campo, o referido autor de *O Poder Simbólico* (1989) define que “o *habitus*, como indica a palavra, é um conhecimento adquirido e também um *haver*, um capital; [...] o *habitus*, a *hexis*<sup>33</sup>, indica a disposição incorporada, quase postural” (BOURDIEU, 1989, p. 61). A utilização de conceitos propriamente econômicos, como *capital*, é esclarecida logo em seguida na presente seção, juntamente da gênese do conceito campo. Ainda sobre o conceito de *habitus*, o autor afirma que:

[...] desejava pôr em evidência as capacidades criadoras, ativas, inventivas, do *habitus* e do agente (que a palavra *hábito* não diz), embora chamando a atenção para a ideia de que esse poder gerador não é o de um espírito universal, de uma natureza ou de uma razão humana (BOURDIEU, 1989, p. 61).

É posto que o *habitus* não decorre de uma natureza, numa alusão contrária a uma racionalidade econômica naturalizada, mas de uma disposição incorporada que habilita o agente para exercer sua capacidade criadora, ativa e autônoma de acordo com sua *posição* em

---

<sup>33</sup> Equivalente grego de *habitus*.

determinada estrutura social. Estabelecendo-se uma relação com o utilitarismo, é possível dizer que o indivíduo maximiza suas preferências condicionado por sua *posição* e por sua capacidade de criar uma trajetória própria; no *habitus* é possível localizar as disposições para racionalidade econômica que caracterizam os modelos de escolha racional e tomada de decisão. Trazendo para uma relação com teoria dos jogos, mostra-se de interesse a compreensão do *habitus* e da *posição* de cada jogador em determinado *campo* social para que seja possível modelar, analisar e interpretar as relações constituintes e constituidoras de determinado jogo.

Sobre o conceito de campo, Bourdieu explica sua gênese do seguinte modo:

A teoria geral dos campos que, pouco a pouco, se foi assim elaborando, nada deve, ao contrário do que possa parecer, à transferência, mais ou menos repensada, do modo de pensamento econômico, embora, ao reinterpretar numa perspectiva relacional a análise de Weber, que aplicava à religião um certo número de conceitos retirados da economia (como concorrência, monopólio, oferta, procura, etc.) me achei de repente no meio de propriedades gerais, válidas nos diferentes campos, que a teoria econômica tinha assinalado sem delas possuir adequado fundamento teórico. [...] Tudo leva a supor que a teoria econômica, como se espera poder um dia demonstrar, em vez de ser modelo fundador, deve antes ser pensada como um caso particular da teoria dos campos que se constrói pouco a pouco, de generalização em generalização e que, ao mesmo tempo permite compreender a fecundidade e os limites de validade de transferências como as com que Weber opera, e obriga a repensar os pressupostos da teoria econômica à luz sobretudo dos conhecimentos adquiridos a partir da análise dos campos de produção cultural. A teoria geral da economia dos campos permite descrever e definir a *forma específica* de que se revestem, em cada campo, os mecanismos e os conceitos mais gerais (capital, investimento, ganho), evitando assim todas as espécies de reducionismo [...]. Compreender a gênese social de um campo, e apreender aquilo que faz a necessidade específica da crença que o sustenta, do jogo de linguagem que nele se joga, das coisas materiais e simbólicas em jogo que nele se geram, é explicar, *tornar necessário*, subtrair ao absurdo do arbitrário e do não-motivado os atos dos produtores e as obras por eles produzidas e não, como geralmente se julga, reduzir ou destruir (*ibid.*, pp. 68-69, grifos do autor).

O autor marca a autonomia de sua apropriação de conceitos econômicos, apontando para uma teoria geral dos campos que abrange a própria economia e utilizando conceitos econômicos sob a *forma específica* (vide os tipos de capitais específicos: simbólico, econômico, cultural...) de cada campo a ser estudado. Entende-se *campo* como o universo relativamente autônomo de relações específicas no qual as relações objetivas entre as posições ocupadas pelos agentes determinam a forma das interações (BOURDIEU, 1989). Aplicando-se o conceito à temática do presente trabalho (principalmente em função de campos de idiomaticidade musical instituídos), encontra-se o seguinte:

Para se entender a entrada e saída de agentes, a noção de campo [...] é pautada por “uma luta, da qual se deve, cada vez, procurar as formas específicas, entre o novo que está entrando e que tenta forçar o direito de entrada e o dominante que tenta defender o monopólio e excluir a concorrência” (BOURDIEU, 1983a, p.89). Pode-se falar então em ortodoxos e heterodoxos. Os primeiros ao defenderem seu paradigma de gosto, agem no sentido de manter os limites do campo, bem como a sua hierarquia dos agentes, já os segundos buscam romper essa barreira ao fazer valer sistemas de

classificação alternativos (1983a, 1983b) [*sic*]. Não raro encontramos artistas dizendo que sua sonoridade é “de raiz”, “que ele não se vende ao sistema”, “que sua música tem história”. Nota-se, aí, justamente a ação da ortodoxia: visa-se fechar as cenas musicais a interferências externas. Todos os tipos de hibridações passam a ser vistas com muita cautela, no sentido de não subverter uma tradição [...] bem montada e da qual uma série de agentes retira lucro simbólico, isto é, reconhecimento e prestígio (GARSON, 2009, p. 8).

Pela citação acima, antecipa-se a questão da legitimação e consagração do gosto, propriedades do campo de produção simbólica e da prática idiomática que são detalhadas nos dois ensaios deste trabalho.

Por ora, faz-se necessário pautar o entendimento do conceito de capital, para além de sua relação com o *habitus* (“um conhecimento adquirido e também um *haver*”), em função de sua relação com o campo:

O campo é delimitado pelos valores ou formas de /capital/ que lhe dão sustentação. A dinâmica social no interior de cada campo é regida pelas lutas em que os agentes procuram manter ou alterar as relações de força e a distribuição das formas de capital específico. Nessas lutas são levadas a efeito /estratégias/ não conscientes, que se fundam no /habitus/ individual e dos grupos em conflito. Os determinantes das condutas individual e coletiva são as /posições/ particulares de todo /agente/ na estrutura de relações. De forma que, em cada campo, o /habitus/, socialmente constituído por embates entre indivíduos e grupos, determina as posições e o conjunto de posições determina o /habitus/ (THIRY-CHERQUES, 2006, p. 31, grifos do autor).

A essas estratégias *não-conscientes* são contrapostas estratégias conscientes, conforme Bourdieu considera “as relações intrincadas [...] entre as estratégias inconscientes engendradas pelo *habitus* e as estratégias conscientes ou semiconscientemente produzidas em resposta a uma situação estruturada segundo esquemas constitutivos do *habitus*” (BOURDIEU, 2007, p. 161). É pela resposta estratégica consciente que se viabilizam os jogos modelados no presente trabalho, sendo os fatores inconscientes postos como variáveis endogeneizadas ao modelo de realidade diante da qual os jogadores deparam-se. Seguindo-se a perspectiva utilitária e retomando-se o conceito de capital, segue-se a observação de que o capital é o elemento teórico que denunciará os interesses de ganhos dos jogadores:

Aos interesses postos em jogo Bourdieu denomina “capital” — no sentido dos bens econômicos, mas também do conjunto de bens culturais, sociais, simbólicos etc. [...] O capital simbólico, correspondente ao conjunto de rituais de reconhecimento social, e que compreende o prestígio, a honra etc. O capital simbólico é uma síntese dos demais (cultural, econômico e social). [...] As formas de capital são conversíveis umas nas outras, por exemplo o capital econômico pode ser convertido em capital simbólico e vice-versa (Bourdieu, 1984:114), (THIRY-CHERQUES, 2006, pp. 36-39).

A conversibilidade dos capitais é uma questão que será enfatizada em seção dedicada à noção de jogo bourdieusiano, no segundo ensaio deste trabalho, sendo decisiva para projeção e interpretação dos resultados desse jogo.

As relações objetivas de cada campo são entendidas como condicionantes para o posicionamento estratégico dos jogadores. Essas relações também delimitam a existência de campos relativamente autônomos de atuação aos jogadores (em analogia com teoria dos jogos) e contribuem para que se possa especular sobre o grau relativo<sup>34</sup> de utilidade de cada jogador em cada interação possível. No segundo ensaio deste trabalho (na modelagem de um jogo sobre produção de bens simbólicos) o conceito de campo é uma variável endogeneizada sob a forma de opções estratégicas aos jogadores. Segue-se uma explanação de Bourdieu sobre a estruturação (em hierarquias) e a dinâmica de funcionamento (em posicionamentos) do campo:

[...] é através da posição que confere às diferentes categorias de produtores na hierarquia da legitimidade que o campo (cujo princípio de estruturação mais específico é justamente tal hierarquia) comanda a produção de modo mais direto. Na verdade, assim como em todo campo intelectual sempre existe uma hierarquia de posições no tocante à legitimidade, também as diferentes posições culturais constitutivas do campo cultural tendem a organizar-se segundo uma hierarquia que nunca se manifesta inteiramente ao nível da consciência dos agentes, inclusive porque seu princípio não se encontra globalmente situado no interior do próprio campo (por exemplo, pode-se tomar a posição eminente que a teoria ocupa). A cada uma das posições na hierarquia dos graus de consagração [...] corresponde uma relação mais ou menos amistosa ou resignada com o campo também hierarquizado das posições culturais. A análise das trajetórias intelectuais ou artísticas mostra não só que as “escolhas” mais comumente imputadas à “vocaç o”, como por exemplo a escolha da especialidade intelectual ou art stica [...], mas tamb m, em registro mais profundo, tudo que define a maneira de realizar-se na especialidade “escolhida”, dependem da posi o atual e potencial que o campo intelectual ou art stico atribui  s diferentes categorias de agentes atrav s do sistemas das inst ncias de consagra o cultural. [...] As reconvers es coletivas quase sempre inconscientes que levam   disciplina cient fica mais consagrada uma parcela importante dos produtores do momento s o vividas como se fossem inspiradas pela “voca o” ou determinadas pela l gica de um itiner rio intelectual, e s o muitas vezes imputadas a efeitos de moda. Na verdade, n o passam de alguns empr stimos apressados de modelos e esquemas, de reconvers es destinadas a assegurar o melhor rendimento econ mico a um tipo de capital cultural (BOURDIEU, 2007, pp. 166-168).

#### 1.2.4 “Avenidas de colabora o” entre teoria dos jogos e sociologia

A articula o de teoria dos jogos com elementos pr prios de uma perspectiva sociol gica, no contexto da realiza o deste trabalho, deve-se em grande medida ao artigo *Teoria dos Jogos e Microsociologia: Avenidas de Colabora o* (2011). Por m, deve-se notar uma diferen a de vi s metodol gico: Iwai e Kirschbaum (2011) enfatizam a relev ncia da microsociologia (a o social) para a an lise da intera o entre os jogadores, enquanto, no

---

<sup>34</sup> *Relativo* por estabelecer um ordenamento de prefer ncias que   v lido pela compara o entre as estrat gias poss veis.

presente trabalho, opta-se pela utilização da teoria bourdieusiana de modo a viabilizar a articulação de fatores micro (*habitus*) e macro (campo) sociais.

Observa-se que “os atores não respondem unicamente baseados em seus interesses individuais, mas são constrangidos pelas posições que ocupam nas estruturas sociais da qual fazem parte” (MARSDEN, 1981 *apud* IWAI; KIRSCHBAUM, 2011, p. 152). Nesse sentido, o contexto macrossocial em que os jogadores se encontram é valorizado, juntamente de normas de conduta e convenções estabelecidas. No sentido microssocial, mais especificadamente, propõe-se uma adequação do modelo de escolha racional a fatores de matriz sociológica; busque-se no contexto social do indivíduo o que pode ser uma *base cognitiva da ação*:

A forma como os atores concebem o seu contexto leva a possíveis papéis a serem desempenhados; portanto levam a um particular conjunto de normas de conduta. Assim, bem além da simples inclusão de preferências sociais trazidas por cada ator, mais rico e interessante pode ser pensar que os atores enfrentam uma nova situação [...], primeiramente acessando seu repositório pessoal de experiências passadas em situações similares; com isso reavivam as normas implícitas aplicáveis àquela situação, fornecendo um esquema ou script, que pode ser a base cognitiva da ação (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011 p. 153).

Iwai e Kirschbaum (2011) balizam suas críticas, as quais este estudo endossa, nos seguintes termos: “advogamos que a Teoria dos Jogos, assim como as abordagens de Escolha Racional, podem ser consideradas como casos particulares e contrafactuais das interações sociais. A Escolha Racional teria seu escopo englobado pela investigação sociológica mais ampla” (*Ibid.*, p. 140). Nesse sentido, “as críticas sociológicas à TJ [teoria dos jogos] apresentam limitações na explicação da confiança entre indivíduos. Da mesma forma, os dilemas sociais<sup>35</sup> parecem obstruir a possibilidade de explicação da cooperação” (*Ibid.*, p. 139).

Observa-se um problema dessa ordem no primeiro ensaio deste trabalho, sobre improvisação musical: ao adotar-se a concepção utilitária implícita em teoria dos jogos, pressupõe-se que é a busca por bem-estar, baseada em um cálculo subjetivo de preferências, o que norteia a decisão do indivíduo. Paradoxalmente, o jogo sobre improvisação musical revela que para maximização das preferências dos músicos é necessária uma abertura às preferências de cada um, numa *intersubjetividade* (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011) que deve conduzir a uma prática de conjunto (improvisação musical) mais horizontalizante e sensível a preferências recíprocas; caso cada jogador tome decisões levando em conta somente as suas preferências, os resultados serão *instáveis* e de menores retornos (*payoffs*) agregados.

---

<sup>35</sup> “Dilemas sociais são situações em que a racionalidade individual leva a uma irracionalidade coletiva, à medida que o comportamento individual utilitário leva a situações em que todos estão piores” (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011, p. 141).



A intersubjetividade enquanto elemento necessário para cooperação, principalmente no caso da improvisação musical, é posta em questão pela interpretação dos modelos de jogos propostos e de seus resultados. Nesse sentido, Iwai e Kirschbaum (2011) trabalham com alguns autores para aprofundar a noção de intersubjetividade, necessária à colaboração:

Habermas situa a escola de escolha racional sob a égide subjetivista, por produzir modelos de ação vinculados aos interesses dos atores sociais: em contraposição aos modelos nomológicos<sup>36</sup>, que não levam em consideração a ação individual. Entretanto, argumenta Habermas, essa abordagem não logra explicar como a intersubjetividade é construída. [...] Para Goffman (1969a), a intersubjetividade não é dada, mas construída pela interação. Essa abordagem contrasta com o posicionamento tradicional de pesquisadores em Escolha Racional, que tomam o conhecimento mútuo (de preferências e escolhas disponíveis) a priori da interação (*Ibid.*, pp. 147-148).

Para concluir o argumento, enfatiza-se que essa intersubjetividade *construída pela interação* deve ser *endogeneizada*:

É durante as várias interações que se constrói e reconstrói o campo intersubjetivo que dá o contexto necessário às escolhas estratégicas (Goffman, 1969b). As decisões estratégicas não podem ser, no limite, tomadas em sua totalidade a priori da ação. [...] Ao problematizar a intersubjetividade, a microsociologia é levada a endogeneizá-la em sua análise: o reconhecimento mútuo é constitutivo do jogo e ao mesmo tempo é construído pelo jogo em andamento (*Ibid.*, pp. 149 e 153).

Nos modelos deste trabalho procura-se refletir sobre como se dá a construção dessa intersubjetividade, considerando-se as possibilidades surgidas do jogo em andamento e, fundamentalmente, os condicionantes sociais desse jogo.

Considerando-se a música enquanto uma forma de comunicação (*idiomática*, como se verá no primeiro ensaio), a interpretação do modelo de improvisação musical proposto pode ser enriquecida através da noção de construção de intersubjetividade pela comunicação. Essa abordagem é trazida por Iwai e Kirschbaum (2011) de modo a coadunar a teoria dos jogos com “vertentes sociológicas que reconhecem o enraizamento social da escolha racional, principalmente na utilização da comunicação e linguagem” (*Ibid.*, p. 139). Levando a questão para a prática musical, pode-se dizer que é possível pensar a interação musical como uma atividade comunicativa, entendida a interação entre os músicos como um tipo de comunicação ou exercício de linguagem em que se constrói a intersubjetividade que possibilita a cooperação.

Sobre a relação entre música e comunicação, no contexto da prática musical, a noção de musicalidade *idiomática*<sup>37</sup> será de grande valia em seção dedicada à interpretação do jogo de

<sup>36</sup> “Estudo das leis que regem os fenômenos naturais” NOMOLOGIA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020.

<sup>37</sup> Sobre o uso do termo “idiomático”, a seguinte colocação do musicólogo Jean-Jacques Nattiez expõe sua validade

improvisação (primeiro ensaio deste trabalho). Iwai e Kirschbaum (2011) projetam uma abordagem sobre teoria dos jogos que enfatiza a comunicação<sup>38</sup> entre os agentes, considerando fatores como *dramaticidade, quadros de referência e localização-globalização* dos jogadores em relação aos elementos do contexto. Os autores entendem que a comunicação baliza normas de conduta e convenções que podem assegurar a cooperação entre os agentes; trazem ainda caracterizações úteis para a modelagem de jogos, em contraposição a uma abordagem tipicamente econômica:

A teoria dos jogos (TJ) oferece alguns caminhos para a investigação da interação estratégica: o instrumental de analisar contextos, onde os atores têm suas estratégias interdependentes. Essa abordagem procurou desenvolver alguns modelos para caracterizar esse tipo de interação. Por derivar da economia, essa linha teórica assumiu uma série de pressupostos para a construção de modelos sucintos. Tais pressupostos cobrem vasta gama de escolhas: como concebemos o agente da ação, as alternativas disponíveis aos atores antes da ação, os objetivos da teoria, qual o grau de intersubjetividade assumida, entre outras. Em sua versão ortodoxa, a TJ toma uma série de pressupostos que a torna ao mesmo tempo elegante pela sua simplicidade e problemática pela limitação de poder explicativo. Essa limitação tem aberto um flanco para várias críticas, especialmente oriundas de sociólogos. Entre as críticas mais comuns, encontramos a problematização da racionalidade instrumental como única lógica explicativa do comportamento individual, o pressuposto de intersubjetividade dos atores, e a precária endogeneização das estruturas e relações sociais nos modelos econômicos (*Ibid.*, p. 140).

Acredita-se que articular o instrumental de análise de teoria dos jogos, a partir de Varian (2006), Pindyck & Rubinfeld (2006) e Fiani (2009), com o referencial teórico-conceitual de Bourdieu (1989, 2004, 2007) pode contribuir para preencher a lacuna qualitativa que é evidenciada, endogeneizando-se aos modelos *estruturas e relações sociais*.

Diferentemente do proposto no primeiro ensaio deste trabalho, quando a modelagem é mais propriamente musical e as estruturas sociais são elementos interpretativos exógenos, no segundo ensaio é efetiva a endogeneização das estruturas e relações sociais na matriz de ganhos que representa a interação entre o produtor e o difusor de bens simbólicos, em moldes convencionais de teoria dos jogos (VARIAN, 2006; PINDYCK & RUBINFELD, 2006). Ambos os ensaios, embora de modo diverso, atendem à concepção de que “a ação não pode ser entendida fora do contexto social em que se encontra” (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011, p. 153) e buscam articular elementos de teoria dos jogos com variáveis qualitativas robustas:

---

em estudos musicais afirmando que: “a musicologia se insere no desvão entre linguagem e música” (NATTIEZ, 2005, p. 7). Essa concepção de proximidade entre prática musical e linguagem estabelecida (“idioma”) pode ser trabalhada com amplas implicações para a interpretação da interação musical e do mercado de bens simbólicos.

<sup>38</sup> “É interessante perceber que o resultado obtido no dilema dos prisioneiros é derivado da condição de que os prisioneiros não podem se comunicar. Se pudessem se comunicar, todo o resultado do jogo dependeria de eles poderem, ou não, estabelecer compromissos que pudessem ser garantidos” (FIANI, 2009, p. 111).

[...] como resposta a muitas dessas críticas, os modelos de inspiração na teoria dos jogos se vêm refinando e tentam inserir variáveis de contexto social na análise das interações estratégicas dos atores [...] o contexto deixa de ser variável decorativa e passa a ser fator central na lógica de raciocínio e julgamento humano. A microssociologia problematiza também a forma como os atores leem e negociam o contexto [...] (*Ibid.*, p. 153).

Com essa perspectiva, considerando-se o contexto social como variável central na *lógica de raciocínio e julgamento humano*, realiza-se a modelagem e a análise dos jogos deste trabalho, com ponderações adequadas a cada tipo de jogo.

Outra concepção de jogo que, em associação com variáveis sociológicas mostra-se interessante para a interpretação dos jogos deste trabalho, é a do premiado (Nobel 2005) economista estadunidense Thomas Schelling:

Schelling (1980[1960], p. 84) proposes to enrich game theory through two dimensions: the identification of (i) “the perceptual and suggestive” and (ii) “the structural elements” on which players may rely in their decision-making. [...] For him, a game is a discovering process. This implies that in his account: (i) there is no a-priori predetermined equilibrium in games, and (ii) there is no guarantee that any equilibrium results from joint maximization or possesses a character of optimality (LARROUY, 2015, p. 5, grifo nosso).

Observa-se que o modelo proposto no ensaio sobre improvisação musical está atrelado ao que se coloca como “*perceptual and suggestive dimension*”, enquanto o modelo do ensaio de produção de bens simbólicos está fundado mais propriamente em “*structural elements*”.

Principalmente no caso da improvisação musical, corrobora-se a perspectiva de que o equilíbrio é construído a partir e durante a interação, de modo contingencial. Nesse sentido, aproveita-se a concepção de *ponto focal* (de Thomas Schelling) como resultado para o jogo: “a focal point can be built endogenously through players’ interactions and through communicative behaviors. When there is not exogenous and reliable pre-existent focal point, players determine, together, during their interaction process one prominent solution” (LARROUY, 2015, p. 6, grifo nosso). Já no modelo de produção simbólica, do segundo ensaio, as estruturas sociais são endogeneizadas e condicionam a intersubjetividade dos jogadores, de modo que os resultados emergem mais das estruturas sociais do que da interação; para esse caso, enfatiza-se que: “a focal point can be given exogenously, by social conventions, institutions, regular pattern of behaviors, ‘precedents’, etc. if players perceive it as a reliable device of coordination in the conditions they face (*idem*)”

## 2. MODELO UTILITÁRIO DE IMPROVISACÃO MUSICAL

A teoria dos jogos não fez [faz] nenhuma restrição aos objetivos dos jogadores. Qualquer objetivo, em princípio, é passível de modelagem e análise. [...] a racionalidade não está relacionada aos objetivos dos jogadores [...]. [...] a racionalidade aqui será [é] entendida como a *coerência entre os meios e os fins dos agentes* [...] (FIANI, 2009, p. 21, grifos do autor).

A arte que não se concretiza em *objeto* constitui a expressão de uma forma de liberdade pura. [...] Em uma civilização em que tudo está submetido à lógica dos meios, pode haver mensagem mais revolucionária do que a ideia de fundir o criar com o viver? (FURTADO, 1978, pp. 175-176).

A primeira seção deste ensaio inicia-se com uma apresentação de diversos conceitos que compõem a teoria dos jogos conforme os manuais de microeconomia Varian (2006) e Pindyck & Rubinfeld (2006), especificando-se como será aplicada a teoria no modelo proposto. Na seção seguinte, expõe-se a construção do modelo de jogo a partir de elementos musicais (preferências intervalares); nesse modelo, os jogadores são dois músicos que tomam decisões de acordo com suas preferências por intervalos musicais<sup>39</sup>.

Para realização do jogo de improvisação musical, trabalha-se objetivando encontrar “um modelo musical o qual pode ser mais ou menos fixado” (NETTL; RUSSEL, 1998 *apud* GUERZONI, 2014, p. 30). Esse grau de fixação do *modelo musical* permite que seja *racionalizada* em um jogo a interação musical; trabalha-se para que a modelagem de jogos cooperativos torne viável “encontrar um modelo *racional* que se adapte a uma atividade definida por não ser um estilo, uma prática na qual os elementos necessários para sua performance dependem de decisões subjetivas e são influenciados por relações coletivas” (VILLAVICENCIO, 2008 *apud* CIACCHI, 2018, p. 645, grifo nosso), refletindo uma prática musical vinculada diretamente às preferências dos praticantes, sem a mediação de normas e convenções.

A terceira seção apresenta o problema de aproximar-se um modelo ideal de racionalidade e a realidade social da interação musical. Aponta-se que a racionalidade econômica pode ser limitada pelo contexto de normas e convenções sociais, restando ao jogo “puro” a função de servir como referência para um ideal de compatibilização de preferências. Em seguida, na quarta seção, reflete-se sobre a idiomaticidade e sobre uma interpretação bourdieusiana para normas e convenções; presume-se que as preferências dos jogadores sejam

---

<sup>39</sup> Na seção *outras possibilidades de jogos* e nos apêndices deste trabalho há esboços de jogos sobre características sonoras, encontros rítmicos, acordes e outros.

fundadas pela (inter)subjetividade dos mesmos em relação aos *campos* de prática idiomática em que se referenciam. Paralelamente ao critério de racionalidade econômica, a *posição* de cada jogador, atrelada às normas e convenções de cada campo, são consideradas fatores determinantes para a constituição dessas preferências e, conseqüentemente, para a tomada de decisão (BOURDIEU, 2007; GARCIA-PARPET, 2013; ÁVILA; BIANCHI, 2015).

A quinta seção apresenta o conceito e a prática de improvisação livre como uma prática musical não-idiomática teoricamente mais apta a atingir os resultados apontados pelo jogo; diferenciando-se a improvisação idiomática e a improvisação livre no tocante às normas e convenções, observa-se que em improvisação livre a cooperação entre os jogadores é menos afetada por campos de prática idiomática e, portanto, conclui-se que esta é uma prática com mais chances de atingir o resultado esperado pelo modelo. Na última seção deste primeiro ensaio e nos apêndices deste trabalho, são expostas brevemente outras possibilidades de modelagem, com a finalidade de ilustrar outras relações possíveis entre elementos musicais e modelos de jogos.

## 2.1 TEORIA DOS JOGOS PARA O MODELO PROPOSTO

A formalização dos jogos deste estudo segue a simplificação proposta por Varian (2006) ao iniciar sua explanação sobre o tema: “a interação estratégica pode envolver muitos jogadores e muitas estratégias, mas nos limitaremos aos jogos de duas pessoas com um número finito de estratégias. Isso nos permitirá representar o jogo facilmente numa matriz de ganhos” (VARIAN, 2006, p. 543). Desse modo, os modelos serão expostos enquanto matrizes de ganhos entre dois jogadores, conforme o modelo mais simples proposto por Varian (2006). Pindyck & Rubinfeld (2006) em capítulo sobre jogos, traz as seguintes definições:

Jogo [é uma] uma situação na qual os jogadores (participantes) tomam decisões estratégicas que levam em consideração as atitudes e as respostas uns dos outros [...] estratégia [é um] plano de ação ou regra para participar do jogo [...] estratégia ótima [é uma] estratégia que maximiza o *payoff* esperado do jogador [...] *payoff* [é o] valor associado a um resultado possível (PINDYCK & RUBINFELD, 2006, p. 408).

O referencial teórico-conceitual sistematizado pelos manuais de microeconomia Varian (2006) e Pindyck & Rubinfeld (2006) são a base formal dos modelos propostos. Assim sendo, segue-se à concepção de equilíbrio, em especial ao equilíbrio de Nash<sup>40</sup>, o qual é bastante

---

<sup>40</sup> John Nash, matemático americano, formulou esse conceito fundamental da teoria dos jogos em 1951 (VARIAN,

importante para teoria dos jogos; Varian (2006) caracteriza-o do seguinte modo:

Diremos que um par de estratégias constitui um equilíbrio de Nash se a escolha de A for ótima, dada a escolha de B, e se a escolha de B for ótima dada a escolha de A. Lembre-se de que nenhuma pessoa sabe o que a outra fará quando for obrigada a escolher sua estratégia. Mas cada pessoa pode ter suas próprias expectativas a respeito de qual será a escolha da outra pessoa. O equilíbrio de Nash pode ser interpretado como um par de expectativas sobre as escolhas da outra pessoa, de modo que, quando a escolha de uma pessoa for revelada, nenhuma delas quererá mudar seu próprio comportamento (VARIAN, 2006, p. 544).

Pindyck & Rubinfeld (2006) define equilíbrio de Nash como uma situação em que “eu estou fazendo o melhor que posso em função daquilo que você está fazendo; você está fazendo o melhor que pode em função daquilo que eu estou fazendo” (PINDYCK & RUBINFELD, 2006, p. 411). Podem ser considerados também outros equilíbrios e soluções alternativas (VARIAN, 2006; IWAI; KIRSCHBAUM, 2011); a maneira mais simples “para se determinar o resultado de um jogo simultâneo<sup>41</sup> é a chamada *eliminação iterativa de estratégias estritamente dominadas*” (FIANI, 2009, p. 84, grifos do autor), porém essa é incabível como solução para a maioria dos casos de maior complexidade. Outra possibilidade de resultado, talvez mais abrangente e factível, pode ser obtida pela determinação de *pontos focais*, como citado brevemente na seção anterior (também será abordada mais adiante a concepção de ponto focal).

Sobre uma tipologia de jogos, uma abordagem mais realista do contexto teórico que se propõe e interpreta-se neste estudo trataria de modelar um jogo de estratégia mista, ou seja: “estratégia na qual o jogador faz uma escolha aleatória entre duas ou mais ações possíveis, com base em um conjunto de probabilidades escolhidas” (PINDYCK & RUBINFELD, 2006, p. 414), sendo as probabilidades valores associados-ponderados ao *payoff* de cada resultado. Porém os jogos aqui modelados, para fins de uma primeira abordagem sobre o tema, são projetados como jogos de *estratégia pura*: “estratégia em que os jogadores fazem uma escolha específica ou agem de uma forma específica” (PINDYCK & RUBINFELD, 2006, p. 414), ou seja, não se trabalhará com probabilidades neste ensaio, mas sim somente com possibilidades *puras-específicas*.

Outra característica importante para uma tipologia de jogos possíveis diz respeito ao caráter *dinâmico-sequencial* do jogo, no qual o poder de escolher primeiro uma estratégia pode ser decisivo para definição dos resultados. Poder-se-ia avaliar caso a caso quem tem as condições de propor o jogo, e então modelar jogos sequenciais expondo matrizes de ganhos de

---

2006, p. 544).

<sup>41</sup> Será definido em seguida.

forma extensiva: exposição que “indica a ordem em que os jogadores se movimentam” (VARIAN, 2006, p. 554); embora possível, não se considera que seja pertinente essa modelagem no caso de uma primeira abordagem geral sobre as temáticas em questão. Nos jogos modelados para este trabalho a variável temporal é abstraída, o que caracteriza jogos *estáticos*: “jogos em que ambos os jogadores agem simultaneamente” (VARIAN, 2006, p. 553), evidenciando-se o sentido geral e mais amplo da interação.

O número de movimentos ou repetições do jogo também pode ser determinante, dado que as estratégias dos jogadores mudam de acordo com suas percepções de ganhos, percepções que são condicionadas pelo número de vezes que o jogo é jogado, podendo ser “um número fixo ou indefinido de vezes” (VARIAN, 2006, p. 550); nos jogos modelados neste trabalho é considerado um número indefinido (infinito) de jogadas. Objetiva-se, neste estudo experimental e introdutório, possibilitar a visualização de um quadro geral da interação entre os jogadores em cada caso; por isso, opta-se por simplificações de modo que seja possível enfatizar o sentido geral da interação.

Para fazer sentido com a analogia musical, é necessário considerar que se trata de um jogo cooperativo ou coordenado: “jogos em que os ganhos aos participantes são maiores quando eles coordenam suas estratégias” (VARIAN, 2006, p. 563). Trazendo o conceito de jogo cooperativo para a realidade da interação musical, uma interdependência entre os ganhos de cada um ocorre principalmente pela criação de intervalos musicais gerados pela simultaneidade da execução; o próprio ordenamento de preferências decorre da pressuposição de uma interação simultânea, contrariando a possibilidade de uma decisão unilateral. Levando-se em conta uma sequência ilimitada de rodadas, ressalta-se que os jogadores obtêm maiores ganhos (estratégias ótimas) quando cooperam ponderando sobre as preferências do outro jogador. Seguir preferências individualmente, ou seja, sem levar em conta as preferências do outro jogador, leva a um resultado *instável* (dada uma incompatibilização de preferências) e inferior em relação ao agregado de preferências dos jogadores. A pressuposição de que os jogadores conhecem as preferências de cada um é um elemento teórico típico da abordagem proposta:

[...] adotaremos inicialmente a abordagem clássica de teoria dos jogos, em que é comum assumir que a *estrutura do jogo*, isto é, as estratégias que os jogadores podem adotar e as recompensas que podem obter a partir de cada combinação de estratégias, é de conhecimento comum. Uma informação do jogo é dita de *conhecimento comum* quando todos os jogadores conhecem a informação [...]. [...] vamos começar com situações mais simples, em que os jogadores têm conhecimento comum das informações relevantes para o processo de interação estratégica: vamos discutir os jogos de *informação completa* (FIANI, 2009, p. 80, grifos do autor).

### 2.1.1 Jogo de preferências intervalares

A obtenção das *preferências reveladas* (VARIAN, 2006) dos músicos em improvisação musical poder-se-ia realizar pela observação de *intervalos musicais*<sup>42</sup> ou quaisquer outras características sonoras usadas com maior frequência pelos músicos. Se fosse realizado esse exercício considerando-se os músicos expoentes de cada gênero ou estilo musical canonizado, obter-se-ia em grande medida as características típicas do caráter *idiomático* próprio de um gênero ou estilo musical correspondente.

Ainda que seja factível, não é objetivo deste trabalho<sup>43</sup> realizar uma pesquisa empírica que forneça dados sobre as *preferências reveladas* dos jogadores. A presente seção está centrada em modelar e operacionalizar uma proposta simplificada de jogo, de modo que o ordenamento de preferências aqui adotado é arbitrário, estando as características estéticas postas de modo irrefletido como auxiliares da modelagem do jogo, com a função de possibilitar uma compreensão do sentido geral da interação modelada no tocante às escolhas *racionais* e preferências pressupostas dos jogadores.

Com a finalidade de ilustrar a interação entre dois jogadores de *campos idiomáticos*<sup>44</sup> de prática musical distintos, considera-se que um jogador B tenha um ordenamento de preferências bastante distinto do ordenamento de um jogador A. Dadas *preferências ordinais* (a partir da suposição<sup>45</sup> de intervalos mais frequentes ou preferidos pelos jogadores) em escala de 7 a 1, tem-se que 7 indica o mais preferível e 1 indica o menos preferível, conforme a Tabela 1:

---

<sup>42</sup> "Sempre que se produzem duas notas diferentes ocorre uma diferença de altura entre ambas, a que se dá o nome de intervalo" (LACERDA, 1967, p. 53).

<sup>43</sup> Trabalha-se com preferências enquanto estruturadas sociologicamente, a partir de uma perspectiva teórica sobre as implicações da existência de *campos de idiomaticidade* (como se verá em seção adiante) para tomada de decisão e formação das preferências dos músicos.

<sup>44</sup> Nas seções seguintes será problematizada essa diferenciação entre *campos idiomáticos* (idiomaticidades).

<sup>45</sup> Como já observado, pode ser feita pesquisa empírica que fundamente tais preferências.



Tabela 1 – Preferências intervalares ordinais de 7 a 1

<b>Intervalos Musicais</b>	<b>Preferências do Jogador A</b>	<b>Preferências do Jogador B</b>	<b>SOMA</b>
<b>T ou 8J</b>	1	7	8
<b>2m ou 7M</b>	5	4	9
<b>2M ou 7m</b>	7	1	8
<b>3m ou 6M</b>	6	5	11
<b>3M ou 6m</b>	3	2	5
<b>4J ou 5J</b>	2	6	8
<b>4 aum.</b>	4	3	7

Os intervalos musicais da Tabela 1 estão agrupados com suas *inversões*, atendendo-se a um critério de familiaridade (*tensão*) sonora; para fins deste trabalho não é necessário enfatizar o detalhamento de teoria musical da questão. Na Tabela 2, a nomenclatura<sup>46</sup> refere-se aos intervalos musicais gerados pela interação, organizando-se as possibilidades de combinações de notas entre os dois jogadores (A e B) pelo uso das sete notas musicais *naturais*<sup>47</sup> (no apêndice deste trabalho pode-se conferir uma tabela com 12 notas). Dadas as preferências dos jogadores (Tabela 1) e as possibilidades de resultados da prática conjunta (Tabela 2, a seguir), pode-se construir uma matriz de ganhos (Tabela 3, na sequência).

Tabela 2 – Intervalos musicais resultantes da prática conjunta

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>	B <sub>8</sub>
		<b>DO</b>	<b>RE</b>	<b>MI</b>	<b>FA</b>	<b>SOL</b>	<b>LA</b>	<b>SI</b>	<b>DO</b>
A <sub>1</sub>	<b>DO</b>	T	2M	3M	4J	5J	6M	7M	8J
A <sub>2</sub>	<b>RE</b>	2M	T	2M	3m	4J	5J	6M	7m
A <sub>3</sub>	<b>MI</b>	3M	2M	T	2m	3m	4J	5J	6m
A <sub>4</sub>	<b>FA</b>	4J	3m	2m	T	2M	3M	4#	5J
A <sub>5</sub>	<b>SOL</b>	5J	4J	3m	2M	T	2M	3M	4J
A <sub>6</sub>	<b>LA</b>	6M	5J	4J	3M	2M	T	2M	3m
A <sub>7</sub>	<b>SI</b>	7M	6M	5J	4#	3M	2M	T	2m
A <sub>8</sub>	<b>DO</b>	8J	7m	6m	5J	4J	3m	2m	T

<sup>46</sup> A nomenclatura dos intervalos segue estudos musicais elementares (CHEDIAK, 1986).

<sup>47</sup> São denominadas *naturais* as sete notas musicais “elementares”, sem *acidentes* (bemóis e sustenidos); elas correspondem às teclas brancas de um piano.

Tabela 3 – Matriz baseada nas preferências e nos intervalos musicais resultantes

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>	B <sub>8</sub>
		<b>DO</b>	<b>RE</b>	<b>MI</b>	<b>FA</b>	<b>SOL</b>	<b>LA</b>	<b>SI</b>	<b>DO</b>
A <sub>1</sub>	<b>DO</b>	<i>1,7</i>	<i>7,1</i>	3,2	2,6	2,6	<b>6,5</b>	5,4	<i>1,7</i>
A <sub>2</sub>	<b>RE</b>	<i>7,1</i>	<i>1,7</i>	<i>7,1</i>	<b>6,5</b>	2,6	2,6	<b>6,5</b>	<i>7,1</i>
A <sub>3</sub>	<b>MI</b>	3,2	<i>7,1</i>	<i>1,7</i>	5,4	<b>6,5</b>	2,6	2,6	3,2
A <sub>4</sub>	<b>FA</b>	2,6	<b>6,5</b>	5,4	<i>1,7</i>	<i>7,1</i>	3,2	2,6	2,6
A <sub>5</sub>	<b>SOL</b>	2,6	2,6	<b>6,5</b>	<i>7,1</i>	<i>1,7</i>	<i>7,1</i>	3,2	2,6
A <sub>6</sub>	<b>LA</b>	<b>6,5</b>	2,6	2,6	3,2	<i>7,1</i>	<i>1,7</i>	<i>7,1</i>	<b>6,5</b>
A <sub>7</sub>	<b>SI</b>	5,4	<b>6,5</b>	2,6	2,6	3,2	<i>7,1</i>	<i>1,7</i>	5,4
A <sub>8</sub>	<b>DO</b>	<i>1,7</i>	<i>7,1</i>	3,2	2,6	2,6	<b>6,5</b>	5,4	<i>1,7</i>

Em negrito estão os maiores *payoffs* agregados (soma); em itálico estão as soluções unilaterais.

Seguindo a definição de equilíbrio de Nash (VARIAN, 2006), não há equilíbrio possível nesse jogo (Tabela 3), pois não há estratégias estáveis que maximizem preferências de acordo com uma decisão recíproca entre cada jogador; retomando a definição: “diremos que um par de estratégias constitui um equilíbrio de Nash se a escolha de A for ótima, dada a escolha de B, e se a escolha de B for ótima dada a escolha de A” (*Ibid.*, p. 544). Para que seja possível chegar a um equilíbrio próximo desse sentido, seria preciso considerar o agregado das preferências de ambos os jogadores, transformando *preferências ordinais* em *preferências cardinais* (*Ibid.*) recíprocas, ou seja, um cálculo utilitário que leve em conta as preferências do outro jogador. Caso a decisão seja tomada unilateralmente, o equilíbrio ocorrerá com *payoff* (7,1) ou (1,7), certamente um *equilíbrio subótimo* (em termos de racionalidade econômica) e instável; na verdade, esse resultado seria o pior resultado agregado possível (observa-se pela coluna “SOMA” da Tabela 1 e pelo destaque itálico da Tabela 3). Para que se atinja o melhor resultado agregado possível, é preciso convencionar que para ambos os jogadores o *payoff* (6,5) é preferível ao *payoff* (7,1), dado que o resultado agregado do primeiro é maior que o do segundo. Tal *resultado ótimo* pode ser interpretado como um *ponto focal* do jogo:

Será justamente na análise da possibilidade de coordenação de agentes como forma de obter soluções cooperativas, que será definido o conceito de *ponto focal*: um **ponto focal** é um elemento que se destaca de um contexto, e que permite aos jogadores coordenarem suas decisões (FIANI, 2009, p. 106, grifos do autor).

Exclusivamente a partir de pressupostos de racionalidade econômica, para que a prática ocorra privilegiando estratégias que maximizem a utilidade de ambos os jogadores de modo

recíproco, conclui-se que após sucessivas repetições<sup>48</sup> desse jogo os resultados convergirão para os pares estratégicos elencados em negrito na Tabela 3 (estratégias que resultam nos intervalos 3m ou 6M, formadas pelos seguintes pares: [A<sub>6</sub>, B<sub>1</sub>]; [A<sub>4</sub>, B<sub>2</sub>]; [A<sub>7</sub>, B<sub>2</sub>]; [A<sub>5</sub>, B<sub>3</sub>]; [A<sub>2</sub>, B<sub>4</sub>]; [A<sub>3</sub>, B<sub>5</sub>]; [A<sub>1</sub>, B<sub>6</sub>]; [A<sub>8</sub>, B<sub>6</sub>]; [A<sub>2</sub>, B<sub>7</sub>]; [A<sub>6</sub>, B<sub>8</sub>]). Compreende-se esse resultado como consequente de uma situação em que “os participantes tem boas razões para acreditar que um dos equilíbrios [no caso, um conjunto de equilíbrios] é mais ‘natural’ do que outros, [de modo que] este é chamado o ponto focal do jogo” (VARIAN, 2006, p. 564).

Pela perspectiva teórica de Thomas Schelling, autor do conceito de ponto focal, tem-se que o equilíbrio de um jogo é caracterizado em termos de “expectativas convergentes”: “a game is solved when there is between players’ a “meeting of minds” which means “to read the same message in the common situation” (SCHELLING, 1984, p. 54 *apud* LARROUY, 2015, p. 6). Nesse sentido, pressupõe-se a possibilidade de uma *racionalidade coletiva*:

Players recognize that they face together a common problem and that they will be able to solve it only by their mutual acknowledgement of their strong interdependency. By virtue of the situation, i.e. of the collective decision process they face, players know that they will have to learn together in a very unique and specific way, how collectively they can manage to coordinate. This aspect tends to argue in favor of collective rationality. Players become a unique and transitory “team” during the time of the resolution process, they adopt as a consequence, a distinctive mode of reasoning which is driven by the collective they form. It does not mean that players’ purposes or ‘preferences’ are deduced from those of the collective. It means that the way players decide and act is defined by their interaction and is specific to whom they are. In this sense this is a collective form rationality (LARROUY, 2015, p. 16, grifo nosso).

Para finalizar, enfatiza-se a intersubjetividade recíproca que se faz necessária nessa concepção de solução para jogos coordenados-cooperativos: “each player has to be able to put herself in the others’ shoes in order to finally meet the required meeting of minds. This last statement can explain another main aspect underscored in Schelling’s account of game theory: collective decision-making, i.e. collective rationality (LARROUY, 2015, p. 15).

---

<sup>48</sup> Retoma-se o conceito de *ponto focal*, agora ao associar as *sucessivas repetições* do jogo ao *compartilhamento de experiências*: “em outros termos, a efetividade do ponto focal como referência para a coordenação dos agentes exige o *compartilhamento de experiências*. Sem que as experiências tenham sido compartilhadas entre os agentes, não há razão para se supor que os diferentes elementos que compõem um dado contexto terão sua proeminência avaliada da mesma forma e que os pontos focais escolhidos serão os mesmos. Dessa forma, conclui-se que o *conceito de ponto focal como elemento de coordenação espontânea dos agentes se restringe essencialmente a pequenos grupos*, dada a necessidade da familiaridade na interpretação do meio em que interagem. E essa familiaridade somente pode ser obtida por meio de experiências comuns” (FIANI, 2009, p. 107, grifos do autor).

### 2.1.2 Racionalidade limitada: normas e convenções sociais

Encaminha-se uma transição da teoria dos jogos “pura” (da seção anterior) para uma abordagem aproximada da “teoria comportamental do jogo”, retomando-se a observação (da seção metodológica) de que a racionalidade econômica pode ser limitada pelo ambiente e pelas normas que cercam o indivíduo:

Estudamos a teoria dos jogos, que tenta prever como jogadores racionais idealmente interagem. Mas também há um assunto conhecido como teoria comportamental do jogo, que examina como as pessoas reais interagem. De fato, há desvios sistemáticos e acentuados do comportamento previsto pela teoria pura (VARIAN, 2006, p. 598, grifo nosso).

Na seção anterior, observou-se o resultado do jogo simplesmente a partir das preferências dos indivíduos tidas como dadas ou em construção a partir dos dados do modelo. Sem procurar refletir a formação prévia das preferências e o contexto social em que as decisões são tomadas, os resultados expõem “como jogadores racionais *idealmente* interagem”.

Nesta seção, em contraponto com a noção do que é supostamente dado por uma racionalidade “pura”, pondera-se sobre a determinação de normas e convenções sociais no exercício da racionalidade econômica. Aproxima-se mais da concepção de teoria dos jogos de Thomas Schelling: “conversely to standard game theory, to understand the others and their rationality, intentions, etc. players have progressively to discover and understand their value system, to ultimately see the decision problem through others’ place” (LARROUY, 2015, p. 15). Essa capacidade de “colocar-se no lugar do outro” num contexto em que opera um “sistema de valores” torna a interação mais complexa e imprevisível em termos de racionalidade econômica; portanto, flexibiliza-se a concepção de “racionalidade estrita”, e considera-se que a racionalidade pode ser influenciada e/ou determinada pelo contexto e pelas normas que cercam o indivíduo, de modo que se considera, para fins de análise interpretativa, que os padrões de comportamento contrapõem-se a uma estrita noção de maximização de utilidade.

Evidencia-se que o bem estar utilitário do indivíduo está condicionado por estruturas sociais, de modo que suas preferências subjetivas, propriamente utilitárias, são afetadas e adaptadas a padrões dados pela dinâmica social:

In particular, it states that individuals rely both on their capacity to put themselves in the others’ shoes and on some institutional facts like conventions. When there is too uncertainty concerning these others, because of the heavy cognitive load required to imagine and to ‘simulate’ their mental states – individuals are more inclined to rely on some pre-existing conventions, institutions, etc. (LARROUY, 2015, p. 18).

O resultado ideal (*racional*), dado pelo encontro de mentes que possibilitaria a coordenação/cooperação de acordo com as preferências subjetivas dos jogadores é, na prática, subordinado à padrões e convenções sociais:

Schelling asserts that players can pay attention to some “objective details” (*ibid.*, 71). These objective details can be “natural boundaries,” geography, etc. In the latter, players can rely on “precedents,” “institutions,” “conventions,” “clichés,” (*ibid.*, 84-85), etc. [...] Therefore, players’ behaviors evoke some suggestive details. Subsequently, the way players interact; the way they are responding each other provides ‘clues’ in the determination of a solution (LARROUY, 2015, p. 5).

O esforço realizado para se encontrar uma solução (ou soluções) para o jogo necessita passar pela consideração de amplos aspectos contextuais da interação, podendo resultar em “equilíbrios instáveis” que Schelling denomina pontos focais:

In Schelling’s words a focal point can be inherently unstable” (SCHELLING, 1984, p. 112 *apud* LARROUY, 2015, p. 6). In fact, focal points are extremely sensitive to the competitive suggestive details of games and their reliability at the moment players make decisions (*ibid.* p. 111). These suggestive details depend on players’ perceptions which are both context-dependent – and therefore specific to the interaction process and the context of play – and socio-culturally determined [...] solving a game is a collective, dynamic and evolving process in which players’ subjective perceptions have to converge on a solution. This solution emerges during the resolution process or relies on some preexisting social facts like conventions, institutions, etc. It implies that the interdependent character of strategic interactions rely on the environment too (LARROUY, 2015, pp. 6-7).

Nota-se a relevância de descrever-se o prisma cultural que compõe a perspectiva dos indivíduos: idiosincrasias, valores, normas sociais, crenças e tradições; o modo como ambientes econômicos, sociais e linguísticos moldam as motivações e as preferências desses indivíduos; nota-se que compreender as possíveis influências culturais sobre o pensamento é crucial em qualquer tentativa de descrever e prever a tomada de decisão. Enfatiza-se que: “[...] players’ perceptions matter. Players have to represent themselves, in some way or another, the decision problem they face. In addition their subjective perception of whom the others are (i.e. their ethnic and socio-economic categories) matter” (LARROUY, 2015, p. 13).

Reitera-se que os contextos e as percepções de perdas e ganhos relativos dos indivíduos contribuem para determinar o julgamento e a tomada de decisão dos mesmos (ÁVILA; BIANCHI, 2015). Trata-se de considerar com um cuidado qualitativo de tratamento a análise da racionalidade implicada na tomada de decisão, admitindo-se o caráter essencialmente social e multifacetado desse tipo de análise. Reitera-se: “the critical question is not whether a person is ‘rational’ according to any particular definition, perfectionist or merely approximate, but whether his choice is determined in large part by the situation he is in and by what we can guess about his values” (SCHELLING, 1984, p. 205 *apud* LARROUY, 2015, p. 13).

Cabe distinguir os papéis desempenhados por cada indivíduo em função da sua percepção do contexto em questão e daí observar a vigência de determinadas normas. Vale observar a trajetória de construção da intersubjetividade que rege a obediência a determinados padrões (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011). Em vez de tomar a intersubjetividade com um dado, recorre-se à construtibilidade desta (BOURDIEU, 2007); uma tal perspectiva conduz à observação das condições de reprodutibilidade das estruturas sociais, o que leva a um processo de definição do contexto em que o indivíduo toma as decisões. Considerando-se a limitação da racionalidade dos jogadores em função do contexto social de normas e convenções em meio a disputas simbólicas, acredita-se que um diálogo com a sociologia bourdieusiana deve contribuir fornecendo o aprofundamento necessário sobre a dinâmica social subjacente ao modelo proposto.

Considera-se um tipo de disputa dado por elementos externos ao jogo modelado (pois este em si, como já foi colocado, deve-se considerar cooperativo), nessa disputa, o jogador de maior prestígio (capital cultural-simbólico) e mais capacitado por normas e convenções, fará valer suas *preferências* (mais *sociais* do que individuais) sobre as do outro jogador, alterando-se, conseqüentemente, a coordenação de estratégias em favor de um dos jogadores. Esse é o sentido do jogo quando impregnado de *realismo*, que se contrapõe ao sentido dado pela leitura de como os jogadores *idealmente* interagem em termos de subjetividade utilitária; tal jogo de características realistas tem como norma e convenção social uma idiomaticidade padrão a cada gênero ou prática musical, a qual se impõe como opção aos músicos.

Será abordada na seção seguinte a relevância dessa idiomaticidade em improvisação musical; por ora, é importante ressaltar que o resultado de um jogo “puro”, o qual leva em conta exclusivamente a interação *racional* dos indivíduos, resultante de uma subjetividade intocada por fatores sociais contingentes ao jogo proposto, embora seja um resultado improvável (*irreal*), evidencia um ideal de compatibilização de preferências a ser perseguido. Por ora cabe notar que a realidade das interações sociais, como atestado também por Bourdieu (2007), pode ser melhor compreendida atentando-se para como dispositivos institucionais influenciam a subjetividade dos indivíduos: “it can be more rational for an individual to rely on conventions than to follow what could be identified as her preferences, even if following these institutional devices will discriminate against her” (SCHELLING, 1980[1960], p. 100 *apud* LARROUY, 2015, p. 15).

## 2.2 IMPROVISACÃO IDIOMÁTICA E INTERPRETAÇÃO BOURDIEUSIANA

Retomando-se a seção anterior (normas e convenções sociais) e avançando propriamente sobre a questão da idiomaticidade, o contexto no qual as normas e as convenções sociais incidem sobre a prática de improvisação musical é bem definido a partir da concepção de improvisação idiomática: “a improvisação idiomática, a mais amplamente utilizada, se preocupa principalmente com a expressão de um idioma – como o jazz, o flamenco ou o barroco – e toma sua identidade e motivação desse idioma” (BAILEY, 1993, pp. xi-xii *apud* CIACCHI, 2018, p. 644). Esta seção pretende evidenciar que a preocupação com tal expressão de um idioma tornado norma e convenção define o posicionamento social e as preferências do músico no *campo* dado pelo idioma musical estabelecido.

Complementarmente, de modo secundário e subordinado à lógica do campo idiomático socialmente estabelecido (tornado cânone), tem-se a existência de uma construção idiomática pessoal, segundo a qual “cada improvisador possui um número finito de gestos, atitudes, reações e conhecimento condicionados por suas limitações técnicas / perceptivas / cognitivas / interpessoais [*sic*] que, finalmente, determinam seu idioma” (MENEZES, 2010, p. 15 *apud* CIACCHI, 2018, p. 648). Portanto, cabe ressaltar que existe uma tensão entre um idioma canonizado e um idioma individual-pessoal, tensão que se resolve sempre em favor do cânone (do idioma normatizado). Exceção feita a músicos consagrados e prestigiados de cada estilo, o cânone impõe ao indivíduo um “delicado equilíbrio [...] entre normas tácitas e originalidade criativa” (PAES, 2014, p. 1). Pode-se dizer que é desse embate interno a cada improvisador que resulta um *ordenamento de preferências idiomáticas* próprio; porém as regras, normas e convenções são marcadamente externas ao músico, retroalimentando “expectativas perceptivas” de desempenho:

[...] a improvisação musical idiomática depende fortemente de regras tácitas que possibilitam coerência estilística, o que significa que, tanto a audiência quanto os demais músicos que atuam no ambiente de desempenho experimentam a confirmação de determinadas *expectativas perceptivas* (SLOBODA, 2008; CSÍKSZENTMIHÁLYI & RICH, 1997 *apud* PAES, 2014, p. 1, grifo do autor).

Resta implícito que há uma pressão sobre o músico para o cumprimento de determinadas expectativas dadas pelo contexto social. Espera-se o cumprimento das “regras tácitas de coerências estilísticas” que *legitimam* a prática musical em determinado ambiente (BOURDIEU, 2007). Segue-se uma definição de *estilo*, para uma aproximação sobre o que vem a ser *coerência estilística*:

[...] o estilo é a replicação de padrões (referindo-se tanto ao comportamento humano, quanto àquilo que é produzido através do comportamento humano) a partir de um conjunto de restrições normativas, culturalmente transmitidas e passíveis de transformações históricas (BERKOWITZ, 2010 *apud* PAES, 2014, p. 1).

Nota-se que o comportamento por si só não basta, o foco é o produto do comportamento, pois somente um desempenho esperado (ou superado) garante o atendimento às “restrições normativas culturalmente transmitidas”. O músico deve ser *eficiente* sob uma perspectiva idiomática restrita: define-se a prática de improvisação idiomática como “criação espontânea dentro de restrições” (PAES, 2014, p. 1).

Tem-se “notas [musicais] idiomáticamente aceitáveis” e “normatizações inerentes” a determinado idioma, de modo que “as convenções estilísticas são estabelecidas na linguagem a partir da interação da sintaxe com as regras sociais para o uso da linguagem e em música e improvisação são as convenções estilísticas que direcionam as escolhas e variações das estruturas de construção” (*Ibid.*, p. 147). Reitera-se:

[...] as *restrições normativas* condicionam-no. Ao improvisar idiomáticamente, o músico o faz a partir de determinadas *normas musicais*, portanto, as escolhas musicais não são feitas ao acaso, mas, ao contrário, respeitam os limites e contornos harmônicos, melódicos, rítmicos e formais definidos pelo estilo sobre o qual se improvisa (PAES, 2014, p. 21, grifo nosso).

Orienta-se por um padrão de qualidade, uma *expertise* estabelecida socialmente:

[...] a questão da qualidade do desempenho ou do erro musical, num ambiente de improvisação idiomática, fica condicionada à relação entre o evento sonoro, as normas estilísticas e o indivíduo com os demais músicos (se houver) do ambiente e com o público (se houver), com os quais mantém relações intersubjetivas fundamentadas em expectativas perceptivas (*Ibid.*, 2014, p. 121).

O contexto cultural, ou o “ambiente cultural específico do estilo musical em questão”, está inserido nas normas de idiomaticidade aos músicos, atrelando-os, pela improvisação idiomática, a determinada posição em campos de prática idiomática (campos correspondentes a estilos e gêneros musicais específicos, posição determinada pela *capitalização* do desempenho idiomático do músico) o que define em grande medida as *preferências* dos jogadores. Desse modo, as preferências destes estão atreladas ao atendimento às restrições da prática idiomática e ao desempenho dos improvisadores frente às normas musicais de cada idioma;

[...] improvisar é criar musicalmente sob uma severa restrição de tempo e sob os limites normativos de um gênero musical culturalmente definido. [...] Tal definição incorpora normas restritivas do gênero e especificidades do estilo individual do improvisador às demandas da tarefa e do ambiente de desempenho, evidenciando que ao improvisar, o fazemos dentro de determinados contornos rítmicos, melódicos, harmônicos e formais que caracterizam certo gênero ou estilo. [...] Tais contornos são



desenhados tendo em vista normas musicais [...]. Esses aspectos são internalizados de maneira formal e/ou informal, através da exposição e interação do indivíduo no ambiente cultural específico do estilo musical em questão (*Ibid.*, 2014, p. 17).

É exigido do músico “coerência em relação às normatizações subjacentes [...] as normas musicais inerentes ao gênero e estilo sobre o qual se improvisa, imprimem determinados limites (fronteiras) em relação à manipulação do material sonoro” (PAES, 2014, p. 4). Nesse sentido é percebida a concretude da idiomaticidade, pela sua expressão enquanto estipuladora de fronteiras entre práticas e *preferências* estabelecidas;

Os idiomas [...] são concretos e configuram – mesmo que provisoriamente – um território. Geralmente se apóiam sobre algum sistema musical específico (ou às vezes sobre mais de um [...]) e incorporam no seu fazer real – sua performance – características e detalhes que lhe dão especificidade, como por exemplo o uso de certos ritmos característicos, formações instrumentais típicas, procedimento instrumentais, convenções de leitura, nuances interpretativas etc. [...] As características dos idiomas estão além da abstração de um sistema e se apóiam em dados concretos de sonoridade e de fatura dos sons (COSTA, 2002, p. 100).

Posto que a improvisação musical costuma seguir padrões idiomáticos, entendidos como normas e condutas informais (dadas pela prática) ou formais (dadas por curadorias e instituições de ensino), procura-se destacar o que de fato as qualifica para, nos efeitos do jogo modelado, exercer uma capacidade de imposição na relação entre os jogadores. A capacidade de imposição, por sua vez, depende das atribuições dos jogadores, do posicionamento desses jogadores em campos *específicos* de prática idiomática.

Para compreender os atributos que orientam a *racionalidade* que opera entre os jogadores, a descrição de um *habitus* típico e, principalmente, do volume de capital simbólico de cada jogador em questão se faz relevante. Nesse sentido, toma-se o desempenho idiomático do músico como um indicador do volume de capital que ele dispõe para inserção, posicionamento e permanência em determinado *campo*. Coloca-se, então, que as regras idiomáticas de determinado *campo* de prática musical, as normas e convenções, podem limitar a *racionalidade* dos jogadores no exercício prático de suas *preferências*, sobrepondo-se a preferências subjetivas (propriamente utilitárias) prévias. Nesse caso, o jogador menos capitalizado para atuar em determinado campo cede seu ordenamento de preferências em favor do jogador mais prestigiado.

É possível considerar o estabelecimento de um campo de prática idiomática “*ad hoc*” que compatibilize *racionalmente* as preferências dos jogadores, numa espécie de “ponte” entre campos idiomáticos distintos; porém, é preciso levar em conta que há barreiras sociais dadas pela consagração da produção simbólica (BOURDIEU, 2007); barreiras em função da

canonização de práticas musicais, as quais estabelecem parâmetros para as preferências dos indivíduos e podem inviabilizar a cooperação ou coordenação estratégica entre campos de produção distintos. Nesse sentido, uma solução que compatibilize preferências necessita considerar essas “barreiras” ou “pontes” sociais enquanto derivadas de estruturas sociais que impactam o processo decisório:

Schelling claims that “[t]he solution depend on some kind of social organization, whether that organization is contrived or spontaneous, permanent or ad-hoc, voluntary or disciplined” [*sic*] (Schelling, 2006[1978], p. 126). It means that the structure of social reality, as well as the institutional system, shapes the resolution process of individuals’ interdependent decisions (LARROUY, 2015, p. 10).

No caso da existência de barreiras sociais, caso que expressa majoritariamente as relações em campos de interação social, presume-se que um dos jogadores adequa-se à prática do outro, migrando de um campo de prática idiomática para outro. Nesse movimento, suas preferências prévias são subordinadas às preferências do jogador representativo do campo de produção de destino. Considera-se então que as preferências do jogador que troca de campo mudariam, convergindo para as preferências do jogador melhor posicionado no *campo* onde a prática musical ocorre.

Em diálogo com a abordagem bourdieusiana, cada *idioma* musical constituído pode ser entendido como um campo específico de prática, com todas as implicações próprias do conceito de campo. Presume-se que seja *natural* que o indivíduo busque reconhecimento pelo exercício musical idiomático, pois a idiomaticidade, além de viabilizar a prática musical, viabiliza a inserção social do músico em determinado *campo*. Nota-se que dessa busca por reconhecimento e inserção social, têm-se uma perspectiva utilitária de indivíduo em busca de bem-estar, perspectiva a qual este trabalho está atrelado via teoria dos jogos.

Cada conjunto de preferências (referentes a um *idioma* musical) constituído pode ser entendido como adequado a um determinado *campo* específico de prática. Tratando-se de jogadores oriundos de campos distintos, de modo a não alterar as preferências de cada um, seria necessário instituir um novo campo de prática musical idiomática; um campo com validade, ao menos, para os dois jogadores em função de determinada prática conjunta. Para a instituição desse novo campo, a ênfase sobre a formação de uma intersubjetividade que viabilize a cooperação ganha importância. Essa intersubjetividade pode ser fruto da comunicação entre os jogadores (IWAI, KIRSCHBAUM; 2011; LARROUY, 2015), de modo a estabelecer normas e convenções adequadas às preferências de ambos na prática do jogo. Tal prática necessita transcender, ainda que momentaneamente, os campos de prática idiomática estabelecidos, pela criação de uma *idiomaticidade* híbrida em um campo de prática idiomática criado em função

da intersubjetividade dos jogadores; essa é uma interpretação possível para a maximização de preferências dos jogadores, mas que dependerá da *disposição* dos jogadores para tal.

Os resultados do modelo de jogo apenas apontam qual deve ser o objetivo comum e as estratégias que levam ao resultado ótimo pela maximização de preferências recíprocas, cabendo aos jogadores uma *disposição* apropriada para combinar suas preferências para além dos campos idiomáticos em que se referenciam, para que possam cooperar ou coordenar estratégias de modo mais eficiente em relação a suas preferências. Considerando que os jogadores, em prática conjunta, convertem utilidades ordinais unilaterais em utilidades cardinais recíprocas, pode-se dizer que é *racional*, pressupondo-se um *habitus* tal, que os jogadores cooperem e realizem tal prática colaborativa.

### 2.3 IMPROVISAÇÃO LIVRE: UMA RACIONALIDADE NÃO-IDIOMÁTICA

Inicia-se esta seção com citações que contribuem para o intuito de tornar compreensível uma transição do que se considera uma prática idiomática para uma prática não-idiomática “livre”<sup>49</sup>, considerando-se a instituição de um campo não-idiomático de prática musical; ou, posto de outro modo, a instituição de um campo de idiomaticidade exclusivo e adequado à interação de cada jogo e entre cada jogador. Questiona-se: “[...] haveria uma forma de improvisação efetivamente ‘pura’, totalmente liberta de amarras estruturais, idiomáticas, culturais? Será possível determinar o âmbito da liberdade no ato de improvisar?” (CIACCHI, 644, 2018); “[...] de que ponto de vista a improvisação é livre? Livre de quê, afinal? Podemos, talvez, dizer que a improvisação livre é o avesso de um sistema ou um anti-idioma, uma a-gramática” (COSTA, 2002, p. 95).

Antes de avançar definitivamente sobre a concepção de improvisação livre, define-se que a improvisação idiomática é, segundo Costa (2002):

[...] o que se dá quando as performances ocorrem no âmbito de um sistema claramente gramaticalizado e onde todas as intervenções remetem a uma estrutura abstrata colocada como referências (“a hiperpartitura” conforme expressão de Silvío Ferraz). É, por exemplo, o caso daqueles que vão estudar jazz em uma escola – como há muitas hoje em dia nos EUA e mesmo no Brasil – e de lá aprendem todos os materiais e procedimentos que podem ser usados para que a performance se dê corretamente. Em princípio, os limites estão claramente delineados e cada gesto do improvisador deve

<sup>49</sup> “É importante relativizar este conceito: improvisação livre ou totalmente despreparada não existe. A este respeito afirmo na minha tese de doutorado: ‘Chegamos, porém à paradoxal conclusão de que a improvisação totalmente livre não existe. Ou melhor, só existe relativamente (...)’. A improvisação é um ato coletivo dirigido a um certo ambiente territorializável no próprio ato” (COSTA, 2018, p. 177).

estar referenciado ao mecanismo complexo que é, por exemplo, o idioma do Bebop. O que se aprende neste caso é a parte abstrata de uma língua, suas constantes. O pensamento mecânico, portanto, torna o aprendiz “competente” para o manejo deste mecanismo, mas não o torna um artista. Seria necessário, a partir daí, fazer “gaguejar a língua” para que surgissem as variáveis (COSTA, 2002, p. 97).

Para marcar a questão da idiomaticidade tanto no aspecto formal quando informal de normas e convenções, exemplifica-se que:

O mesmo se dá com o músico hindu que quer participar da prática musical de seu território, apesar de que, nesse território, a parte constante (abstrata) e a parte variável (concreta) da linguagem não se definem nem se diferenciam com a clareza relativa da música ocidental em que a sistematização e a gramaticalização empreendidas pela pedagogia e pela escola se configuram através da escrita. Neste tipo de território – das músicas tradicionais – o aprendizado se dá no contato concreto com a prática e exercícios instrumentais a partir de uma relação mestre-aprendiz (*idem*).

Essas citações procuram clarificar ao máximo, na medida do possível, as características da improvisação idiomática. Feito isso, encaminha-se para descrição da proposta de improvisação livre, como se segue:

[...] a livre improvisação quer enfrentar a música como uma máquina que se abre para novas e infinitas atualizações. Como afirma o professor Cláudio Ulpiano (1993) [...] sobre a estética no pensamento de Gilles Deleuze: “a experiência do artista é [...] afundar no vazio, ou no caos e tirar desse vazio do tempo [...], arrancar desse caos, os afectos com os quais o mundo é constituído [...] essa potência de arte não invade uma matéria pronta; ela invade o vazio”. Assim, também na livre improvisação, o desejo é sempre se afastar dos idiomas, sem, no entanto, ignorar que é impossível partir do grau zero da máquina. No mínimo estarão lá presentes, como linhas de forças, os idiomas, mecanismos e sistemas que atravessam a biografia musical de cada membro do grupo de improvisação: o músico pensado enquanto um meio (*idem*).

Mais precisamente, a improvisação livre trata de:

[...] um desejo por um direto e não adulterado envolvimento com a música e uma tentativa de escapar da rigidez e formalismo dos *backgrounds* musicais. É, ao mesmo tempo, um rompimento com os idiomas, seus clichês e gestos, rumo a uma liberdade individual aparentemente absoluta, mas, também, expressão da busca de uma linguagem musical livre de constrangimentos regionais (territoriais), e por isto mais universal. Este tipo de agenciamento é supostamente propício, ao mesmo tempo, a uma prática musical universal, mais comunitária e coletiva, e à expressão individual mais legítima (*Ibid.*, p. 98).

Tomando essas concepções sobre improvisação livre, percebe-se que esta é uma proposta de atividade mais aproximada da subjetividade dos praticantes e mais afastada de normas e convenções. Trata-se de uma prática que combate indiretamente os fatores que limitam a *racionalidade* dos jogadores:

[...] la improvisación libre actualmente se presenta como un lenguaje abierto, que **rechaza las sujeciones a géneros o estilos determinados**. Las referencias a géneros musicales reconocibles, si ocurren, son sólo momentáneas y descontextualizadas, por lo que adquieren también otro sentido. La improvisación libre contemporánea **rechaza la idea de que es necesario algún sistema de convenciones** para que sea

inteligible. [...]

La improvisación libre **no exige formas estandarizadas** de expresión, **por lo que las posibilidades de reflejar lo individual, lo personal, son mayores que en otras formas musicales que trabajan dentro de unas expectativas de género** (ALONSO, 2008, p. 38-39, grifo nosso).

Nota-se que a subjetividade e o fator individual e pessoal das condutas são enfatizados na prática de improvisação livre, em detrimento de uma correspondência irrefletida a normas e convenções. É preciso ressaltar que se trata de uma prática que, ainda que mais subjetivada e pessoal, em aparente paradoxo, também está mais atenta e aprofundada à construção de formas de relação interpessoais:

Para muchos improvisadores, la improvisación es una actividad humana cuyo valor se obtiene del hecho de que **no construye relaciones de jerarquía o competición, no está sujeta a convenciones**. Puede ser **un espacio de identificación contra los sistemas de control, jerarquía y subordinación**. En la improvisación **se exploran y se negocian formas de relación interpersonales**, y en esta concepción de la improvisación como diálogo, **no existen guías que describan cómo se constituyen los problemas, ni las normas para solucionarlos**. Uno de los mayores atractivos de la improvisación radica precisamente en que no existen objetivos específicos que se tengan que alcanzar, por lo que **hay que estar en continua negociación ante las situaciones cambiantes** (*Ibid.*, 2008, p. 40, grifo nosso).

Vale uma reflexão sobre o fato de que a prática de improvisação não-idiomática (livre) é mais adequada a um jogo que supostamente não está limitado por normas e convenções sociais, ou seja, um jogo “puro” (VARIAN, 2006). Dessa circunstância se evidencia teoricamente que a prática de improvisação livre conduz a resultados mais adequados ao que o modelo *racional* aponta; aproxima-se de um ideal de compatibilização de preferências; aproxima-se, inclusive, da noção de construção de uma intersubjetividade e dos marcos que definirão os equilíbrios ou pontos focais da interação (IWAI; KIRSCHBAUM, 2011; LARROUY, 2015). Nesse ponto, cabe retomar uma interpretação bourdieusiana sobre a cooperação e coordenação estratégica entre os jogadores, contrapondo-se a improvisação livre à idiomática por uma compreensão sociológica dos fatores implicados na adoção de normas e convenções da prática de improvisação musical.

Necessita-se ponderar sobre as disposições sociais que levam os músicos a uma ou outra prática; procura-se responder como se impõe a prática idiomática, compreendendo-se a dinâmica própria dos campos dessa prática:

Pode-se falar então em ortodoxos e heterodoxos. Os primeiros ao defenderem seu paradigma de gosto, agem no sentido de manter os limites do campo, bem como a sua hierarquia dos agentes, já os segundos buscam romper essa barreira ao fazer valer sistemas de classificação alternativos (BOURDIEU; 1983a, 1983b *apud* GARSON, 2009, p. 8).

Facilmente da citação acima é possível identificar onde se situa a improvisação livre e onde se

situa a improvisação idiomática. Segue-se que: “[...] a noção de campo [...] é pautada por “uma luta, da qual se deve, cada vez, procurar as formas específicas, entre o novo que está entrando e que tenta forçar o direito de entrada e o dominante que tenta defender o monopólio e excluir a concorrência” (BOURDIEU, 1983a, p. 89 *apud* GARSON, 2009, p. 8). Tal situação se manifesta pela preservação do cânone dentro dos campos idiomáticos estabelecidos e, também, pela introdução de uma prática não-idiomática em um contexto de práticas musicais dominado pela idiomatidade. Segue-se um aprofundamento sobre a dinâmica de funcionamento do campo em um contexto de produção e legitimação simbólica, diretamente de Bourdieu (2007):

[...] é através da posição que confere às diferentes categorias de produtores na hierarquia da legitimidade que o campo (cujo princípio de estruturação mais específico é justamente tal hierarquia) comanda a produção de modo mais direto. Na verdade, assim como em todo campo intelectual sempre existe uma hierarquia de posições no tocante à legitimidade, também as diferentes posições culturais constitutivas do campo cultural tendem a organizar-se segundo uma hierarquia [...]

A cada uma das posições na hierarquia dos graus de consagração [...] corresponde uma relação mais ou menos amistosa ou resignada com o campo também hierarquizado das posições culturais. A análise das trajetórias intelectuais ou artísticas mostra não só que as “escolhas” mais comumente imputadas à “vocaçã”, como por exemplo a escolha da especialidade intelectual ou artística [...], mas também, em registro mais profundo, tudo que define a maneira de realizar-se na especialidade “escolhida”, dependem da posição atual e potencial que o campo intelectual ou artístico atribui às diferentes categorias de agentes através do sistemas das instâncias de consagração cultural.

[...] As reconversões coletivas quase sempre inconscientes que levam à disciplina científica mais consagrada uma parcela importante dos produtores do momento são vividas como se fossem inspiradas pela “vocaçã” ou determinadas pela lógica de um itinerário intelectual, e são muitas vezes imputadas a efeitos de moda. Na verdade, não passam de alguns empréstimos apressados de modelos e esquemas, de reconversões destinadas a assegurar o melhor rendimento econômico a um tipo de capital cultural (BOURDIEU, 2007, pp. 166-168).

Evidencia-se que a questão de fundo que se coloca é dada a uma disputa por legitimidade dentro da hierarquia de um determinado campo. Pode-se exemplificar facilmente a dinâmica de funcionamento de um campo de prática idiomática, de modo mais simplificado e direto, pelo modo como normalmente se defendem seus agentes mais ortodoxos:

Não raro encontramos artistas dizendo que sua sonoridade é “de raiz”, “que ele não se vende ao sistema”, “que sua música tem história”. Nota-se, aí, justamente a ação da ortodoxia: visa-se fechar as cenas musicais a interferências externas. Todos os tipos de hibridações passam a ser vistas com muita cautela, no sentido de não subverter uma tradição musical bem montada e da qual uma série de agentes retira lucro simbólico, isto é, reconhecimento e prestígio (GARSON, 2009, p. 8).

Tem-se músicos mais ou menos estabelecidos de cada campo idiomático enquanto defensores da manutenção da ordem hierárquica própria de cada campo, de modo a assegurar a reprodução de cada capital cultural-simbólico.

Esse ambiente competitivo que é contextualizado a partir da noção de campo não anula

a capacidade de cooperação. Pelo contrário, a disputa simbólica que existe fomenta indiretamente a cooperação na luta por um posicionamento conjunto em determinado campo. Embora seja possível pensar em um “microcampo” criado para prática conjunta ou para finalidades específicas, é preciso ressaltar que na dinâmica social o que se impõe são campos compostos por grupos de indivíduos que compartilham interesses. A proposta de improvisação livre parece ir nesse sentido ao se caracterizar como um movimento reflexivo sobre sua posição no campo de práticas de improvisação (no fundo, no campo de produção de bens simbólicos): “na improvisação livre [...] não há critérios de julgamento estético já que o objetivo é instaurar um campo de jogo democrático e não hierarquizado, um ambiente fértil de experimentação que se sustente a partir do desejo, da escuta e da interação, e onde o que importa é a continuidade do jogo” (COSTA, 2018 pp. 178-179).

Em um nível menos agregado, da interação entre indivíduos, pode-se projetar um “microcampo” no qual se possa realizar uma prática que subverta padrões idiomáticos externos. Essa subversão ocorre em benefício de padrões idiomáticos internos (as preferências dos indivíduos, expressas analiticamente em *preferências ordinais*), possibilitando aos jogadores (improvisadores) a disposição para combinar suas preferências para além e aquém dos campos idiomáticos em que se referenciam. Trata-se de um jogo estabelecido de modo que os jogadores possam cooperar ou coordenar estratégias de modo mais eficiente em relação às suas preferências mais íntimas (ou seja, menos dependentes de disposições sociais dadas por normas e convenções).

Nesse “contexto micro”, é interessante retomar a proposta de colaboração entre microsociologia e teoria dos jogos: “é durante as várias interações que se constrói e reconstrói o campo intersubjetivo que dá o contexto necessário às escolhas estratégicas” (Goffman, 1969b *apud* IWAI; KIRSCHBAUM., p. 149). Por “contexto necessário às escolhas estratégicas” é dada a constituição adaptativa das preferências, ou mesmo o simples processo de percepção de preferências recíprocas. Ainda mais diretamente: “o reconhecimento mútuo é constitutivo do jogo e ao mesmo tempo é construído pelo jogo em andamento” (IWAI; KIRSCHBAUM., p. 153); no contexto da improvisação livre: “nuances do fluxo temporal [...] que são projetadas e planejadas numa composição, são criadas em tempo real e de forma coletiva numa improvisação livre” (COSTA, 2018, p. 183).

A aplicação de teoria dos jogos a esse contexto é limitada pela necessidade de estipulação de um número limitado de possibilidades; ainda assim, essa teoria permite vislumbrar um quadro que comporta aleatoriedade e imprevisibilidade, baseado em valores definidos pelas preferências de cada músico. O *grau de idiomaticidade* é dado como um

elemento externo (exógeno) configurando regras e quadros de referência idiomática variáveis, que podem ser subvertidas ao extremo no caso da improvisação livre. De modo geral, contrapõe-se dois aspectos da improvisação, os quais remetem ao caráter não-idiomático (livre) ou idiomático dessa prática.

O caráter idiomático pode ser tomado como mote para chegada ao conceito de improvisação livre, de modo que o que seria erro na prática *idiomática*, torna-se regra na prática *livre*: “na improvisação musical, o ‘erro’ faz parte do processo; a própria ideia de erro assume outro caráter, mais identificado com a busca curiosa do desconhecido; o erro está, para a improvisação, mais para um fazer em construção” (ALBINO, 2009 *apud* GUERZONI, 2014, p. 27). E o aspecto mais próprio da improvisação livre também constitui um idioma (anti-idioma) específico, a partir do qual se pode encontrar “um modelo musical o qual pode ser mais ou menos fixado” (NETTL; RUSSEL, 1998 *apud* GUERZONI, 2014, p. 30). Esse grau de fixação do modelo musical permite que se *racionalize* um jogo independentemente do *grau de* idiomaticidade que a improvisação assume.

Faz-se de interesse um questionamento sobre o que leva os músicos a optarem quase invariavelmente pela prática idiomática<sup>50</sup> e sobre as implicações dessa prática, contrapondo-se a isso o mapeamento dos caminhos que levam à improvisação livre. Para um enriquecimento e aprofundamento da concepção de improvisação livre, em seu potencial político e estético, de modo a buscar romper com a dominação simbólica evidenciada, há autores que recorrem à filosofia para fundamentar essa prática, desde a utilização do conceito de ação de Hannah Arendt (KANELLOPOULOS, 2007) até a estética de Gilles Deleuze (COSTA; 2002, 2018), contribuindo para encorajar os indivíduos a irem além da prática idiomática canonizada.

## 2.4 OUTRAS POSSIBILIDADES DE JOGOS

Ressalta-se que a aplicabilidade concreta dos jogos modelados depende da realização de um esforço específico de prática musical experimental que não é, inicialmente, o objetivo deste ensaio. Porém, considera-se de interesse o desenvolvimento do caráter prático (em todos os níveis de desenvolvimento musical) da concepção de improvisação derivada dos jogos aqui modelados, independentemente da idiomaticidade em questão. Nesta seção são expostos apenas

---

<sup>50</sup> Acredita-se que, essencialmente, é uma necessidade de inserção social o que leva os músicos à prática idiomática. Deve-se considerar também, certamente, o sentimento de caráter afetivo que a música idiomática desperta.



superficialmente outras possibilidades de jogos, modelados a partir de concepções básicas de percepção sonora ou teoria musical elementar.

#### 2.4.1 Jogo de preferências sonoras

Propõe-se, de acordo com os mesmos pressupostos das seções anteriores, um jogo sobre características sonoras, a partir de categorias musicais mais amplas, com preferências tomadas arbitrariamente para fins de exemplificação. O ordenamento de preferências é dado de 5 (mais preferível) a 1 (menos preferível), ordenando cada característica sonora conforme a Tabela 4 a seguir.

Tabela 4 – Preferências sonoras ordinais de 5 a 1

	<b>Preferências ordinais do Jogador A</b>	<b>Preferências ordinais do Jogador B</b>
<b>Intensidade</b>	2	4
<b>Suavidade</b>	5	1
<b>Organicidade</b>	4	3
<b>Sinteticidade</b>	1	5
<b>Silêncio</b>	3	2

Inserindo as preferências em uma tabela de possibilidades, obtêm-se uma matriz de ganhos (Tabela 5). Fica a critério dos jogadores a definição de convenções e normas desse jogo, estando as possibilidades de maximização de preferências explicitadas pela matriz. Uma possibilidade seria convencionar um jogo no qual não se pode repetir movimentos, de modo a proporcionar dinamismo à prática musical.

Tabela 5 – Matriz baseada nas preferências dos jogadores

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>
		<b>Intensidade</b>	<b>Suavidade</b>	<b>Organicidade</b>	<b>Sinteticidade</b>	<b>Silêncio</b>
A <sub>1</sub>	<b>Intensidade</b>	2,4	2,1	2,3	2,5	2,2
A <sub>2</sub>	<b>Suavidade</b>	5,4	5,1	5,3	5,5	5,2
A <sub>3</sub>	<b>Organicidade</b>	4,4	4,1	4,3	4,5	4,2
A <sub>4</sub>	<b>Sinteticidade</b>	1,4	1,1	1,3	1,5	1,2
A <sub>5</sub>	<b>Silêncio</b>	3,4	3,1	3,3	3,5	3,2

#### 2.4.2 Jogo de encontros rítmicos e polirrítmicos

Nesta subseção, também de acordo com os pressupostos das seções anteriores, propõe-se um jogo que considera as preferências rítmicas dos jogadores. A Tabela 6 (a seguir) elenca uma possível distribuição ordinal de preferências de 6 (mais preferível) a 1 (menos preferível); as unidades de tempo por compasso [3 ou 6] e [4 ou 8] estão agrupadas por critério de subdivisão rítmica. As preferências foram determinadas arbitrariamente para fins de exemplificação do jogo, mas uma determinação empírica delas levaria a um enquadramento em campos de prática idiomática e à identificação de traços idiomáticos da musicalidade de cada jogador.

Tabela 6 – Preferências rítmicas ordinais de 6 a 1

<b>Unidades de tempo por compasso</b>	<b>Preferências ordinais do Jogador A</b>	<b>Preferências ordinais do Jogador B</b>
<b>2</b>	6	4
<b>3 ou 6</b>	4	6
<b>4 ou 8</b>	5	3
<b>5</b>	3	2
<b>7</b>	1	1
<b>9</b>	2	5

Estipuladas preferências, segue-se a construção de uma matriz para compatibilizar diferentes possibilidades rítmicas (Tabela 7), indicando quantas unidades de tempo são necessárias para

que ocorra cada encontro rítmico.

Tabela 7 – Unidades de tempo entre encontros rítmicos do binário ao nonário

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>	B <sub>8</sub>
		2 (bin.)	3 (tern.)	4 (quatern.)	5 (quin.)	6 (sen.)	7 (seten.)	8 (octan.)	9 (non.)
A <sub>1</sub>	2 (bin.)	2	<b>2x3=6</b>	4	<b>10</b>	6	<b>14</b>	8	<b>18</b>
A <sub>2</sub>	3 (tern.)	<b>3x2=6</b>	3	<b>12</b>	15	<b>6</b>	21	<b>24</b>	9
A <sub>3</sub>	4 (quatern.)	4	<b>12</b>	4	<b>20</b>	12	<b>28</b>	8	<b>36</b>
A <sub>4</sub>	5 (quin.)	<b>10</b>	15	<b>20</b>	5	<b>30</b>	35	<b>40</b>	45
A <sub>5</sub>	6 (sen.)	6	<b>6</b>	12	<b>30</b>	6	<b>42</b>	48	<b>54</b>
A <sub>6</sub>	7 (seten.)	<b>14</b>	21	<b>28</b>	35	<b>42</b>	7	<b>56</b>	63
A <sub>7</sub>	8 (octan.)	8	<b>24</b>	8	<b>40</b>	48	<b>56</b>	8	<b>72</b>
A <sub>8</sub>	9 (non.)	<b>178</b>	9	<b>36</b>	45	<b>54</b>	63	<b>72</b>	9

As diagonais em negrito evidenciam o padrão espelhado em torno da diagonal central em itálico.

Considera-se que quanto menos unidades de tempo forem necessárias, maior a familiaridade entre as diferentes medidas, por exemplo: a estratégia [A<sub>1</sub>, B<sub>2</sub>], indica 6 unidades de tempo por encontro, enquanto a estratégia [A<sub>1</sub>, B<sub>3</sub>] indica 4, o que evidencia que a estratégia [A<sub>1</sub>, B<sub>3</sub>], a qual combina compasso binário (A<sub>1</sub>) e quaternário (B<sub>3</sub>) propicia mais encontros rítmicos.

A Tabela 7 serve de referência para que seja possível identificar facilmente combinações de compassos que propiciam mais encontros rítmicos; quanto menor for o número de unidades de tempos necessárias a cada encontro rítmico, mais frequentes são os encontros e mais familiares entre si são os compassos. Em um jogo que considera uma prática musical polirrítmica, é interessante considerar essa familiaridade, a qual juntamente com as preferências de cada músico-jogador nessa prática conjunta, é determinante para definição das melhores estratégias. As diagonais da Tabela 7 são destacadas para evidenciar o padrão espelhado em torno da diagonal central; esse padrão pode ser utilizado como referência para convencionar o estabelecimento de diversos pontos que maximizem as preferências agregadas dos dois jogadores (em negrito na Tabela 8).

Tabela 8 – Matriz baseada nas preferências dos jogadores

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>	B <sub>8</sub>
		2 (bin.)	3 (tern.)	4 (quatern.)	5 (quin.)	6 (sen.)	7 (seten.)	8 (octan.)	9 (non.)
A <sub>1</sub>	2 (bin.)	6,4	<b>6,6</b>	<b>6,3</b>	<b>6,2</b>	<b>6,6</b>	6,1	<b>6,3</b>	6,5
A <sub>2</sub>	3 (tern.)	4,4	4,6	4,3	4,2	<b>4,6</b>	4,1	4,3	4,5
A <sub>3</sub>	4 (quatern.)	<b>5,4</b>	<b>5,6</b>	5,3	<b>5,2</b>	<b>5,6</b>	5,1	5,3	<b>5,5</b>
A <sub>4</sub>	5 (quin.)	3,4	<b>3,6</b>	3,3	3,2	3,6	3,1	3,3	<b>3,5</b>
A <sub>5</sub>	6 (sen.)	4,4	<b>4,6</b>	4,3	4,2	4,6	4,3	4,3	<b>4,6</b>
A <sub>6</sub>	7 (seten.)	1,4	<b>1,6</b>	1,3	1,2	<b>1,6</b>	1,1	1,3	<b>1,5</b>
A <sub>7</sub>	8 (octan.)	<b>5,4</b>	5,6	5,3	<b>5,2</b>	<b>5,6</b>	<b>5,1</b>	5,3	<b>5,5</b>
A <sub>8</sub>	9 (non.)	2,4	2,6	2,3	2,2	2,6	2,1	2,3	2,5

Destaca-se em negrito as soluções que maximizam as preferências agregadas pela comparação entre cada par de estratégias e seu par correspondente nas diagonais da Tabela 7 (exemplo descrito no parágrafo abaixo).

Seguindo as diagonais espelhadas da Tabela 7, na Tabela 8 destaca-se (em negrito) as soluções que maximizam as preferências agregadas pela comparação entre cada estratégia e a sua estratégia correspondente pelas diagonais da Tabela 7. Por exemplo: a estratégia [A<sub>1</sub>, B<sub>5</sub>] compara-se com a estratégia [A<sub>5</sub>, B<sub>1</sub>] e dessa comparação decorre que o *payoff*(6,6) é preferível a (4,4), portanto a estratégia [A<sub>1</sub>, B<sub>5</sub>] é preferível à [A<sub>5</sub>, B<sub>1</sub>]. Do mesmo modo, comparando-se as estratégias [A<sub>2</sub>, B<sub>4</sub>] e [A<sub>4</sub>, B<sub>2</sub>], tem-se que, considerando-se a agregação das preferências, o *payoff*(4,2) é menor do que o correspondente (3,6), portanto a estratégia [A<sub>4</sub>, B<sub>2</sub>] é preferível à [A<sub>2</sub>, B<sub>4</sub>].

### 3 MODELO BOURDIEUSIANO DE PRODUÇÃO SIMBÓLICA

“*Les théories et les écoles, comme les microbes et les globules, s’entredévorent et assurent par leur lutte la continuité de la vie*” Sodome et Gomorrhe, Marcel Proust (BOURDIEU, 2007, p. 100).

Diferentemente do modelo proposto no primeiro ensaio deste trabalho, no qual a abordagem bourdieusiana é colocada como pano de fundo “*ex post*” para a interpretação de um modelo de jogo utilitário sobre improvisação musical, neste segundo ensaio o modelo proposto tem como protagonista “*ex ante*” o referencial teórico de Bourdieu (2007), endogeneizado à constituição do jogo. Inicia-se este segundo ensaio de modelagem com a fundamentação sociológica do contexto a ser modelado; para isso, descreve-se a interação entre a produção, a difusão e a reprodução de bens simbólicos, caracterizando-se alguns pressupostos para análise do mercado de bens simbólicos.

Na segunda seção, os campos de produção simbólica são distinguidos em suas peculiaridades e inter-relações: o campo da indústria cultural, o campo da cultura ou arte média em vias de consagração e o campo de produção erudita. Na sequência, a terceira seção procura formalizar uma relação possível entre teoria dos jogos e elementos da teoria bourdieusiana, descrevendo-se a modelagem de um jogo de produção simbólica sobre a interação entre o *produtor* e o *difusor* de bens simbólicos; cada campo de produção simbólica é entendido como uma estratégia possível de tomada de decisão-posição com diferentes retornos (*payoffs*) aos jogadores; em seguida, detalha-se e interpreta-se cada uma das combinações estratégicas possíveis.

Na quarta seção, reflete-se sobre aspectos formais do modelo proposto; interpreta-se os resultados e as implicações da representação estática de um contexto dinâmico, enfatizando-se a condição do produtor de arte em vias de consagração<sup>51</sup>. A última seção expõe muito brevemente outras possibilidades de aplicação a partir do modelo generalista deste ensaio, com a finalidade de propor, para trabalhos futuros, aplicações sobre contextos específicos de produção simbólica.

---

<sup>51</sup> Será trabalhada, nas seções seguintes, a concepção de arte em vias de consagração.

### 3.1 PRODUÇÃO, DIFUSÃO E REPRODUÇÃO DE BENS SIMBÓLICOS

Introduzidos conceitos básicos da teorização bourdieusiana (*habitus*, campo e capital) na seção *fundamentos metodológicos dos modelos*, inicia-se aqui um aprofundamento sobre os elementos que compõe a dinâmica da produção de bens simbólicos. Para isso, necessita-se de uma definição para *mercado de bens simbólicos*: entende-se este como um sistema de produção e circulação desses *bens*, um “sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias definidas pela função que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão de bens simbólicos” (BOURDIEU, 2007 p. 105). Nesse sentido, torna-se necessário realizar um breve exercício de definição de tais instâncias: as **instâncias de produção** correspondem aos produtores de bens simbólicos, os quais são, por definição e prática, os agentes que produzem esses bens (artistas, escritores, eruditos e criadores em geral); do mesmo modo, as **instâncias de difusão** correspondem aos difusores de bens simbólicos, os quais são, por definição e prática, os agentes que difundem nos mais diversos meios possíveis a produção simbólica de outrem. Os difusores são distribuidores, críticos, editores, promotores de eventos, agentes de fomento da produção e demais profissionais que se ocupam de difundir produção simbólica.

Já as **instâncias de reprodução** de bens simbólicos são correspondentes ao sistema de ensino<sup>52</sup>. Este possui um caráter especial, responsável não só pela formação dos produtores e difusores, mas pela concepção de consagração e legitimação que permeia e reproduz o entendimento geral (*doxa*, senso comum) sobre bens simbólicos. Nesse sentido, destaca-se no sistema de ensino sua *tarefa de inculcar e consagrar* como digna de ser conservada “a cultura que tem o mandato de reproduzir”. As instâncias de reprodução, de um modo geral, destacam-se como componentes do “sistema das instituições que possuem a atribuição específica de cumprir uma função de consagração ou que, ademais cumprem tal função assegurando a conservação e a transmissão seletiva dos bens culturais” (BOURDIEU, 2007, p. 118). No caso da indústria cultural, que será abordado detalhadamente na seção seguinte, as instâncias de reprodução “trabalham em favor da reprodução dos produtores dispostos e aptos a produzir um tipo determinado de bens culturais e de consumidores dispostos e aptos a consumi-los” (*idem*).

---

<sup>52</sup> “Pelo fato de que toda ação pedagógica define-se como um ato de imposição de um arbitrário cultural que se dissimula como tal e que dissimula o arbitrário daquilo que inculca, o sistema de ensino cumpre inevitavelmente uma função de legitimação cultural ao converter em cultura legítima, exclusivamente através do efeito de dissimulação, o arbitrário cultural que em uma formação social apresenta pelo mero fato de existir e, de modo mais preciso, ao reproduzir, pela delimitação do que merece ser transmitido e adquirido e do que não merece, a distinção entre as obras legítimas e as ilegítimas e, ao mesmo tempo, entre a maneira legítima e a ilegítima de abordar as obras legítimas” (BOURDIEU, 2007, p. 120).

A centralidade das *instâncias de reprodução* faz-se evidente no contexto da *produção e difusão de bens simbólicos*, dado que é delas o poder de consagrar e fazer emanar a legitimidade de determinada produção (em articulação com a produção e a difusão, fazem valer o *exercício legítimo da violência simbólica*). Ocorre que essas estruturas só podem ser compreendidas quando se parte de uma análise de *conjunto* sobre a especificidade do produto simbólico.

Essa análise de conjunto corresponde à consideração da *estrutura das relações de força simbólica* que resulta da sobreposição dos *campos de produção, reprodução e circulação* em um contexto no qual se impõe a *concorrência pelo monopólio do exercício legítimo da violência simbólica*; dessa sobreposição resulta a dinâmica própria das estruturas que sustentam o funcionamento do mercado de bens simbólicos. Ainda dessa análise de *conjunto*, necessita-se destacar que o núcleo dessa estrutura estabelecida para conservar e consagrar, é dado pela integração entre o campo de produção erudita e as *instâncias de reprodução* (instâncias de conservação e de consagração), de onde emana a *hierarquia das áreas, das obras e das competências legítimas*. Nesse sentido destaca-se que essa integração é dada por uma relação de *complementariedade*; de outro modo, é estabelecida uma relação enfática de *oposição* entre o campo de produção erudita e o campo da indústria cultural.

A relação simbiótica (“de complementariedade”) que se mantém entre produtores do campo de produção erudita e instâncias de reprodução simbólica determina em grande medida a dinâmica de poder e legitimidade entre os campos de produção. Além dessa, como já observado, uma relação de caráter diferente ocorre enquanto um dos *princípios fundamentais de estruturação dos campos de produção e circulação de bens simbólicos*: a relação de oposição<sup>53</sup> entre o campo de produção erudita e o campo da indústria cultural.

Faz-se uma distinção de absoluta importância entre dois tipos de produção simbólica: a produção erudita e a produção da indústria cultural. A primeira é destinada a outros produtores de bens simbólicos, atendendo a uma demanda interna ao próprio campo de produção erudita; a segunda é a produção destinada ao *grande público*, atendendo a uma demanda externa formada por não-produtores de bens culturais. Ressalta-se a diferença entre produzir para um público especializado e produzir para um público leigo; dessa diferença sustenta-se e são sustentados critérios de legitimidade que norteiam a decisão dos produtores e difusores de bens simbólicos (critérios basilares para interpretação do modelo de jogo proposto neste ensaio). A

---

<sup>53</sup> “Ao contrário do sistema da indústria cultural que obedece à lei da concorrência para a conquista do maior mercado possível, o campo da produção erudita tende a produzir ele mesmo normas de produção e critérios de avaliação de seus produtos, e obedece à lei fundamental da concorrência pelo reconhecimento propriamente cultural concedido pelo grupo de pares que são, ao mesmo tempo, clientes privilegiados e concorrentes” (*Ibid.*, p. 105).

partir disso “se pode compreender não somente as relações entre o campo de produção erudita e o ‘grande público’ e a representação que os intelectuais ou os artistas possuem desta relação, mas também o funcionamento do campo” (*Ibid.*, p. 105). É deduzido desse tipo de relação cruzada que ocorre entre produtor do campo erudito e público da indústria cultural o insumo para interpretação das interações do modelo de jogo proposto.

Resumidamente, necessita-se destacar dois pontos: o primeiro é o papel da relação entre *instâncias de reprodução* de bens simbólicos e o *campo de produção erudita*; o segundo é o papel da relação entre o *campo de produção erudita* e o *campo da indústria cultural*. Desses dois pontos podem ser deduzidos *posicionamentos* (aos produtores, reprodutores e difusores) condicionados a uma *estrutura das relações de força simbólica* que se exprime por intermédio de uma determinada *hierarquia das áreas, das obras e das competências legítimas*, conforme relações objetivas, dentre as quais são destacadas as seguintes:

- a) relações objetivas entre os produtores de bens simbólicos, contemporâneos ou de épocas diferentes, cuja produção destina-se sobretudo a um público de produtores ou a um público estranho ao corpo de produtores e, por esta razão, estes produtores são consagrados em bases desiguais por instâncias desigualmente legítimas ou legitimadoras;
- b) relações objetivas entre os produtores e as diferentes instâncias de legitimação que consistem em instituições específicas – por exemplo, as academias, ou museus, as sociedades eruditas e o sistema de ensino –, capazes de consagrar por suas sanções simbólicas e, em especial, pela cooptação (princípio de todas as manifestações de reconhecimento), um gênero de obras e um tipo de homem cultivado (trata-se de instâncias mais ou menos institucionalizadas, como os cenáculos, os círculos de críticos, salões, grupo e grupelhos mais ou menos reconhecidos ou malditos, reunidos em torno de uma editora, de uma revista, de um jornal literário ou artístico);
- c) relações objetivas entre estas diferentes instâncias de legitimação definidas, fundamentalmente, tanto em seu funcionamento como em sua função, por sua posição, dominante ou dominada, na estrutura hierárquica do sistema que constituem e, ao mesmo tempo, pela dimensão mais ou menos extensa e pela forma, conservadora ou contestatória, da autoridade (sempre definida em e pela sua interação) que exercem ou aspiram exercer sobre o público dos produtores culturais, árbitro e trunfo da competição pela legitimidade cultural – por definição, indivisível –, e também sobre o “grande público” que manifesta seus veredictos (*Ibid.*, pp. 118-119, grifo nosso).

O quadro dado pela longa citação acima é de grande valia para o tipo de análise que se realiza na proposta de jogo bourdieusiano deste ensaio. Compreendido o *campo* como um conjunto de relações objetivas que fornecem as condições de jogo aos jogadores, os três pontos acima são chaves para avaliar a tomada de decisão-posição destes. Devem ser destacadas as bases desiguais de consagração da produção simbólica e as instâncias de legitimação como sustentáculos da hierarquização estabelecida. A partir da consideração dessa dinâmica objetiva entre instâncias do mercado de bens simbólicos torna-se possível interpretar o posicionamento e deduzir o processo decisório de produtores e difusores em um modelo de interação como o proposto no presente trabalho.



Prosseguindo este percurso bourdieusiano de conhecimento sobre o mercado de bens simbólicos, à lógica de funcionamento do campo de produção simbólica é relevante ter em conta o sentido de sua gênese moderno-contemporânea<sup>54</sup>, na figura da autonomização desse campo. Tal autonomização, nas palavras do autor, revela-se como “reverso de uma exclusão e até mesmo de uma rejeição”; dado que a “ruptura dos vínculos de dependência em relação a um patrão ou a um mecenas” ocorre como “processo correlato ao desenvolvimento de um mercado impessoal e à aparição de um público numeroso de compradores anônimos”. Portanto, a autonomização do campo é posta ao escritor e ao artista como “uma liberdade que logo se lhes revela formal, sendo apenas a condição de sua submissão às leis do mercado e de bens simbólicos” (*Ibid.*, p. 104); vale dizer, “a uma demanda que, feita sempre com atraso em relação à oferta, surge através dos índices de venda e das pressões explícitas ou difusas, dos detentores dos instrumentos de difusão, editores, diretores de teatro, *marchands* de quartos” (*Idem*).

Bourdieu (2007), ao historicizar a gênese do campo, expõe a *submissão* do produtor de bens simbólicos às *leis do mercado e de bens simbólicos*. De modo que se revela sob a liberdade formal conquistada uma profunda dependência que é seminal das relações de produção simbólica instituídas na contemporaneidade. Destaca-se a inserção social da arte e do artista; da subordinação à igreja e à monarquia para a subordinação às relações de mercado. No processo de consolidação de determinada liberdade estética estão as bases do mercado de bens simbólicos, da autonomia do campo de produção erudita e do apelo comercial da indústria cultural.

Na sequência, procura-se uma aproximação ao que se entende por *lei*<sup>55</sup> que define as relações entre as estruturas, com relação aos fatores implicados na tomada de decisão-posição do jogador-agente, objetivando-se internalizar ao modelo decisório proposto (jogo de produção simbólica) o modo como funciona essa *lei* que se impõe ao produtor de bens simbólicos. As leis do mercado de bens simbólicos, segundo as quais as *aspirações subjetivas tendem a ajustar-se*

---

<sup>54</sup> “Tendo início na Florença do século XV, com a afirmação de uma legitimidade propriamente artística, ou seja, do direito dos artistas legislarem com exclusividade em seu próprio campo – o campo da forma e do estilo –, ignorando as exigências externas de uma demanda social subordinada a interesses religiosos ou políticos, interrompendo-se durante quase dois séculos sob a influência da monarquia absoluta e, com a contra-Reforma, suscitando a intervenção da Igreja – ambas preocupadas em atribuir uma posição e uma função sociais (o que explica, por exemplo, o papel da Academia) à fração dos artistas – distantes dos trabalhadores manuais sem estarem integrados às classes dominantes [...] [nesse sentido, descreve-se que a autonomização desse campo] acelera-se brutalmente com a Revolução Industrial e com a reação romântica ligada, de maneira mais ou menos direta conforme as nações, a uma secessão dos intelectuais e artistas que não passa do reverso de uma exclusão e até mesmo de uma rejeição” (*Ibid.*, p. 101).

<sup>55</sup> “A lei que rege a relação entre as estruturas objetivas do campo [...] e as práticas por intermédio do *habitus* [...] constitui apenas um caso particular da lei que define as relações entre as estruturas, o *habitus* e a prática, e segundo a qual as aspirações subjetivas tendem a ajustar-se às oportunidades objetivas” (*Ibid.*, p. 160, grifos do autor).

às *oportunidades objetivas* de modo mais ou menos consciente, são estruturantes do campo de produção simbólica constituído enquanto espaço de disputa por legitimidade cultural e consagração, uma disputa pela reprodução de capitais simbólicos na *hierarquia objetiva dos graus de consagração* vigente. O grau de consciência dos indivíduos nessa disputa é um fator constantemente abordado, sendo aprofundado pela descrição de um *habitus* a ser investigado caso a caso entre as posições ocupadas e os termos das relações constitutivas do campo; “índices [são] selecionados e interpretados segundo os esquemas inconscientes do *habitus*, [e] contribuem para formar a representação que os agentes podem ter acerca da representação social de sua posição na hierarquia das consagrações (*Ibid.*, p. 161, grifos do autor). Portanto, traz-se a reflexão para a subjetividade do agente de determinado campo, o que possibilitará um modo de deduzir e interpretar as interações.

Outra questão que se coloca é a de uma pretensa<sup>56</sup> autonomia do produtor de bens simbólicos em relação ao poder de mercado propriamente econômico, poder que se expressa na figura “ameaçadora” da produção para não-produtores (ou seja, produção para o público em geral; público não especializado). Tem-se “a representação da cultura como realidade superior e irreduzível às necessidades vulgares da economia [‘invenção’ do romantismo]” (*Ibid.*, p. 104); nesse sentido, Bourdieu (2007) aprofunda-se na construção da subjetividade do agente-indivíduo em questão: “até a ideologia da ‘criação’ livre e desinteressada, fundada na espontaneidade de uma inspiração inata aparece como revides à ameaça que os mecanismos implacáveis e inumanos de um mercado regido por sua dinâmica própria fazem pesar sobre a produção artística” (*idem*). O autor dá sequência ao argumento, ressaltando o receio, provocado nos eruditos, da substituição das “demandas de uma clientela selecionada pelos veredictos imprevisíveis de um público anônimo” (*idem*).

Nos jogos deste ensaio são analisadas as relações entre jogadores de campos de produção distintos, quando fica claro o conflito provocado pelas diferenças entre a produção propriamente simbólica (consagrada) e a produção simbólica orientada pela economia (comercial). A legitimação e a consagração, fundamentais às leis que estruturam os campos de produção simbólica, são categorias centrais de análise dos jogos que são propostos mais adiante neste ensaio, como reflexo do *sistema de instâncias de reprodução* de bens simbólicos.

A validade e o reconhecimento dessas leis aos produtores, é algo que Bourdieu (2007)

---

<sup>56</sup> “[...] pela oposição dos produtos únicos e inestimáveis de seu ‘gênio criador’ aos produtos intercambiáveis e inteiramente redutíveis a seu valor mercantil típico de uma produção mecânica [...] a afirmação da autonomia absoluta do ‘criador’ e de sua pretensão em reconhecer exclusivamente o receptor ideal que se traduz em um *alter ego*, ou melhor, um outro “criador”, contemporâneo ou futuro, capaz de mobilizar em sua compreensão das obras a disposição “criadora” que define o escritor e o artista autônomos, grifo do autor” (*Ibid.*, p. 104, grifo do autor).

aborda como um arcabouço ideológico que se impõe sobre as representações subjetivas<sup>57</sup>. O reflexo direto desse constructo ideológico que se impõe é dado pelo “reconhecimento implícito da legitimidade cultural [que] transparece sobretudo através de dois tipos de conduta aparentemente opostas” (*Ibid.*, p 132), sendo esses dois tipos de conduta exemplificados pela “distância respeitosa dos consumos mais legítimos (o bom testemunho nos é dado pela atitude dos visitantes das classes populares nos museus) e [pela] negação envergonhada das práticas heterodoxas (*Idem*).

Mesmo a produção científica é posta em termos de disputa por legitimidade<sup>58</sup>, de modo que a percepção de Bourdieu (2007) serve igualmente à questão metodológica de aplicação da racionalidade econômica e do que é considerado progresso científico em ciências econômicas ou mesmo em epistemologias da música. Descortina-se a concorrência simbólica praticada pelos produtores e as relações de poder tornam-se mais evidentes, de modo que o processo decisório pode ser deduzido e contextualizado mais claramente.

Tem-se que, a despeito de uma compreensão sistêmica, a legitimidade se impõe de modo irrefletido aos jogadores (em especial fora da esfera de influência erudita, pois esta produz para o próprio círculo de pares), cabendo a eles orientarem-se de acordo com as potencialidades da hierarquia estabelecida; essa hierarquia condiciona as estratégias possíveis que se apresentam aos jogadores. Dessa irreflexão decorre que “boa parte dos indivíduos que não possuem nenhuma prática de leitura (e portanto, muito menos de leitura de livros premiados) e nenhum conhecimento a respeito dos prêmios literários, declaram não obstante sua opinião sobre eles [...] e, na maior parte das vezes, manifestam um juízo favorável” (*Ibid.*, p. 133).

Para além disso, o autor coloca essa questão como uma questão ideológica<sup>59</sup> de classe, “que se manifesta pelo fato de o agente sentir-se obrigado a fazer um julgamento em matéria de cultura (mesmo na ausência de qualquer prática e informação culturais)” (*idem*), de modo

---

<sup>57</sup> “Assim como, segundo Hegel, a ignorância da lei não constitui uma circunstância atenuante diante de um tribunal, ‘a ninguém é permitido ignorar a lei cultural’, nem mesmo aqueles que só vão descobri-la diante do tribunal das situações sociais capazes de impor-lhes o sentimento de sua indignidade cultural. [...] o sentimento de estar excluído da cultura legítima é a expressão mais sutil da dependência e da vassalagem pois implica na impossibilidade de excluir o que exclui, única maneira de excluir a exclusão” (*Ibid.*, p. 131).

<sup>58</sup> “Somente com a condição de tratar as teorias, os métodos e os conceitos como manobras “políticas” visando instaurar, restaurar, salvaguardar ou derrubar uma determinada estrutura de relações de dominação simbólica – ou então, em outras palavras, visando conquistar ou defender o monopólio do exercício legítimo de uma atividade científica e do poder de conferir ou de recusar a legitimidade às atividades concorrentes – é possível esclarecer umas das funções mais bem dissimuladas das tomadas de posição as quais, em uma área como a sociologia, aparecem como simples contribuições ao progresso da ciência ou como a expressão autêntica de divergências cientificamente fundadas a respeito da melhor maneira de contribuir para tal progresso” (*Ibid.*, p. 171).

<sup>59</sup> “Todas antinomias da ideologia dominada na esfera da cultura derivam do fato de que, ao dissimular o arbitrário que constitui seu princípio e quando chega a impor através de suas sanções, o reconhecimento da legitimidade de suas sanções, a lei cultural tende a excluir efetivamente a possibilidade real de uma contestação da lei que consiga escapar à tutela da lei contestada” (*Ibid.*, p. 135).

que esse tipo de julgamento “torna-se cada vez mais frequente quando nos aproximamos dos escalões mais baixos da hierarquia social” (*idem*). Para embasar sua análise, Bourdieu (2007) traz dados de pesquisas de opinião pública que atestam as disparidades de percepção sobre a produção simbólica segundo diferentes níveis de escolarização e especialização laboral. Outro levantamento de dados nesse sentido, no mesmo capítulo, aponta a estratificação social existente por ingresso em diferentes cursos e instituições de ensino de arte.

Os critérios de legitimação e consagração particionam o sistema de produção de bens simbólicos em dois polos: o campo de produção erudita (consagrado e legítimo – perspectiva propriamente artística consagrada pelo sistema de ensino) e o campo da indústria cultural (“profanado” e ilegítimo, “legitimado” por instâncias vulgares). Tais polos, conforme descritos, são entendidos propriamente como campos relativamente autônomos, embora “o mais importante é [seja] o fato de [que] estes dois campos de produção, por mais que se oponham tanto por sua função como pela lógica de seu funcionamento, coexistem no interior do mesmo sistema” (*Ibid.*, p. 142).<sup>60</sup>

Já foi apontado aqui que a autonomia do(s) campo(s) de produção simbólica é relativa; conforme Bourdieu (2007), nesse campo a produção é determinada por uma demanda que, feita sempre com atraso em relação à oferta, é pressionada por índices de venda e outras pressões exercidas pelos **detentores dos instrumentos de difusão**. Nesse caso, o campo de produção erudita, por se tratar do *mercado dominante do ângulo da legitimidade*, apresenta ainda um grau de autonomia bastante maior do que o campo da indústria cultural, de modo que se torna possível ao produtor erudito pautar sua própria demanda em associação às instâncias de reprodução. Sobre a gênese dessa distinção entre arte *pura* e arte *comercial*, ressalta-se que a mesma circunstância histórica que possibilitou a arte enquanto mercadoria, quase que como um antídoto a essa forma “vulgarizada”, viabilizou também a possibilidade de pretender-se uma arte “pura”.<sup>61</sup>

Ainda que radicalmente distintos na prática, o campo de produção erudita e o campo da indústria cultural são entendidos como polos de um mesmo campo que os engloba (também

---

<sup>60</sup> “[...] seus produtos derivam sua consagração desigual (ou seja, seu poder de distinção muito desigual) dos valores materiais e simbólicos com que são aquilutados no mercado de bens simbólicos, mercado mais ou menos unificado segundo as formações sociais e dominado pelas normas do mercado dominante do ângulo da legitimidade, qual seja o mercado das obras de arte erudita ao qual o sistema de ensino dá acesso e ao qual impõe suas normas de consagração” (*Ibid.*, p. 142).

<sup>61</sup> “[...] tudo leva a crer que a constituição da obra de arte como mercadoria e a aparição, devido aos progressos na divisão do trabalho, de uma categoria particular de produtores de bens simbólicos especificamente destinados ao mercado, propiciaram condições favoráveis a uma teoria pura da arte – da arte enquanto tal –, instaurando uma dissociação entre a arte como simples mercadoria e a arte como pura significação e destinada à apropriação simbólica, isto é, a fruição desinteressada e irredutível à mera posse material” (*Ibid.*, p. 103).

apontado como um sistema), onde se realiza um amplo espectro de produção simbólica enquanto expressão (do público mais amplo ao público mais restrito) de um mesmo sistema.<sup>62</sup> Na próxima seção procura-se diferenciar mais detalhadamente esses dois *modos de produção de bens simbólicos*. Enfatiza-se a existência de um campo (ou *modo*) intermediário de produção, colocado por Bourdieu (2007) como componente da indústria cultural, porém com produtores em franca disposição para o reconhecimento de sua legitimidade (ou seja, em trânsito da indústria cultural em direção à produção erudita); esses produtores são denominados produtores de uma “arte média em vias de consagração”. Essa ênfase é relevante em função da abordagem proposta neste ensaio, pois no modelo de jogo proposto sobre produção simbólica é colocado o campo de arte em vias de consagração como opção de tomada de decisão-posição estratégica possível aos jogadores, situada no centro de um espectro que vai da produção comercial à produção erudita.

### 3.2 INDÚSTRIA CULTURAL, CULTURA MÉDIA E PRODUÇÃO ERUDITA

Nesta seção, trata-se dos *campos* que compõem o sistema de produção simbólica conforme o objetivo de fundamentar o modelo de jogo proposto neste ensaio: o campo da **indústria cultural**, o campo da **cultura (ou arte) média** em vias de consagração e o campo de **produção erudita**. Inicia-se pelo *campo* da cultura média, com uma diferenciação entre *arte média* e *arte média em vias de consagração*. Em Bourdieu (2007), a *arte média*<sup>63</sup> é posta como *forma típico-ideal* que designa os produtos da indústria cultural: “a *arte média* em sua forma típico-ideal destina-se a um público muitas vezes qualificado de ‘médio’, [de modo que] está em condições de atingir um público socialmente heterogêneo” (BOURDIEU, 2007 p. 136); complementa-se: “não se exige, ao nível da cultura média, o conhecimento das regras técnicas ou dos princípios estéticos que constitui parte integrante dos pressupostos e acompanhamentos

---

<sup>62</sup> “É preciso encarar a oposição entre os dois modos de produção de bens simbólicos – que só podem ser completamente definidos através de suas relações – como o produto de uma construção-limite. No interior de um mesmo sistema, defrontamo-nos sempre com todos os produtos intermediários entre as obras produzidas por referências às normas internas do campo de produção erudita e as obras diretamente comandadas por uma representação intuitiva ou cientificamente informada das expectativas do público mais amplo” (BOURDIEU, 2007, pp. 139-140).

<sup>63</sup> “É lícito falar de arte de cultura média ou arte média para designar os produtos do sistema da indústria cultural pelo fato de estas obras produzidas para seu público encontram-se inteiramente definidas por ele. [...] A definição espontânea do ‘público médio’ designa de modo bastante realista (tal cultura encontra-se submetida às sanções do mercado) o campo de ação potencial demarcado *explicitamente* pelos produtores deste tipo de arte e cultura, campo que comanda suas escolhas técnicas e estéticas” (*Ibid.*, pp. 136-137, grifo do autor).

obrigatórios na fruição das obras legítimas” (*Ibid.*, p. 148, grifo nosso). Já no tocante às *artes médias em vias de consagração*, “como o jazz, o cinema ou a fotografia, somente alguns iniciados assumem a disposição devota que se exige diante das obras da cultura legítima” (*idem*).

Neste ensaio, para a modelagem de jogo proposta, toma-se essa diferenciação entre *arte média* e *arte média em vias de consagração* como característica de pertencimento a *campos* distintos. A *arte média* definida por Bourdieu (2007) como **forma típico-ideal do campo da indústria cultural**, é denominada aqui como **arte “comercial”**. Já a *arte média em vias de consagração*, definida pelo autor como uma **forma<sup>64</sup> com algumas características da produção erudita (ainda que originária da indústria cultural)**, é aqui denominada **arte “média”** (média pois está no centro do espectro existente entre a produção comercial e a produção erudita-*pura*).

Terminologicamente, para descrever as relações possíveis modeladas no jogo de produção-difusão deste ensaio, utiliza-se aqui o termo “**cultura média**” em referência ao *campo da arte em vias de consagração*, identificando-se este como o *campo* em que se produz “arte média”, justamente como a expressão de um “campo médio” entre os polos do campo de produção simbólica (polo da indústria cultural e polo da produção erudita), possuindo características de ambos os polos. Na seguinte citação, descreve-se um importante traço característico da *cultura média* (característico da indústria cultural e, mais acentuadamente, da arte em vias de consagração): “fundamentalmente heterônoma, a cultura média é objetivamente definida pelo fato de estar condenada a definir-se em relação à cultura legítima, tanto no âmbito da produção como no da recepção” (BOURDIEU, 2007, p. 143).

No presente ensaio, atenta-se para peculiaridades da arte média em vias de consagração: “diversamente de uma prática legítima, uma prática em vias de consagração coloca incessantemente aos que a ela se entregam a questão de sua própria legitimidade” (*Ibid.*, p. 155); essa colocação *incessante* da *questão de sua própria legitimidade* diferencia a arte média em vias de consagração, da arte “comercial” produzida pela indústria cultural, esta última absorvida pela lógica de mercado, enquanto aquela outra orbita fortemente as instâncias de consagração e de produção erudita. Conforme já colocado, em seção específica para exposição do modelo de jogo projetado, o campo da arte em vias de consagração é definido como campo de cultura ou *arte média*; com isso se pretende enfatizar a peculiaridade desse campo “médio”

---

<sup>64</sup> Entende-se que Bourdieu (2007) situa ambas as formas (média e média em vias de consagração) na esfera da indústria cultural *apenas* com o objetivo de distinguir mais enfaticamente o campo de produção erudita e o campo da indústria cultural; essa distinção que não é contradita nem atenuada aqui.

situado entre os polos *comercial* (da indústria cultural) e *puro* (da produção erudita) de produção simbólica.

Vale reiterar a peculiaridade do campo de cultura média, que produz arte média em vias de consagração, enfatizando-se os condicionantes de *posicionamento* dos **difusores** de bens simbólicos (no caso, dos críticos<sup>65</sup>) nesse campo de produção: “o conjunto das determinações inscritas em sua posição leva os críticos profissionais de *jazz* ou de cinema [...] a emitirem juízos muito divergentes, insubstituíveis e destinados a atingir exclusivamente algumas painelas restritas de produtores ou pequenas seitas de aficionados” (*Ibid.*, p. 154). Bourdieu (2007) deduz a pressão social que recai sobre esses difusores<sup>66</sup>, produtores e reprodutores: “diversamente de uma prática legítima, uma prática em vias de consagração coloca incessantemente aos que a ela se entregam a questão de sua própria legitimidade” (*idem*).

Afastando-se um pouco da especificidade da diferenciação posta nos parágrafos anteriores, dá-se seguimento ao percurso de Bourdieu (2007) com uma distinção mais abrangente entre os dois polos do campo de produção simbólica, o industrial-comercial e o erudito-puro: “em todas as esferas da vida artística, constata-se a mesma oposição entre os dois modos de produção, separados tanto pela natureza das obras produzidas, pelas ideologias políticas e teorias estéticas que as exprimem, como pela composição social dos diversos públicos aos quais tais obras são oferecidas” (*Ibid.*, p. 138).

Observa-se que a legitimidade da produção de bens simbólicos, com as especificidades da polarização que se constitui, está atrelada direta ou indiretamente a uma condição de classe (*composição social*). Bourdieu (2007) traz dados que mostram a participação das classes sociais (classificadas em superior, média e popular) pela origem social dos alunos de escolas de arte, dados que atestam o predomínio de uma classe alta no campo de produção erudita, seguida de uma classe média, estando ambas sempre a frente de uma classe baixa; refletindo o modo peculiar de recrutamento social que ocorre através do sistema de ensino (*Ibid.*, p. 128, *origem social dos alunos*).

Para compreender a relação da composição social das instituições de ensino com a produção e a difusão de bens simbólicos, e conseqüentemente, a dinâmica dos campos de

---

<sup>65</sup> “[...] muitas vezes jogados nestas artes ‘marginais’ [como o jazz, a fotografia ou o cinema] em virtude de sua marginalidade no campo de produção erudita e instados a exercer o direito de discernir entre o legítimo e o ilegítimo sem poderem contar com qualquer garantia institucional” (*Ibid.*, p. 154).

<sup>66</sup> “Se a inquietação pela legitimidade de sua prática não os obrigasse a adotar, exagerando-os, os signos exteriores pelos quais se reconhece a autoridade dos detentores do monopólio do poder legítimo de conceder a consagração cultural, tais críticos não teriam necessidade de adotar o tom douto e sentencioso, o culto da erudição pela erudição da crítica universitária, ou de procurar uma caução teórica, política ou estética na obscuridade de uma linguagem tomada de empréstimo” (*idem*).

produção simbólica, retoma-se o tema das instâncias de reprodução e consagração (já abordado na seção anterior deste trabalho) pela ênfase na condição de classe<sup>67</sup> dos produtores, no processo de ideologização cristalizado no posicionamento destes em determinado campo de produção simbólica. Deve-se considerar o prestígio de cada posição em cada campo e a heterogeneidade das necessidades de subsistência dos produtores; essa heterogeneidade e as limitações culturais de classe compõem a determinação do espectro de cooptação<sup>68</sup> para cada quadro do sistema de produção e difusão de bens simbólicos.

Seguindo essa perspectiva e retomando os campos de produção considerados até aqui, a estratificação social exposta na página 128 de *A Economia das Trocas Simbólicas* (2007) encontra correspondência com uma distinção hierarquizada entre cultura elevada (erudita), cultura ou arte média (em vias de consagração) e cultura popular (comercial, da indústria cultural). Coloca-se que condições de classe balizam as decisões dos produtores sobre o que e como são produzidos bens simbólicos.

Fator de relevância para a compreensão das tomadas de decisão-posição dos jogadores neste ensaio, a consciência destes sobre as causas e implicações da posição dos produtores, reprodutores e difusores de bens simbólicos na composição estratificada e polarizada do campo é limitada. A acepção irrefletida da hierarquia de legitimidade que condiciona a produção simbólica, conduz à reprodução dessas hierarquias em associação com a estratificação social existente, cooptando indivíduos e determinando os interesses dos mesmos.

No jogo modelado para este ensaio, procura-se realizar uma representação estática (um quadro interpretativo) sobre o modo como se dão as relações entre os campos de produção simbólica e, conseqüentemente, o que pode estar implicado na ação dos produtores e difusores

---

<sup>67</sup> “A relação que se instaura objetivamente entre o campo de produção e o sistema de ensino, operando enquanto instância de reprodução e consagração, encontra-se, ao mesmo tempo, reforçada a partir de um determinado ângulo, pela ação dos mecanismos sociais que tendem a assegurar uma espécie de harmonia preestabelecida entre os postos e os ocupantes (eliminação e auto-eliminação, pré- formação e pré-orientação familiares, cooptação de classe ou de frações de classe etc.). Tais mecanismos orientam para a segurança obscura das carreiras de burocrata intelectual ou na direção das vias prestigiosas dos empreendimentos intelectuais ou artísticos independentes de certas categorias de pessoal bem distintas, cujo passado escolar e cuja origem social – sobretudo pequenos burgueses no primeiro caso e burgueses no segundo – acabam por predispor-los a mobilizar em sua atividade ambições muito divergentes e de antemão ajustadas aos postos oferecidos, dando origem, por exemplo, à modéstia laboriosa do *lector* ou à invenção “criadora” do *autor*” (*Ibid.*, p. 127, grifos do autor).

<sup>68</sup> Antes de estabelecer a oposição simplista entre os servidores pequenos burgueses da instituição e os boêmios da alta burguesia, é preciso salientar o seguinte: de um lado, os intelectuais em sentido lato (quer como empresários livres, quer como assalariados do Estado) e os artistas partilham a característica de ocuparem uma posição dominada no campo do poder (mesmo quando se opõem de maneira relativa [...]); de outro lado, as audácias contestatórias do *autor* encontram seu limite último nas disposições éticas e políticas herdadas de uma primeira educação burguesa, ao passo que os pequenos burgueses (inclinado a trazer para a escola – para eles libertadora – disposições reformistas ou revolucionárias) encontram-se submetidos de modo mais direto à tutela direta ou indireta do Estado, capaz de orientar as práticas e a produção intelectual através de subvenções, missões, promoções, postos honoríficos e condecorações (uma série de prebendas conferidas à palavra ou ao silêncio, ao compromisso ou à abstenção) (*Ibid.*, pp. 127-129, grifo do autor).



em cada campo e entre campos distintos. Percebendo-se fatores de legitimidade que estão para além da consciência destes, deriva-se parte dessa legitimidade da inconsciência dos mesmos<sup>69</sup> sobre como se estabelece a hierarquia das legitimidades em termos estruturais<sup>70</sup>. A consciência dos agentes é limitada ao reconhecimento da autoridade dada por uma *lei da concorrência pela consagração*, “que exige e confere o poder de consagrar, condenando a uma situação de urgência eterna as instâncias de consagração cujo âmbito é limitado” (*Ibid.*, p. 122); de modo que esses agentes “veem-se obrigados a combinar a tradição e a inovação moderada, na medida em que sua jurisprudência cultural se exerce [...]” (*idem*).

Essas colocações de Bourdieu (2007) são importantes referências para que seja feita uma interpretação apropriada das estratégias e combinações possíveis de tomadas de decisão-posição no jogo bourdieusiano proposto. Deve-se considerar no processo decisório a “urgência eterna” da busca por legitimação nas instâncias de consagração hierarquicamente inferiores, o que se reflete direta e claramente no campo de produção de arte em vias de consagração.

Seguindo-se o objetivo de compreender a dinâmica dos campos (do sistema) de produção simbólica nos quais os jogadores do modelo de jogo proposto interagem, são distinguidos ainda mais os polos do sistema de produção, fazendo-se perceber como se orienta o atendimento à demanda de cada polo: “de um lado, o modo de produção característico de um campo de produção que fornece a si mesmo seu próprio mercado e que depende, para sua reprodução, de um sistema de ensino que opera ademais como instância de legitimação” (*Ibid.*, p. 151), o campo de produção erudita; e, de outro: “o modo de produção característico de um campo de produção que se organiza em relação a uma demanda externa, social e culturalmente inferior” (*idem*), o campo da indústria cultural.

Deve-se ter em conta a representação que os produtores de bens simbólicos têm de si

---

<sup>69</sup> “[...] os diferentes tipos de competência cultural vigentes em uma sociedade dividida em classes derivam seu valor social do poder de discriminação social e da raridade propriamente cultural que lhes confere sua posição no sistema de competências culturais, sistema mais ou menos integrado segundo as formações sociais, mas sempre hierarquizado. Ignorar que uma cultura dominante deve o essencial de suas características e de suas funções sociais de legitimação simbólica da dominação ao fato de que é desconhecida enquanto tal, e por isso, reconhecida como legítima, é o mesmo que ignorar o *fato* da legitimidade, é incorporar o etnocentrismo de classe que leva os defensores da cultura erudita a ignorar os fundamentos não-simbólicos da dominação simbólica de uma cultura sobre uma outra, ou então, internalizar o populismo que trai um reconhecimento infame da legitimidade da cultura dominante em seu esforço por reabilitar a cultura média – muitas vezes exaltada como “cultura popular” – tratando, em nome do relativismo cultural, as culturas distintas mas *objetivamente* hierarquizadas de uma sociedade dividida em classes, à maneira das culturas de formações sociais inteiramente independentes como os esquimós e os fagueiros<sup>69</sup> procedendo à canonização da cultura média em bases idênticas e, com isso, entronizando todas as propriedades que tal cultura deve à sua posição dominada na hierarquia das legitimidades” (*Ibid.*, pp. 142-143, grifos do autor, sublinhado nosso).

<sup>70</sup> “Por maiores que possam ser as variações da estrutura das reações entre as instâncias de consagração, a duração do ‘processo de canonização’ (montado por estas instâncias antes de concederem sua consagração) depende diretamente da medida em que sua autoridade é reconhecida e capaz de impor-se de maneira duradoura” (*Ibid.*, p. 122).

mesmos para que seja possível deduzir a lógica de posicionamento implicada em seus processos decisórios. Bourdieu (2007) destaca que essa representação<sup>71</sup> é comandada pela oposição<sup>72</sup> entre os produtores que produzem para outros produtores (produtor do campo de produção erudita) e produtores que produzem para não-produtores (produtor comercial, da indústria cultural), enfatizando-se no campo (sistema) de produção a polaridade legítimo-ilegítimo. Nessa unidade de opostos que compõem o mercado de bens simbólicos, tem-se um polo orientado pela oferta (produtores para produtores) e de outro orientado pela demanda (produtores para não-produtores), sob as hierarquias<sup>73</sup> de legitimidades que permeiam tal mercado.

De modo a se possibilitar a operacionalização do jogo que se propõe sobre a relação entre o produtor e o difusor de bens simbólicos, observa-se a dinâmica de oposição existente entre um polo legítimo (erudito, *puro*) e outro ilegítimo (industrial, *popular*), em busca de fatores de incentivo e legitimação para os *posicionamentos* possíveis dos jogadores. Nessa busca, analisa-se mais detalhadamente a produção para não-produtores (campo da indústria cultural), enfatizando-se o papel dos instrumentos de difusão e da hierarquia de consagração.

Ressalta-se que os difusores<sup>74</sup> são ainda mais *direcionados* do que os produtores à ideologização resultante de hierarquias de legitimidade propagadas e sustentadas pela dinâmica do mercado de bens simbólicos. Nesse sentido, assinala-se a assimetria que se verifica na

---

<sup>71</sup> A “oposição entre os dois mercados [da produção erudita e da indústria cultural] e, correlativamente, entre os produtores para produtores e os produtores para não-produtores, separados objetivamente pelo critério objetivo do êxito (ou seja, pela extensão e composição social de seu público) comanda toda a representação que os artistas e os escritores têm de sua profissão [...]” (*Ibid.*, p. 151).

<sup>72</sup> “[...] oposição entre o legítimo e o ilegítimo, que se impõe no campo dos bens simbólicos com a mesma necessidade arbitrária com que, em outros campos, impõe-se a distinção entre o sagrado e o profano”. (*idem*).

<sup>73</sup> “[...] a distância entre a hierarquia dos produtores conforme o “sucesso de público” (medido pelo índices de venda ou pela notoriedade fora do corpo de produtores) e a hierarquia segundo o grau de reconhecimento no interior do grupo de pares-concorrentes, constitui sem dúvida o melhor indicador da autonomia do campo de produção erudita, ou seja, do desnível entre os princípios de avaliação que lhe são próprios e aqueles que o ‘grande público’ e, em particular, as frações não-intelectuais das classes dominantes aplicam as suas produções” (*Ibid.*, p. 107).

<sup>74</sup> “Poder-se-á objetar que o fascínio que o “sucesso” sempre exerceu junto aos intelectuais e artistas, tende hoje a impor-se de modo muito mais consistente, pois confere aos detentores de um poder parcial sobre os instrumentos de difusão (como por exemplo certos jornalistas ou produtores de rádio e televisão) uma autoridade propriamente cultural. [...] os jornais cotidianos e os semanários com pretensões culturais, as revistas de vulgarização ou a televisão, pode produzir efeitos anômicos no próprio interior do campo de produção erudita, ao encorajar os produtores (ou melhor, certas categorias de produtores definidas pela posição no campo) a envolver-se em debates fictícios e truncados, dominados pela busca do sucesso imediato [...] sabendo-se a posição que os especialistas da difusão ocupam na estrutura do sistema e que lhes obriga, como vimos, a procurar em favor de sua atividade contestada as cauções mais consagradas pelo recurso ao poder que lhes assegura o controle dos instrumentos de difusão envolvendo em seu próprio terreno os produtores de bens legítimos, sua ação vai se exercer paradoxalmente no sentido da conservação e do reforço das hierarquias mais conhecidas e reconhecidas. Por exemplo, tomemos a utilização intensiva que a televisão ou o jornalismo de pretensões culturais, ou então, a publicidade no tocante aos produtos culturais destinados às classes médias (revistas de vulgarização, enciclopédias, “escolas” etc.), fazem das altas autoridades universitárias e acadêmicas” (*Ibid.*, pp. 156-157, grifo nosso).

relação entre o produtor e o difusor de bens simbólicos no campo da indústria cultural, campo em que se produz para uma demanda externa (produção para não-produtores), estando o produtor, nesse campo (campo pautado pelo cálculo econômico que objetiva atingir o grande público), mais submetido a exigências do detentor dos instrumentos de difusão do que o produtor no campo de produção erudita (este último produz para um público especializado cativo, sem que o difusor desse campo necessite orientar rigorosamente a produção). Tal entendimento, servindo de exemplo para outros, permite uma descrição possível do *raciocínio de posicionamento* do produtor e do difusor enquanto agentes-jogadores do sistema de produção simbólica bourdieusiano.

Segue-se agora um detalhamento sobre a produção para produtores (campo de produção erudita), no contexto de concorrência por *distinções culturalmente pertinentes*. Esse detalhamento contextual serve à compreensão da tomada de decisão-posição dos produtores e difusores enquanto jogadores do modelo de interação proposto. Necessita-se inserir nas preferências dos jogadores-agentes a *lei do campo* em que estão situados, observar a ortodoxia vigente e a dinâmica que a sustenta enquanto normas e convenções que regem esse campo.<sup>75</sup>

O caso da música no mercado de bens simbólicos, temática própria do presente trabalho, é citado por Bourdieu (2007) como bastante representativo de um campo em que há uma

---

<sup>75</sup> “Nunca se prestou a devida atenção às consequências ligadas ao fato de que o escritor, o artista e mesmo o erudito, escrevem não apenas para um público, mas para um público de pares que são também concorrentes. Afora os artistas e os intelectuais, pouco agentes sociais dependem tanto no que são e no que fazem, da imagem que têm de si próprios e da imagem que os outros e, em particular, os outros escritores e artistas, têm deles e do que fazem. “Há qualidades, escreve Jean-Paul Sartre, que nos chegam unicamente através dos juízos do outro”. É justamente isto que ocorre com a qualidade de escritor, de artista ou de erudito, qualidade que parece tão difícil definir porque só existe na e pela relação circular de reconhecimento recíproco entre os artistas, os escritores e os eruditos. Todo ato de produção cultural implica na afirmação de sua pretensão à legitimidade cultural. Quando os diferentes produtores se defrontam, a competição se desenvolve em nome de sua pretensão à ortodoxia, ou então, para falar nos termos de Weber, ao monopólio da manipulação legítima de uma classe determinada de bens simbólicos. E do momento em que esses autores são reconhecidos, o que se está reconhecendo é a sua pretensão à ortodoxia. A melhor prova é o fato de que as oposições e divergências se expressam espontaneamente na linguagem da excomunhão recíproca. Em outras palavras, embora o campo de produção erudita possa não estar nunca dominado por uma ortodoxia, está sempre às voltas com a questão da ortodoxia, ou seja, com a questão dos critérios que definem o exercício legítimo de um tipo determinado de prática intelectual ou artística. Em consequência, o grau de autonomia de um campo de produção erudita é medido pelo grau em que se mostra capaz de funcionar como um mercado específico, gerador de um tipo de raridade e de valor irredutíveis à raridade do valor econômico dos bens em questão, qual seja a raridade e o valor propriamente culturais. Vale dizer, quanto mais a produção pode e deve orientar-se para a busca das *distinções culturalmente pertinentes* em um determinado estágio de um dado campo, isto é, busca dos temas, técnicas e estilos que são dotados de valor na economia específica do campos por serem capazes de fazer existir culturalmente os grupos que os produzem, vale dizer, de conferir-lhes um valor propriamente cultural atribuindo-lhes marcas de distinção (uma especialidade, uma maneira, um estilo) reconhecidas pelo campo como culturalmente pertinentes e, portanto suscetíveis de serem percebidas e reconhecidas enquanto tais, em função das taxionomias culturais disponíveis em um determinado estágio de um dado campo. Deste modo, é a própria lei do campo, e não um vício de natureza, como pretendem alguns, que envolve os intelectuais e os artistas na dialética da distinção cultural [...]. Esta mesma lei que impõe a busca da distinção, impõe também os limites no interior dos quais tal busca pode exceder legitimamente sua ação” (*Ibid.*, pp. 108-109, grifo do autor, sublinhado nosso).

ortodoxia bastante estabelecida, evidenciando claramente a polaridade entre arte *pura* e arte *comercial*.<sup>76</sup> Ressalta-se a observação de que a polaridade do campo de produção simbólica, no âmbito da música, é “certamente muito mais brutal do que em qualquer outra atividade” (*Ibid.*, p. 138), fato que reforça a adequação da teoria bourdieusiana à temática deste trabalho como um todo (inclusive, coincidentemente, ao embate metodológico em torno da racionalidade econômica, que se coloca no primeiro capítulo).

O campo de produção erudita possui ainda peculiaridades que vale detalhar para compreensão da dinâmica desse campo. Destaca-se a importância das disposições (*habitus*) exigidas tanto dos receptores (público) quanto dos produtores, e o papel fundamental das instâncias de reprodução na construção dessas disposições. O escrutínio do campo (modo) de produção erudita permite que se trace o caminho para compreensão da noção de pureza artística<sup>77</sup> estabelecida, fator que é tomado pelos jogadores do campo de produção simbólica como distintivo de autoridade legitimatória. Daí que a diferença entre as relações do produtor comercial e do produtor erudito com as instâncias de consagração, instâncias que institucionalizam a autoridade que legitima direta ou indiretamente toda produção simbólica, em favor do produtor erudito, deva ser tomada como elemento chave para compreender a dinâmica do campo de produção simbólica como um todo. Especificamente sobre as instâncias de consagração, destaca-se que a importância da formação acadêmica no âmbito da música é

---

<sup>76</sup> “O mesmo dualismo assume a forma de um verdadeiro cisma cultural no âmbito da música onde também sucede a oposição (certamente muito mais brutal do que em qualquer outra atividade) entre o mercado artificialmente sustentado e quase que totalmente fechado em si mesmo de obras de pesquisa erudita e o mercado das obras comerciais” (*Ibid.*, p. 138, grifo nosso).

<sup>77</sup> “As obras produzidas pelos campos de produção erudita são obras ‘puras’, ‘abstratas’ e esotéricas. Obras ‘puras’ porque exigem imperativamente do receptor um tipo de disposição adequado aos princípios de sua produção, a saber, uma disposição propriamente estética. [...] trata-se de obras esotéricas tanto pelas razões já aludidas como por sua estrutura complexa que exige sempre a referência tácita à história inteira das estruturas anteriores. Por este motivo, são acessíveis apenas aos detentores do manejo prático ou teórico de um código refinado e, conseqüentemente, dos códigos sucessivos e do código destes códigos. Destarte, enquanto que a recepção dos produtos do sistema da indústria cultural é mais ou menos independente do nível de instrução dos receptores (uma vez que tal sistema tende a ajustar-se à demanda), as obras de arte erudita derivam sua raridade propriamente cultural e, por esta via, sua função de distinção social, da raridade dos instrumentos destinados a seu deciframento, vale dizer, da distribuição desigual das condições de aquisição da disposição propriamente estética que exigem e do código necessário à decodificação (por exemplo, através do acesso às instituições escolares especialmente organizadas com o fim de inculca-la), e também das disposições para adquirir tal código (por exemplo, fazer parte de uma família cultivada). Em conseqüência, uma definição completa do modo de produção erudito deve incluir as instâncias capazes de assegurar não apenas a produção de receptores dispostos e aptos a receber (pelo menos a médio prazo) a cultura feita, mas também a produção de agentes capazes de reproduzi-la e renová-la. [...] instâncias qualificadas, por exemplo o sistema de ensino, para assegurar a reprodução do sistema dos esquemas de ação, de expressão, de concepção, de imaginação, de percepção e de apreciação objetivamente disponíveis em uma determinada formação social (entre eles, os esquemas de percepção e apreciação dos bens simbólicos). Através de uma ação prolongada de inculcação, tal sistema é capaz de produzir agentes dotados de um *habitus* secundário, ou seja, de um *ethos*<sup>77</sup> e de um *eidós*<sup>77</sup> secundários que constituem os produtos da interiorização de um conjunto mais ou menos integrado em sistema, mais ou menos extenso, mais ou menos apropriado destes esquemas” (*Ibid.*, pp. 116-117, grifos do autor, sublinhado nosso).

relativamente maior do que entre outras artes, como a pintura, o que indica o quão restrito mostra-se o campo de produção erudita no meio musical.<sup>78</sup>

Retomando-se a questão da autonomia do campo de produção, agora no contexto da produção erudita em relação à autoridade legitimatória, fica claro que os produtores eruditos resguardam sua legitimidade sempre em articulação com as instâncias de consagração, na medida em que estas os protegem do meio relativamente hostil patrocinado pela indústria cultural.<sup>79</sup> Ainda sobre o resguardo simbólico e a autonomia do produtor erudito, Bourdieu (2007) ironiza: “negócio é negócio” mesmo quando se trata da manutenção de uma autoridade avessa ao que é comercial; “não [se] deve dissimular o fato de que a vontade de opor uma legitimidade propriamente cultural aos direitos do poder e do dinheiro (expressa no culto da arte pela arte), também constitui uma maneira de reconhecer que negócio é negócio” (*Ibid.*, p. 142); destaca-se também o viés de classe, ideológico, desse “negócio”.<sup>80</sup>

A indústria cultural, ameaçadoramente<sup>81</sup> à produção erudita, aponta para a dispersão da composição social e cultural do público, tendo como resultado e finalidade uma ampliação do consumo agregado. Trata-se da orientação da produção no *sentido do crescimento e da dispersão da composição social e cultural* do público em uma busca de *uma espécie de maior denominador social possível*. Tal orientação do campo da indústria cultural<sup>82</sup> indica o sentido

<sup>78</sup> “Os diferentes setores do campo de produção erudita se distinguem fortemente segundo o grau em que dependem para sua reprodução de instâncias genéricas (como o de ensino) ou específicas (como por exemplo, a Escola de Belas-Artes ou o Conservatório de Música). Tudo parece indicar que a parcela dos produtores contemporâneos que receberam uma formação acadêmica é muito menor (especialmente nas correntes de vanguarda) entre os pintores do que entre os músicos” (*Ibid.*, p. 117).

<sup>79</sup> “Na medida em que o campo de produção erudita amplia sua autonomia, os produtores tendem a conceberem-se a si próprios como intelectuais ou artistas de direito divino, tornam-se “criadores” [...] como *autores* com pretensões a impor na esfera cultural uma auctoritas cujo princípio exclusivo de legitimação é ela mesma (ou então, o que é a mesma coisa em outros termos, reconhecem exclusivamente a autoridade do grupo de pares, reduzido quase sempre, inclusive nas atividades científicas, a uma igreja ou a uma seita). Destarte, mostram-se resistentes e reticentes até reconhecerem a autoridade institucional que o sistema de ensino (enquanto instância de consagração) opõe às suas pretensões concorrentes” (*Ibid.*, pp. 117 e 126, grifos do autor, sublinhado nosso).

<sup>80</sup> “Totalmente impregnada e governada por problemas técnicos, a arte pura assume o contrato tático pelo qual as frações dominantes da burguesia concedem ao intelectual e ao artista o monopólio da produção da obra de arte concebida como instrumento de fruição (e como instrumento de legitimação simbólica do poder econômico ou político), contanto que ele se afaste das coisas sérias, a saber, as questões políticas e sociais. Destarte, a oposição que se estabelece entre a arte pela arte e a arte média que se retraduz, no plano ideológico, na oposição entre o idealismo do devotamento à arte e o cinismo da submissão ao mercado” (*Ibid.*, pp. 141-142, grifo nosso).

<sup>81</sup> “[...] a intervenção do grande público [não-produtores] chega a ameaçar a pretensão do campo ao monopólio da consagração cultural” (BOURDIEU, 2007, p. 107).

<sup>82</sup> “O sistema da indústria cultural – cuja submissão a uma demanda externa se caracteriza, no próprio interior do campo de produção, pela posição subordinada dos produtores culturais em relação aos detentores dos instrumentos de produção e difusão – obedece, fundamentalmente, aos imperativos da concorrência pela conquista do mercado, ao passo que a estrutura de seu produto decorre das condições econômicas e sociais de sua produção. [...] tal arte resulta da junção de vários processos: a) de um lado, constitui o produto de um sistema de produção dominado pela procura da rentabilidade dos investimentos e, em consequência, da extensão máxima do público, o que não lhe permite contentar-se com a intensificação do consumo de uma determinada classe social, vendo-se, assim, obrigado a orientar-se no sentido do crescimento da dispersão da composição social e cultural deste público [...] devem representar uma espécie de maior denominador social possível; b) de outro, constitui o resultado de

do desenvolvimento do mercado de bens simbólicos, aparentemente apontando a uma ameaça real de obliteração ou redução completa do campo (modo) de produção erudita. Cabe a possibilidade de aprofundar em estudos futuros essa questão: a orientação expansiva da indústria cultural e a redutibilidade da produção erudita; em princípio, propõe-se partir de uma descrição do mercado de nicho em estudos sobre cadeia produtiva (DARBILLY *et al.*, 2009; FERREIRA, 2017; NAKANO; VIVEIRO, 2008; NAKANO, 2010; NÚÑES, 2017).

### 3.3 UMA TEORIA DOS JOGOS BOURDIEUSINA

Com a finalidade de preparar o terreno para o modelo de jogo deste ensaio, propõe-se uma breve sistematização entre concepções de teoria dos jogos e teoria bourdieusiana. Percebe-se que noções de *jogo* e *estratégia* são utilizadas muito recorrentemente em estudos bourdieusianos para compreensão e exposição de contextos diversos, mas não estão sistematizadas, servindo apenas como instrumentos de um quadro conceitual interpretativo. No sentido de propor uma possível correspondência teórica, realiza-se a análise de cada termo no tocante a sua correspondência com a abordagem de jogos cooperativos presente neste estudo, articulando-se as seguintes concepções: *campo* e regra; tomada de decisão-posição e estratégia; *habitus* e preferências racionais; capital e retorno-ganho (*payoff*).

#### 3.3.1 Aproximando elementos conceituais

Inicia-se essa proposta de sistematização pelo conceito de campo: em suas aplicações bourdieusianas esse conceito surge associado à noção de “regras do jogo”, correspondendo à objetividade das estruturas que balizam as possibilidades do jogo, de modo que cada campo pode ser entendido como um jogo com regras e leis próprias – convenções, normas sociais (GARCIA-PARPET, 2013, IWAI; KIRSCHBAUM, 2011; VARIAN, 2006). No caso do presente ensaio, trabalha-se em função das regras do campo de produção simbólica, entendido este como um campo (ou sistema) composto por três outros campos: dois polos (campo de produção erudita e campo da indústria cultural) e um campo intermediário (campo da cultura

---

transações e compromissos entre as diferentes categorias de agente envolvidos em um campo de produção técnica e socialmente diferenciada” (*Ibid.*, pp. 136-137, grifo nosso).

ou arte média em vias de consagração). As longas exposições das duas seções anteriores sobre produção simbólica servem de base para a definição das regras do jogo e da conduta dos agentes-jogadores.

A noção de estratégia é entendida como “ajuste sobre chances objetivas” e “percepção dos possíveis” ao jogador, enquanto o *campo* corresponde às possibilidades objetivas (GARCIA-PARPET, 2013). Nos jogos sobre mercado de bens simbólicos modelados para este trabalho, as estratégias são postas como possibilidades de tomadas de decisão-posição aos jogadores dentro do campo de produção simbólica, compondo o quadro de referências para a modelagem da matriz de estratégias e ganhos. Retomando uma nota explicativa já realizada: tomada de posição é uma expressão utilizada por Bourdieu (2007) ao tratar do posicionamento de um agente em determinado campo; a expressão decisão-posição procura explicitar um híbrido entre a tomada de decisão econômica e o referencial teórico-conceitual bourdieusiano. Justifica-se essa apropriação híbrida pelo fato de que a escolha estratégica dos jogadores nos modelos propostos deriva tanto da avaliação de uma tomada de decisão utilitária quanto de uma tomada de posição no campo de produção simbólica.

Dá-se sequência às correspondências teóricas propostas: o *habitus*, além de abarcar a subjetividade, abarca a disposição para racionalidade econômica e a constituição das preferências do jogador. O conceito de *habitus* possibilita também a consideração de posicionamentos inconscientes ou semiconscientes (em microeconomia, considera-se a *assimetria de informação*), da trajetória e da predisposição do jogador (BOURDIEU, 2007). A disposição dos jogadores para racionalidade econômica limitada, certo realismo descritivo (ÁVILA; BIANCHI, 2015; VARIAN, 2006) e a acentuada inclinação utilitária da economia de interesses bourdieusiana (GUIMARÃES, 2013; GARSON, 2009), levam a crer em uma adequação entre os conceitos de *habitus* e racionalidade econômica limitada.

Já o conceito de capital funciona como um elo entre o *habitus* e a estrutura do campo na teorização bourdieusiana. Em analogia com jogos, entende-se o capital como determinante para estipulação dos ganhos dos jogadores e, em função disso, para tomada de decisão-posição destes. No caso de jogos de produção simbólica, conforme proposto aqui, o ganho é dado em função da consagração e legitimação da produção simbólica, mas não só; considerar-se-á também o retorno econômico vinculado a cada *posição* possível no *campo* em questão (DARBILLY *et al.*, 2009; THIRY-CHERQUES, 2006). O ganho é definido em função da relação entre as estratégias possíveis e da reprodução do capital de cada jogador em cada tomada de decisão-posição estratégica. Trabalha-se então com dois tipos de capitais, o capital simbólico e o capital econômico; o artigo *Recursos de Poder e Estratégias de Conversão de Capitais: um*

*Estudo Sobre o Campo do Mercado Fonográfico no Brasil* (2009) fornece conteúdos que contribuem para a empreitada de sistematizar a relação de jogos com capital simbólico e capital econômico, além de reforçar outras analogias entre jogos e o referencial teórico-conceitual bourdieusiano na temática que é tratada aqui (improvisação musical e produção de bens simbólicos):

Uma vez que o campo constitui-se em um espaço de relações objetivas e de lutas, os agentes que ocupam diferentes posições nessa estrutura procuram, de forma individual ou coletiva, resguardar ou mudar de posição, e impor, por meio da utilização de estratégias relativas às próprias posições por ele ocupadas, “o princípio da hierarquização mais favorável a seus próprios produtos” (BOURDIEU, 1992, p.101). Bourdieu (2002, p.131) ainda afirma que pode ocorrer o que ele denomina de estratégias de reconversão, ou seja, quando um agente converte o capital que ele detém em outro tipo de capital que seja “mais acessível, mais lucrativo ou mais legitimado” (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009, p. 24).

O modelo de jogo sobre o mercado de bens simbólicos a ser apresentado neste trabalho endogeniza explicitamente em sua matriz as possibilidades de *movimentos transversais* (de um campo para outro) dos jogadores, restando implícitos os *movimentos verticais* (intracampos).<sup>83</sup> Na formalização das matrizes de ganhos, os *campos* são endogeneizados como tomadas de decisão-posição e estratégias possíveis para os jogadores, aos quais são atribuídos *habitus* incorporados relativos a cada campo. Nos campos, cada “indivíduo deve possuir uma quantidade mínima de propriedades, como conhecimento, talento ou habilidades, que o torne[m] apto a jogar o jogo daquela estrutura. Ou seja, por meio dessas propriedades ele será visto pelos outros agentes como um jogador legítimo” (JOHNSON, 1993 *apud* DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009, p. 24). Essa citação, dentre muitas outras possíveis, exemplifica as recorrentes analogias entre situações da teorização bourdieusiana e noções “informais” de jogos.

Neste ensaio, os campos da *arte comercial* (indústria cultural), da *arte média* (em vias de consagração) e da *arte pura* (produção erudita, consagrada) são postos como jogadas e estratégias aos jogadores, correspondendo a tomadas de posições possíveis no campo de produção simbólica, com diferentes graus de utilidade aos mesmos (em relação direta com o interesse dos indivíduos e a tomada de decisão utilitária). São preferências constituídas (*habitus*; trajetórias) fatores que levam à determinada tomada de decisão-posição estratégica tendo como consequência uma maior ou menor reprodução do capital simbólico e econômico

---

<sup>83</sup> “Para o autor, um campo pode permitir movimentos verticais (para cima ou para baixo), ou movimentos transversais (de um campo para outro). Assim, pode-se afirmar que capital e poder são, nessa perspectiva, termos sinônimos, tendo em vista que um agente que adquire um tipo de capital importante para um campo específico está adquirindo recursos de poder” (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009, p. 24).



de cada jogador. Sobre essa *dupla face*, simbólica e econômica, Bourdieu (2007) traz o seguinte:

O desenvolvimento do sistema de produção de bens simbólicos [...], é paralelo a um processo de diferenciação cujo princípio reside na diversidade dos públicos aos quais as diferentes categorias de produtores destinam seus produtos, e cujas condições de possibilidade residem na própria natureza dos bens simbólicos. Estes constituem realidade com dupla face – mercadoria e significações –, cujo valor propriamente cultural e valor mercantil subsistem relativamente independentes, mesmo nos casos em que a sanção econômica reafirma a consagração cultural (BOURDIEU, 2007, pp. 102-103).

Ainda dessa *dupla face* que orienta os posicionamentos dos jogadores deste ensaio (a citação abaixo vale especialmente para a produção erudita e para a arte em vias de consagração), tem-se que:

Por um efeito de causalidade circular, a defasagem estrutural entre a oferta e a demanda, e a situação do mercado daí resultante, contribuem para reforçar a inclinação dos artistas de fecharem-se na busca da “originalidade” (que se faz acompanhar pela ideologia do “gênio” desconhecido ou maldito), [...] colocando-os em condições econômicas difíceis, mas sobretudo liberando-os, por carência, das coerções exercidas pela demanda, e assegurando-lhes em bases objetivas a incomensurabilidade do valor propriamente cultural e do valor econômico das obras (*Ibid.*, p. 115-116).

Mais propriamente sobre a formulação do jogo deste ensaio, entende-se que se está trabalhando concomitantemente com sociologia da cultura e da economia (GARCIA-PARPET, 2013; THIRY-CHERQUES, 2006; GARSON, 2009; GUIMARÃES, 2013; DARBILLY *et al.*, 2009; BOURDIEU, 2007) e concepções de teoria dos jogos (SCHELLING, 1984; LARROUY, 2015; IWAI & KIRSCHBAUM, 2011; FIANI, 2009; PINDYCK & RUBINFELD, 2006; VARIAN, 2006), procurando-se articular a abordagem utilitária implícita em jogos e o arcabouço teórico-conceitual de Pierre Bourdieu (2007) sobre trocas simbólicas.

A perspectiva utilitária está implícita na tomada de decisão do indivíduo ao se ponderar sobre como os jogadores atribuem uma *utilidade* a cada combinação estratégica possível. Essa ponderação sobre o *ordenamento de preferências* e os diferentes graus de satisfação dos jogadores (*payoffs*), corresponde aos interesses dos mesmos sobre graus de consagração e reprodução do capital de cada jogador – considerando a conversibilidade de capitais entre simbólicos e econômicos. Os *payoffs* são dados em termos de conceitos (A, ótimo; B, bom; C, regular ou D, insatisfatório) de acordo com a percepção dos jogadores sobre a reprodução de seu capital (seja capital econômico ou simbólico) quando estes se colocam em interação estratégica em cada um dos campos e combinações possíveis.

Considera-se, para modelar jogos baseados na produção de bens simbólicos, que tanto o produtor quanto o difusor (os jogadores do modelo) têm três possibilidades de posicionamento estratégico, representativas de cada campo de produção enfatizado neste estudo. Essa limitação

de estratégias é dada em função da modelagem de um jogo estático<sup>84</sup> (VARIAN, 2006) de modo a representar um máximo de relações com um mínimo de elementos na matriz modelada. Essas estratégias correspondem a três tomadas de decisão-posição possíveis dentro do campo de produção simbólica, indicando a mobilidade dos jogadores entre diferentes campos de produção: campo de *arte comercial* (indústria cultural), de *arte média* (em vias de consagração) e de *arte pura* (produção erudita). Conforme o referencial teórico bourdieusiano, é enfatizado o teor relacional da tomada de decisão-posição, problematizando-se a questão da consciência dos indivíduos:

As tomadas de posição intelectuais ou artísticas constituem, via de regra, *estratégias* inconscientes ou semiconscientes em meio a um jogo cujo alvo é a conquista da legitimidade cultural, ou melhor, do monopólio da produção, da reprodução e da manipulação legítimas dos bens simbólicos e do poder correlato de violência simbólica legítima. [...] pode-se postular que não há tomada de posição cultural que não seja passível de uma *dupla leitura* na medida em que se encontra situada ao mesmo tempo no campo propriamente cultural (por exemplo científico ou artístico) e em um campo que se pode designar “político”, a título de estratégia consciente ou inconscientemente orientada em relação ao campo das posições aliadas ou inimigas (BOURDIEU, 2007, p. 169, grifos do autor).

Trabalhando-se de uma perspectiva utilitária, pressupõe-se ao menos a semiconsciência do jogador (uma *racionalidade limitada*), considerando a capacidade deste em optar por ou avaliar estratégias possíveis conjugando aspirações subjetivas com o ajustamento às estruturas do campo de produção simbólica. Nos modelos de jogos as estruturas são explicitadas pelas possibilidades estratégicas, enquanto os jogadores, de acordo com seu *habitus*, decidem por determinada tomada de decisão-posição almejando assegurar-se em determinada posição da *hierarquia objetiva dos graus de consagração*.

Bourdieu (2007) exemplifica de modo abstrato o raciocínio que opera entre produtores (autores) de bens simbólicos e difusores (editores; críticos) de bens simbólicos, quando se colocam, na prática, as questões de *posicionamento* por legitimação:

[...] relações entre o autor e o editor, entre o editor e o crítico, entre o autor e a crítica etc., são comandadas pela posição relativa que tais agentes ocupam na estrutura do campo de produção [...]. Em cada uma dessas relações, cada um dos agentes mobiliza não somente a representação que tem do outro termo da relação (autor consagrado ou maldito, editor de vanguarda ou editor tradicional etc.) e que depende de sua posição relativa no campo, mas também a representação da representação que o outro termo da relação tem dele, vale dizer da definição social de sua posição objetiva no campo (*Ibid.*, p. 113).

Essa exemplificação serve de referência para interpretação da relação entre produtores e

---

<sup>84</sup> Abstrai-se a variável temporal; com isso o modelo perde em realismo, mas possibilita a visualização de um quadro geral mais amplo da dinâmica em questão. Uma investigação de interações específicas seria outra proposta de estudo, via jogos dinâmico-sequenciais.

difusores de bens simbólicos, considerando-se as idiossincrasias de classe e de preservação da posição em determinado campo.<sup>85</sup>

Neste trabalho, quando da apresentação do modelo, são analisadas cada uma das combinações estratégicas possíveis entre os jogadores, refletindo-se as percepções de cada jogador em cada combinação com base no referencial bourdieusiano. A partir de uma perspectiva utilitária sobre a escolha estratégica dos jogadores, combinada à noção de reprodução de capital num campo de posições em disputa, os jogadores deste trabalho estão como que “condenados pela própria lógica do campo a envolver sua salvação cultural em qualquer tomada de posição (por mínima que seja)” (BOURDIEU, 2007, p. 165). Daí os jogadores estarem em busca de manter ou ampliar seu capital simbólico e econômico; entendido o capital como o elo essencial entre o campo e o *habitus*, o jogador depende da reprodução desse capital para manter ou atingir determinada posição em determinado campo de produção simbólica.

---

<sup>85</sup> Tomemos um exemplo a fim de tornar explícitas as relações intrincadas, embora convergentes [...] entre as estratégias inconscientes engendradas pelo *habitus* e as estratégias conscientes ou semiconscientemente produzidas em reposta a uma situação estruturada segundo esquemas constitutivos do *habitus*. Os manuscritos que um editor recebe constituem o produto de uma espécie de pré-seleção operada pelo próprios autores em função da representação que possuem do editor, da tendências literária que ele represente e que talvez tenha guiado sua produção, sendo que esta representação constitui ela própria função da relação objetiva entre as posições relativas dos autores do campo. Ademais, o “destino” desses manuscritos também é afetado por uma série de determinações (por exemplo, “interessante mas pouco comercial” ou “pouco comercial mas interessante” (autor jovem desconhecido, autor consagrado ou de vanguarda). E quase sempre trazem a marca do intermediário pelo qual chegaram às mãos do editor (diretor de coleção, leitor, “autor da editora” etc.) cuja autoridade também é função das respectivas posições nos campos. Pelo fato de que as intenções subjetivas e as disposições inconscientes contribuem para a eficácia das estruturas objetivas em relação às quais encontram-se objetivamente ajustadas (na medida em que tais intenções constituem um produto dessas estruturas), o entrelaçamento dos determinismo objetivos e da determinação subjetiva tendem a conduzir cada agente, mesmo ao preço de algumas tentativas e erros, ao “lugar natural” que lhe está destinado de antemão pela estrutura do campos. Destarte, compreende-se por que o editor e o autor vivem e interpretam a harmonia preestabelecida que seu encontro realiza e revela como um milagre da predestinação: “Você está contente de ser publicado pelas [...]”? Se eu tivesse pensado melhor [...]. Quanto ao editor, a representação de sua “vocaçãõ” que lhe é imposta por sua posição (representação que mais exprime do que orienta sua prática), combina o relativismo estético do descobridor, consciente de possuir como princípio estético apenas o que se traduz pela desconfiança de qualquer princípio canônico, com a fé mais total em um espécie de “faro” absoluto, princípio último e muitas vezes indefinível de suas escolhas. [...] A situação do crítico é semelhante. As obras diversas vezes selecionadas (positiva ou negativamente) que chegam a ele, trazem a marca suplementar do editor (em alguns casos, de um autor ou outro crítico que faz o prefácio): o valor desta marca é função, mais uma vez, da estrutura das relações objetivas entre as respectiva posições do autor, do editor, do crítico, e da relação que este último mantém com a significação e com o valor conferido às obras publicadas pelo editor em questão pelas taxinomias vigentes no mundo dos críticos ou no campos da produção erudita [...] (*Ibid.*, pp. 161-163, grifos do autor).

### 3.3.2 Jogo entre o produtor e o difusor de bens simbólicos

Realiza-se uma descrição de cada combinação estratégica possível aos jogadores entre o campo da indústria cultural (*arte comercial*), o campo da cultura ou arte média em vias de consagração (*arte média*) e o campo de produção erudita (*arte pura*), com base na seção dedicada ao mercado de bens simbólicos de *A Economia das Trocas Simbólicas* (2007). Para cada combinação estratégica é atribuído um *payoff*, dado em termos de conceitos (A, ótimo; B, bom; C, regular ou D, insatisfatório) de acordo com a percepção dos jogadores sobre a reprodução de seu capital quando os mesmos se colocam em interação estratégica em cada um dos campos possíveis, *ordenando-se* as preferências dos jogadores por cada estratégia. Analisa-se um a um cada *lote particular de problemas e solução, temas e procedimentos, posições estéticas e políticas*, enquanto pares estratégicos situados em um *sistema de tomadas de posição culturais* (BOURDIEU, 2007)<sup>86</sup>.

Nesta seção, realiza-se a modelagem de um jogo a partir das possibilidades de posicionamento dos jogadores nos campos de produção descritos por Bourdieu (2007), centrado em interações possíveis entre o produtor e o difusor de bens simbólicos. Segue-se um modelo básico (Tabela 9), com *payoffs* descritos caso a caso nas subseções seguintes.

Tabela 9 – Jogo bourdieusiano entre o produtor e o difusor de bens simbólicos

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>
		Arte <i>commercial</i>	Arte <i>média</i>	Arte <i>pura</i>
A <sub>1</sub>	Arte <i>commercial</i>	<b>A, A</b>	<b>D, D</b>	<b>B, D</b>
A <sub>2</sub>	Arte <i>media</i>	<b>B, D</b>	<b>B, B</b>	<b>A, C</b>
A <sub>3</sub>	Arte <i>pura</i>	<b>C, C</b>	<b>C, A</b>	<b>A, A</b>

*Payoffs*: A = ótimo, B = bom, C = regular, D = insatisfatório

Jogador A: Produtor de bens simbólicos

Jogador B: Difusor de bens simbólicos

<sup>86</sup> Página 160.

### 3.3.2.1 Produtor de arte *comercial* em interação com difusores de arte *comercial*, *média* e *pura*: estratégias [A<sub>1</sub>, B<sub>1</sub>], [A<sub>1</sub>, B<sub>2</sub>], [A<sub>1</sub>, B<sub>3</sub>]; *payoffs* [A, A], [D, D], [B, D]

A interação entre o produtor de arte *comercial* e o difusor de arte *comercial* é característica da dinâmica própria do campo da indústria cultural. Trata-se do regime de produção de bens simbólicos para não-produtores de bens simbólicos (BOURDIEU, 2007) com vistas a converter capital simbólico em um grande volume de capital econômico (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009). Essa disposição de ambos os jogadores para tal conversão de capitais proporciona ao par estratégico [A<sub>1</sub>, B<sub>1</sub>] um retorno ótimo [A, A] aos jogadores.

A interação entre o produtor de arte *comercial* e o difusor de arte *média* em vias de consagração caracteriza uma relação na qual há um conflito de interesses entre os jogadores. O produtor de arte *comercial*, pela dinâmica própria do campo da indústria cultural, não tem pretensão de acumular capital simbólico para além do necessário a uma “convertibilidade ótima” de capital simbólico em capital econômico. Já o difusor de arte *média* em vias de consagração tem uma pretensão contrária, em constante trânsito do campo da indústria cultural para o campo de produção erudita, esse difusor procura *otimizar* seu capital simbólico em detrimento de aumentos abruptos de capital econômico; ele necessita estabelecer sua reputação em um meio regido pela necessidade de acumular capital propriamente simbólico, rejeitando a “vulgaridade” de seu campo de origem (que é o campo da indústria cultural). Essa disparidade de motivações, na figura do par estratégico [A<sub>1</sub>, B<sub>2</sub>], se faz refletida em um retorno insatisfatório [D, D] para ambos os jogadores.

A interação entre o produtor de arte *comercial* e o difusor de arte *pura* é um caso de relação assimétrica de interesses. O produtor de arte *comercial*, ao ter sua produção difundida pelo difusor de arte *pura*, tende a ganhar prestígio em seu campo de origem, pois está sendo difundido por um jogador oriundo de um campo de produção simbólica mais prestigiado<sup>87</sup>. Vale o contrário para o jogador difusor, pois, ao difundir arte *comercial* este cairia em desprestígio entre seus pares do campo de produção erudita. Tais observações levam a crer que o par estratégico [A<sub>1</sub>, B<sub>3</sub>] produz um retorno [B, D]: bom para o produtor de arte *comercial* e insatisfatório para o difusor de arte *pura*.

---

<sup>87</sup> Ainda que seja interessante a esse produtor tal difusão, ele preferiria ter sua produção difundida por um difusor de bens simbólicos de seu próprio campo de atuação, dado que isso possibilitaria um maior retorno em termos de acumulação de capital simbólico conversível em capital econômico.

### 3.3.2.2 Produtor de arte *média* em interação com difusores de arte *comercial*, *média* e *pura*, estratégias [A<sub>2</sub>, B<sub>1</sub>], [A<sub>2</sub>, B<sub>2</sub>], [A<sub>2</sub>, B<sub>3</sub>]; *payoffs* [B, D], [B, B], [A, C]

A interação entre o produtor de arte *média* e o difusor de arte *comercial* explicita a cisão<sup>88</sup> existente no campo da indústria cultural. Embora seja conveniente a esse produtor ter acesso ao amplo público que o difusor *comercial* atinge, não convém ao difusor divulgar a arte em vias de consagração que é própria do produtor *médio*, pois o público desse produtor é praticamente restrito a outros produtores e especialistas, o que dificulta para o difusor a conversão de capital simbólico em capital econômico. Portanto, o par estratégico [A<sub>2</sub>, B<sub>1</sub>] condiz com um retorno [B, D], ou seja, bom para o produtor, mas insatisfatório ao difusor.

A interação entre o produtor de arte *média* e o difusor de arte *média* produz a relação característica do que se considera, neste trabalho, campo da arte em vias de consagração. É uma relação funcional de agentes que almejam a legitimidade do campo de produção erudita, porém a partir de uma circunstância própria da indústria cultural. Esse desejo de autorreferenciação, que é própria da produção erudita, impede um retorno ótimo aos agentes de arte *média*, limitando o retorno da interação no campo de produção em vias de consagração, na figura do par estratégico [A<sub>2</sub>, B<sub>2</sub>], a um retorno [B, B].

O produtor de arte *média*, em interação com o difusor de arte *pura*, está nas condições que gostaria de estar permanentemente; porém, a recíproca em relação ao difusor não é verdadeira. O difusor de arte *pura* pode até trabalhar eventualmente com produtores arte *média*, mas é na difusão de arte *pura* que ele tem garantida a legitimidade que sua *posição* necessita. O par estratégico [A<sub>2</sub>, B<sub>3</sub>] indica o melhor retorno possível para o produtor de arte em via de consagração, enquanto para o difusor erudito, este é um resultado apenas regular: [A, C].

### 3.3.2.3 Produtor de arte *pura* em interação com difusores de arte *comercial*, *média* e *pura*, estratégias [A<sub>3</sub>, B<sub>1</sub>], [A<sub>3</sub>, B<sub>2</sub>], [A<sub>3</sub>, B<sub>3</sub>]; *payoffs* [C, C], [C, A], [A, A]

A interação entre o produtor de arte *pura* e o difusor de arte *comercial* é instável para ambos os jogadores, pois o produtor de arte *pura* trabalha para um público especializado, enquanto o difusor de arte *comercial* lida com um público de não-produtores. Ainda que em descompasso com sua demanda, esse produtor pode tirar algum proveito do acesso a um público mais amplo, bem como tal difusor de arte *comercial* pode adquirir certo prestígio em sua relação

<sup>88</sup> Dado que ambos possuem mesmo campos de origem.

com o campo de produção erudita (arte *pura*). Portanto, atribui-se um retorno regular [C, C] ao par estratégico dessa interação [A<sub>3</sub>, B<sub>1</sub>].

A interação entre o produtor de arte *pura* e o difusor de arte *média* é uma relação entre um produtor consagrado e um difusor de arte em vias de consagração. Nessa relação uma assimetria de poder simbólico se faz explícita, pois o difusor de arte *média* é oriundo de um campo que cultiva a admiração pela arte consagrada, enquanto a arte consagrada é fechada em si com seu público de produtores-consumidores especializados. Disso decorre que tal produtor está em interação com um difusor menos prestigiado, acessando um público “semiespecializado” que, embora cultue o prestígio dessa arte *pura*, é apenas um aspirante à arte erudita; já o difusor de arte em vias de consagração está em sua posição ideal, ganhando prestígio por difundir uma produção consagrada. Essa configuração leva a crer que o retorno dessa interação [A<sub>3</sub>, B<sub>2</sub>] é [C, A], ou seja, regular para o produtor e ótima para o difusor.

A interação entre o produtor de arte *pura* e o difusor de arte *pura* é representativa da estabilidade do campo de produção erudita. É uma interação simbiótica de produtores para produtores, especializados em maximizar capital simbólico e conservar capital econômico na estrutura de poder que a sustenta. A solidez dessa interação estratégica [A<sub>3</sub>, B<sub>3</sub>] é coerente com um retorno ótimo [A, A] aos jogadores.

### 3.4 REPRESENTAÇÃO ESTÁTICA DE UM CONTEXTO DINÂMICO

Neste ponto, interpretados os pares estratégicos do modelo de interação proposto sobre a produção de bens simbólicos, pretende-se refletir sobre as limitações e potencialidades da análise que deriva desse modelo. Admite-se que a complexidade dinâmica da interação em questão não cabe em um modelo estático fechado de variáveis limitadas; o que se pretende é conceber tal modelo enquanto exercício de construção de uma ferramenta de análise compreensiva da realidade. Conclui-se, dessa construção, que a interação entre o produtor e o difusor de arte *média*, com retorno [B, B] para ambos, sinaliza a relativa instabilidade dessa interação, que pressiona os jogadores em direção ao campo da arte comercial ou ao campo da arte *pura* (ambos campos com retornos maiores [A, A]).

A relativa instabilidade do par estratégico [A<sub>2</sub>, B<sub>2</sub>], referente à interação entre produtor e difusor de arte *média* em vias de consagração, que se deduz da descrição bourdieusiana, é própria da hierarquia de legitimação dos campos de produção simbólica, por caracterizar um

tipo específico de produção enquanto localizado entre dois polos mais estabelecidos e consolidados (o da arte comercial<sup>89</sup> e o da arte pura<sup>90</sup>). Usando uma terminologia própria de teoria dos jogos, pode-se dizer que os pares estratégicos  $[A_1, B_1]$  e  $[A_3, B_3]$  são ponto focais (LARROUY, 2015; FIANI, 2009) ou equilíbrios de Nash (VARIAN, 2006; PINDYCK & RUBINFELD, 2006), enquanto a estratégia  $[A_2, B_2]$  é um ponto focal ou equilíbrio *subótimo* de Nash. Os demais pares estratégicos servem como referência sobre o quadro de possibilidades interacionais que está posto aos produtores e difusores de bens simbólicos.

Pode-se dizer que a própria descrição de Bourdieu (2007) é estática, dado que o autor não procura descrever um processo, mas sim o estado de funcionamento do mercado de bens simbólicos; de uma hierarquia estabelecida. Ficam em segundo plano, como pano de fundo, implícitos, diversos processos sociais que compõem tal estado, bem como a dinâmica global existente nesse mercado. Adota-se então um quadro estático representativo da dinâmica de produção e difusão de bens simbólicos, baseado no que o autor francês propõe. Um diferencial importante para o presente ensaio, sobre um ponto que não é enfatizado explicitamente em *A Economia das Trocas Simbólicas* (2007), é a ênfase na conversibilidade de capitais (DARBILLY; KNOPP; VIEIRA, 2009); outra questão particular ao presente trabalho é a designação de um campo específico para a arte em vias de consagração.

A concepção de conversibilidade entre capitais econômicos e simbólicos marca a perspectiva utilitária inerente a um modelo de jogo refletido em teoria dos jogos. Então agregase à abordagem bourdieusiana uma perspectiva utilitária, de modo que se evidenciam as pressões exercidas sobre as preferências dos jogadores por atuar em um ou outro campo de produção simbólica. Neste ensaio, procurou-se a realização de um quadro geral, porém quadros específicos podem ser projetados, com base em contextos específicos que requerem uma bibliografia adequada para tal. Na próxima sessão, muito brevemente, são exemplificadas possibilidades de aplicação em outros contextos.

### 3.5 OUTRAS POSSIBILIDADES DE JOGOS

As subseções abaixo trazem apenas exemplificações de modelos **a serem aprofundados e melhor descritos em ensaios e trabalhos posteriores**, de modo que não será

---

<sup>89</sup> Indústria cultural.

<sup>90</sup> Campo de produção erudita.



devidamente discutida a formação desses modelos, ficando esta reflexão somente implícita nas limitações estratégicas postas. Entende-se *grande público* como o público característico da *indústria cultural*, ainda que esta não tenha as mesmas características da *produção em massa* e do *star system* de décadas passadas. A lógica de atender a um público não produtor de bens simbólicos permanece, diferenciando os campos da indústria cultural e da produção erudita, como visto nas seções anteriores.

### 3.5.1 Jogo de produção simbólica no mercado digital-virtual

Presume-se que o avanço da técnica na era digital da contemporaneidade reduz custos de produção e distribuição, concentrando a rentabilidade do mercado de nichos em empresas que fornecem plataformas de compartilhamento digital. O que se verifica é uma constante flexibilização dos processos produtivos, desverticalização, diversificação de padrões e redução de custos (NAKANO; VIVEIRO, 2008; NAKANO, 2010; NÚÑES, 2017; FERREIRA, 2017). Deduz-se que a rentabilidade dessa redução de custos é tragada pelas grandes plataformas de *difusão* (por exemplo, o *YouTube*), de modo que os produtores de bens simbólicos (artistas, eruditos e etc.) arcam com os custos de produção, como “empreendedores de si mesmos” enquanto têm seu produto disponibilizado “horizontalmente” segundo o critério de maior número de visualizações. Essa condição contemporânea, em que praticamente toda produção simbólica pode ser digitalizada e posta em pé de relativa igualdade perante os meios de difusão (grandes plataformas virtuais), tende a favorecer a produção simbólica que atinge o maior número possível de pessoas, ou seja, a produção do campo da indústria cultural (na Tabela 10, abaixo, identificada como arte *comercial*). Representa-se essa interação produção-difusão de *equilíbrio* pelo par estratégico  $[A_1, B]$ :

Tabela 10 – Jogo sobre o mercado de bens simbólicos digital-virtual

		B
		Arte “comercial”
A <sub>1</sub>	Arte “comercial”	A, A
A <sub>2</sub>	Arte “média”	B, C
A <sub>3</sub>	Arte “pura”	C, B

Jogador A: Produtor de bens simbólicos

Jogador B: Difusor digital

### 3.5.2 Jogo de produção simbólica com o poder público

Nesta breve subseção, parte-se da relação entre produtores de bens simbólicos e departamentos de marketing (políticas de fomento indireto) e da relação entre produtores de bens simbólicos e agentes públicos (fomento direto), pressupondo-se que são essas as duas formas existentes de incentivo e fomento à *difusão* cultural (FIALHO; VALIATI, 2017; MOLLER; VALIATI, 2016; GHEZZI; VIDIGAL, 2016), para visualizar um quadro analítico das políticas culturais do ponto de vista da relação entre produção e difusão de bens simbólicos.

Especificamente sobre políticas de fomento indireto, enfatiza-se, pela figura do par estratégico [A<sub>1</sub>, B<sub>1</sub>] na Tabela 11, abaixo, a necessidade dos produtores de bens simbólicos mostrarem-se como legítimos ao grande público; mostrarem-se viáveis economicamente ou simbolicamente consagrados. Daí a ambivalência entre arte *comercial* ou *pura*, pois trata-se de uma relação de produtores de bens simbólicos tratando com departamentos de *marketing*, estes últimos preocupados com índices de venda (preferência pela arte *comercial*) e com a imagem de empresa (preferência pela arte *pura*); resta ao produtor essas duas (*pura* ou *comercial*) possibilidades representadas no modelo por uma única estratégia.

Tabela 11 – Jogo de fomento indireto

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>
		Arte “comercial”	Arte “média”	Arte “pura”
A <sub>1</sub>	Arte <i>comercial</i> ou <i>pura</i>	<b>A, A</b>	<b>A, C</b>	<b>A, B</b>

Jogador A: Produtor de bens simbólicos

Jogador B: Difusor (fomento indireto – empresas)

Na Tabela 12, abaixo, enfatiza-se a condição de relativa ilegitimidade e inviabilidade político-econômica da arte em vias de consagração-legitimação (pelo par estratégico [A<sub>1</sub>, B<sub>2</sub>]) em contraste com o interesse do poder público pelo fomento da produção erudita (*arte pura*), na figura do equilíbrio [A<sub>1</sub>, B<sub>3</sub>]; como segunda opção do poder público, dado a um ganho de “*marketing eleitoral*”, cabe pressupor o interesse deste em subsidiar alguns elementos da indústria cultural.

Tabela 12 – Jogo de fomento direto

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>
		Arte “comercial”	Arte “média”	Arte “pura”
A <sub>1</sub>	Arte “ <i>média</i> ” em vias de legitimação	<b>A, B</b>	<b>A, C</b>	<b>A, A</b>

Jogador A: Produtor de bens simbólicos

Jogador B: Difusor (fomento direto – agentes estatais)

## CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo realizou uma aplicação aberta e interdisciplinar de ferramentas de teoria dos jogos. O primeiro ensaio objetivou a realização de um modelo de jogo para a prática de improvisação musical, enfocando o carácter *idiomático* enquanto *norma* ou *convenção* social dessa prática. Tomou-se a improvisação livre como uma prática musical não-idiomática teoricamente mais apta a atingir os resultados apontados pelo jogo; diferenciando-se a improvisação idiomática e a improvisação livre no tocante às normas e convenções, observou-se que em improvisação livre a cooperação entre os jogadores é menos afetada por normas e convenções de campos idiomáticos. Portanto, conclui-se, surpreendentemente, que a improvisação livre apresenta-se teoricamente mais apta aos resultados esperados de um modelo de *escolha racional* (da teoria dos jogos *pura*), como uma prática que pode habilitar os jogadores-improvisadores a uma interação mais intersubjetivada, de modo que os jogadores possam cooperar ou coordenar estratégias de modo mais eficiente em relação às suas preferências mais íntimas (ou seja, menos dependentes de disposições sociais dadas por normas e convenções). Nas palavras de Costa (2002, p. 98): “este tipo de agenciamento é supostamente propício, ao mesmo tempo, a uma prática musical universal, mais comunitária e coletiva, e à expressão individual mais legítima”.

Especificamente em relação à questão metodológica do primeiro ensaio, sobre improvisação musical, destacou-se um aporte teórico-conceitual (referente à *idiomaticidade*) desenvolvido por músicos estudiosos de improvisação livre, em que se exerce o ímpeto de compreender a especificidade da prática musical livre que se propõe. As implicações disso para o presente trabalho são evidenciadas pela relação entre concepções de idiomaticidade e da teorização bourdieusiana, em consideração à hierarquização simbólica presente tanto na prática idiomática quanto na dinâmica própria da produção de bens simbólicos. Observa-se um problema que pode decorrer da concepção de improvisação livre enquanto jogos intervalares ou rítmicos: a própria concepção de improvisação livre pode refutar a consideração de possibilidades intervalares e rítmicas definidas, o que inviabilizaria os tipos de modelagem propostos aqui, com exceção do *jogo de preferências sonoras* da subseção 2.4.1, o qual abstrai intervalos e ritmos.

O segundo ensaio, sobre produção de bens simbólicos, baseado no mercado de bens simbólicos bourdieusiano, objetivou, pela compreensão da construtibilidade social das preferências dos produtores de bens simbólicos, modelar um jogo que representa de modo geral

a dinâmica de posicionamentos possíveis que se coloca aos produtores-jogadores no sistema de produção simbólica bourdieusiano. Observou-se, nessa busca, a necessidade de enfatizar-se um campo não descrito explicitamente por Bourdieu (2007), o campo das artes em vias de consagração (em que o próprio autor inclui práticas como o cinema, a fotografia e o jazz). Conclui-se que uma conversibilidade entre capitais sociais orienta o raciocínio utilitário-decisório de posicionamento dos produtores no modelo de jogo proposto. A perspectiva bourdieusiana, a qual evidencia a hierarquia de consagração cultural que se estabelece, torna inteligível o modelo, em associação ao carácter utilitário da conversibilidade de capitais, de modo que os produtores-jogadores podem acomodar-se em posicionamentos simbolicamente subalternos em termos de consagração simbólica, desde que mais *capitalizáveis* socioeconomicamente. Outro ponto que deve ser destacado é o sentido de desenvolvimento do mercado de bens simbólicos, o qual aparentemente aponta a uma ameaça (real?) de obliteração ou redução completa do campo (modo) de produção erudita.

No tocante à questão metodológica envolvida neste trabalho como um todo, concluiu-se que há certa proximidade entre concepções utilitárias e a sociologia bourdieusiana, em função da noção de economia de interesses que é posta como elemento central de análise. Optou-se, para articular a racionalidade econômica da teoria dos jogos com a realidade contextual das interações, por um instrumental teórico mais profundamente sociológico, em detrimento das alternativas teóricas da economia comportamental, da economia da cultura ou da nova sociologia econômica. Os vínculos teórico-conceituais centrais foram estabelecidos entre *normas e convenções* (como limitadores da racionalidade econômica em teoria dos jogos), *idiomaticidade* (como definição musicológica para normas e convenções) e *campos* (como definição sociológica de normas e convenções e idiomaticidade).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO, Chefa. **La improvisación libre: la composición en movimiento**. Madrid: Editorial dos Acordes, 2008.

AVILA, Flávia; BIANCHI, Ana Maria. **Guia de economia comportamental e experimental**. 1ª ed. São Paulo: Creative Commons Attribution, 2015.

BAILEY, Derek. **Improvisation, its nature and practice in music**. Boston: Da Capo Press, 1993.

BORGES, Jorge Luís. **El idioma analítico de John Wilkins**. In: *Otras Inquisiciones*. Argentina: Editora Sur, 1952.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1989.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 6ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

BOURDIEU, Pierre. A formação do *habitus* económico. **Sociologia: revista da faculdade de letras da universidade do Porto**, v. 14, 2004.

CAMERER, Colin. **Behavioral game theory**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2003.

CESAR, Ana; BOGGIO, Paulo; CAMPANHÃ, Camila. **Neuroeconomia: uma visão geral sobre o tema**. In: AVILA, Flávia; BIANCHI, Ana Maria. *Guia de economia comportamental e experimental*, 2015.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. Improvisação livre e idiomática: a máquina e o mecanismo. **Música Hodie, revista do programa de pós-graduação em música da UFG**, Volume II, n. ½, pp. 95-101, 2002.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. A improvisação livre não é lugar de práticas interpretativas. **Debates**, UNIRIO, n. 20, pp. 177-187, mai., 2018.

CHEDIAK, Almir. **Harmonia e improvisação**. Rio de Janeiro: Lumiar Editora, 1986.

CIACCHI, Matteo. Problemas do estudo da improvisação livre. **Anais do V simpósio brasileiro de pós-graduandos em música**, UNIRIO, n. 5, pp. 643-651, 2018.

DARBILLY, Leonardo Vasconcelos Cavalier; KNOPP, Glauco; VIEIRA, Marcelo Milano Falcão Vieira. Recursos de poder e estratégias de conversão de capitais: um estudo sobre o campo do mercado fonográfico no Brasil. **Revista do mestrado em administração e desenvolvimento empresarial da universidade Estácio de Sá**, ano 9, v. 13, n. 1, pp. 20-37, jan./abril, 2009.

DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Edição brasileira: Folha de São Paulo, tradução de José Marcos Macedo, 1999 [1987].

FIALHO, Ana Letícia do Nascimento; VALIATI, Leandro. **Atlas econômico da cultura brasileira: metodologia I**. Porto Alegre: CEGOV, UFRGS, 2017.

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos jogos**. São Paulo: Elsevier, 2009.

FERREIRA, Carolina Borges. A música de concerto na era digital: apontamentos sobre a trajetória da música clássica até os serviços streaming. **Revista do centro de pesquisa e formação**, São Paulo, n. 4, maio, 2017.

FURTADO, Celso. **Criatividade e dependência na civilização industrial**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

GABRIEL, Guiomar Almeida; TEIXEIRA, José Carvalho. Ronald D. Laing: A política da psicopatologia. **Aná(lise) psicológica**, Lisboa, v. 25 n. 4 out., 2007.

GARSON, Marcelo. Bourdieu e as cenas musicais – limites e barreiras. **XXXII congresso brasileiro de ciências da comunicação**, Intercom, Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro, 2009.

GARCIA-PARPET, Marie-France. A sociologia da economia de Pierre Bourdieu. **Sociologia & antropologia**, Rio de Janeiro, v. 03.05: pp. 91-117, junho, 2013.

GODELIER, Maurice. **A racionalidade dos sistemas econômicos**. In: CARVALHO, Edgar de Assis. Godelier: antropologia. São Paulo: Editora Ática, 1981.

GUIMARÃES, Ana Cristina Rodrigues. Será Bourdieu utilitarista? **Núcleo básico de revistas científicas argentinas**, Santiago del Estero, n. 20, 2013.

GHEZZI, Daniela Ribas; VIDIGAL, Gustavo Pereira. Programa de Economia da Música: histórico e perspectivas. **Políticas culturais em revista**, Salvador, v. 9, n. 2, p. 459-485, jun./dez., 2016.

GUERZONI, Felipe B. **“A arte da improvisação” de Nelson Faria**: Influências na pedagogia da música popular brasileira. Dissertação (mestrado em música), UFMG, 2014.

HALONEN, Elina; CALDWELL, Leigh. Como a economia comportamental pode fazer as pessoas felizes. In: ÁVILA, Flávia; BIANCHI, Ana Maria. **Guia de economia comportamental e experimental**, 2015.

IWAI, Tatiana; KIRSCHBAUM, Charles, Teoria dos jogos e microssociologia: avenidas de colaboração. **Revista de administração contemporânea**, ANPAD, Curitiba: v. 15, n. 1, art. 8, pp. 138-157, jan./fev., 2011.

KANELLOPOULOS, Panagiotis A. Musical improvisation as action: an arendtian perspective. **Action, criticism, and theory for music education electronic article**, v. 6 n. 3, pp. 97-127, nov., 2007.

KAHNEMAN, Daniel; TVERSKY, Amos. Prospect theory: an analysis of decision under risk. **Econometrica**, 47(2), pp. 263-291, March, 1979.

LACERDA, Osvaldo. **Compêndio de teoria elementar da música**. 3ª ed. São Paulo: Ricordi,

1967.

LAING, Ronald D. **A política da experiência e a ave-do-paraíso**. Petrópolis: Editora Vozes, 1974.

LATOURET, Bruno. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LARROUY, Lauren. The ontology of Schelling's "theory of interdependent decisions". **GREDEG working paper series**, Université Nice Sophia Antipolis, n. 38, 2015.

LEVITIN, Daniel J. **A música no seu cérebro**: a ciência de uma obsessão humana. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2014.

MARAMATSU, Roberta. Lições da economia comportamental do desenvolvimento e pobreza. In: ÁVILA, Flávia; BIANCHI, Ana Maria. **Guia de economia comportamental e experimental**, 2015.

MOLLER, Gustavo; VALIATI, Leandro. **Economia criativa, cultura e políticas públicas**. Porto Alegre: CEGOV, UFRGS, 2016.

NAKANO, Davi Noboru. A produção independente e a desverticalização da cadeia produtiva da música. **Gestão & produção**, São Carlos, v. 17, n. 3, pp. 627-638, 2010.

NAKANO, Davi Noboru; VIVEIRO, Felipe Tadeu Neto. Cadeia de produção da indústria fonográfica e as gravadoras independentes. **XXVIII encontro nacional de engenharia de produção**, Rio de Janeiro, 13 a 16 de outubro de 2008.

NATTIEZ, Jean-Jacques. O desconforto da musicologia. **Per musi – revista acadêmica de música**, UNIRIO, n. 11, p. 136, jan./jun., 2005.

NETTL, Bruno; RUSSEL, Melinda. **In the course of performance**: studies in the world of musical improvisation. Chicago Studies in Ethnomusicology, University of Chicago Press, 1998.

NÚÑES, Tarson. O mercado musical e a cadeia produtiva da música no RS, **Indicadores econômicos FEE**, Porto Alegre, v. 45, n. 2 pp. 97-110, 2017.

PAES, José Eduardo Tomé. **Processos mentais subjacentes à improvisação idiomática**. Dissertação (mestrado em música), USP, 2014.

PICOLI, Rogério. Utilitarismos, Bentham e a história da tradição, **“Existência e arte” - revista eletrônica do grupo PET – ciências humanas, estética e artes da UFSJ**, Ano V, Número V, 2010.

PINDYCK, Robert; RUBINFELD, Daniel L. **Microeconomia**. 6ª ed. São Paulo: Pearson, 2006.

READ, Daniel. A ciência comportamental e a tomada de decisão pelo consumidor: algumas questões para os reguladores. In: ÁVILA, Flávia; BIANCHI, Ana Maria. **Guia de economia comportamental e experimental**, 2015.



ROTerdã, Erasmo de. **Elogio da loucura**. São Paulo: Martin Claret, 2005.

SCHELLING, Thomas. **Choice and consequence**, Cambridge, MA and London: Harvard University Press, 1984.

SCHELLING, Thomas. **The strategy of conflict**, Cambridge, MA and London: Harvard University Press, 1980.

SANFEY, Alan. Social decision-making: insights from game theory e neuroscience. **Science**, v. 318. n. 5850, pp. 598-602, 2007.

TATIT, Luiz. O “cálculo” subjetivo dos cancionistas. **Revista do instituto de estudos brasileiros**, Brasil, n. 59, pp. 369-386, dez., 2014.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. Pierre Bourdieu: a teoria na prática. **Revista de administração pública**, Rio de Janeiro, 40(1):27-55, Jan./Fev., 2006.

VILLAVICENCIO, Cesar. **The discourse of free improvisation**: a rhetorical perspective on free improvised music. Tese (doutorado em música), School of Music, University of East Anglia, Norwich, 2008.

VARIAN, Hall. **Microeconomia**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

## APÊNDICES

## MATRIZ DE COMBINAÇÕES E PROBABILIDADES ENTRE INTERVALOS (E INTERVALOS INVERTIDOS)

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>
		DÓ (Fundamental)	DÓ# ou SI (2m ou 7M)	RÉ ou LA# (2M ou 7m)	RÉ# ou LÁ (3m ou 6M)	MI ou SOL# (3M ou 6m)	FA ou SOL (4J ou 5J)	FA# (Trítono)
A <sub>1</sub>	DÓ (Fundamental)	T	2m ou 7M	2M ou 7m	<b>3m ou 6M</b>	3M ou 6m	4J ou 5J	4 aum.
A <sub>2</sub>	DÓ# ou SI (2m ou 7M)	2m ou 7M	T, 7m, 7m, T	<b>2m, 6M, 6M, 2m</b>	2M, 6m, 6m, 2M	3m, 5J, 5J, 3m	3M, 4 aum, 4 aum, 3M	4J ou 5J
A <sub>3</sub>	RÉ ou LA# (2M ou 7m)	2M ou 7m	<b>2m, 6M, 6M, 2m</b>	T, 6m, 6m, T	2m, 5J, 5J, 2m	2M, 4 aum, 4 aum, 2M	3m, 4J, 4J, 3m	3M ou 6m
A <sub>4</sub>	RÉ# ou LÁ (3m ou 6M)	<b>3m ou 6M</b>	2M, 6m, 6m, 2M	2m, 5J, 5J, 2m	T, 4 aum, 4 aum, T	2m, 4J, 4J, 2m	2M, 3M, 3M, 2M	<b>3m ou 6M</b>
A <sub>5</sub>	MI ou SOL# (3M ou 6m)	3M ou 6m	3m, 5J, 5J, 3m	2M, 4 aum, 4 aum, 2M	2m, 4J, 4J, 2m	T, 3M, 3M, T	<b>2m, 3m, 3m, 2m</b>	2M ou 7m
A <sub>6</sub>	FA ou SOL (4J ou 5J)	4J ou 5J	3M, 4 aum, 4 aum, 3M	3m, 4J, 4J, 3m	2M, 3M, 3M, 2M	<b>2m, 3m, 3m, 2m</b>	T, 2M, 2M, T	2m ou 7M
A <sub>7</sub>	FA# (Trítono)	4 aum.	4J ou 5J	3M ou 6m	<b>3m ou 6M</b>	2M ou 7m	2m ou 7M	T

**Matriz de preferências ordinais (baseada na tabela anterior e nas preferências hipotéticas da seção 2)**

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>
		DÓ (Fundamental)	DÓ# ou SI (2m ou 7M)	RÉ ou LA# (2M ou 7m)	RÉ# ou LÁ (3m ou 6M)	MI ou SOL# (3M ou 6m)	FA ou SOL (4J ou 5J)	FA# (Trítono)
A <sub>1</sub>	DÓ (Fundamental)	1,7	5,4	7,1	<b>6,5</b>	3,2	2,6	4,3
A <sub>2</sub>	DÓ# ou SI (2m ou 7M)	5,4	1,7;7,1	<b>5,4;6,5</b>	7,1;3,2	6,5;2,6	3,2;4,3	2,6
A <sub>3</sub>	RÉ ou LA# (2M ou 7m)	7,1	<b>5,4;6,5</b>	1,7;3,2	5,4;2,6	7,1;4,3	6,5;2,6	3,2
A <sub>4</sub>	RÉ# ou LÁ (3m ou 6M)	<b>6,5</b>	7,1;3,2	5,4;2,6	1,7;4,3	5,4;2,6	7,1;3,2	<b>6,5</b>
A <sub>5</sub>	MI ou SOL# (3M ou 6m)	3,2	6,5;2,6	7,1;4,3	5,4;2,6	1,7;3,2	<b>5,4;6,5</b>	7,1
A <sub>6</sub>	FA ou SOL (4J ou 5J)	2,6	3,2;4,3	6,5;2,6	7,1;3,2	<b>5,4;6,5</b>	1,7;7,1	5,4
A <sub>7</sub>	FA# (Trítono)	4,3	2,6	3,2	<b>6,5</b>	7,1	5,4	1,7

## MATRIZ CROMÁTICA DE COMBINAÇÕES

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>	B <sub>8</sub>	B <sub>9</sub>	B <sub>10</sub>	B <sub>11</sub>	B <sub>12</sub>	B <sub>13</sub>
		<b>DÓ</b>	<b>DÓ#</b>	<b>RE</b>	<b>RE#</b>	<b>MI</b>	<b>FA</b>	<b>FA#</b>	<b>SOL</b>	<b>SOL#</b>	<b>LA</b>	<b>LA#</b>	<b>SI</b>	<b>DÓ (2)</b>
A <sub>1</sub>	<b>DÓ</b>	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.	5J	6m	6M	7m	7M	8J
A <sub>2</sub>	<b>DÓ#</b>	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.	5J	6m	6M	7m	7M
A <sub>3</sub>	<b>RE</b>	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.	5J	6m	6M	7m
A <sub>4</sub>	<b>RE#</b>	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.	5J	6m	6M
A <sub>5</sub>	<b>MI</b>	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.	5J	6m
A <sub>6</sub>	<b>FA</b>	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.	5J
A <sub>7</sub>	<b>FA#</b>	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J	4 aum.
A <sub>8</sub>	<b>SOL</b>	5J	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M	4J
A <sub>9</sub>	<b>SOL#</b>	6m	5J	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m	3M
A <sub>10</sub>	<b>LA</b>	6M	6m	5J	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M	3m
A <sub>11</sub>	<b>LA#</b>	7m	6M	6m	5J	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m	2M
A <sub>12</sub>	<b>SI</b>	7M	7m	6M	6m	5J	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T	2m
A <sub>13</sub>	<b>DÓ (2)</b>	8J	7M	7m	6M	6m	5J	4 aum.	4J	3M	3m	2M	2m	T

**Matriz cromática de preferências ordinais (baseada na tabela anterior e nas preferências hipotéticas da seção 2)**

		B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>7</sub>	B <sub>8</sub>	B <sub>9</sub>	B <sub>10</sub>	B <sub>11</sub>	B <sub>12</sub>	B <sub>13</sub>
		<b>DÓ</b>	<b>DÓ#</b>	<b>RE</b>	<b>RE#</b>	<b>MI</b>	<b>FA</b>	<b>FA#</b>	<b>SOL</b>	<b>SOL#</b>	<b>LA</b>	<b>LA#</b>	<b>SI</b>	<b>DÓ (2)</b>
A <sub>1</sub>	<b>DÓ</b>	1,7	5,4	7,1	6,5	3,2	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	7,1	5,4	1,7
A <sub>2</sub>	<b>DÓ#</b>	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6	3,4	2,6	3,2	6,5	7,1	5,4
A <sub>3</sub>	<b>RE</b>	7,1	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6	3,4	2,6	3,2	6,5	7,1
A <sub>4</sub>	<b>RE#</b>	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6	3,4	2,6	3,2	6,5
A <sub>5</sub>	<b>MI</b>	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6	3,4	2,6	3,2
A <sub>6</sub>	<b>FA</b>	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6	3,4	2,6
A <sub>7</sub>	<b>FA#</b>	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6	3,4
A <sub>8</sub>	<b>SOL</b>	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3	2,6
A <sub>9</sub>	<b>SOL#</b>	3,2	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5	2,3
A <sub>10</sub>	<b>LA</b>	6,5	3,2	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1	6,5
A <sub>11</sub>	<b>LA#</b>	7,1	6,5	3,2	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4	7,1
A <sub>12</sub>	<b>SI</b>	5,4	7,1	6,5	3,2	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7	5,4
A <sub>13</sub>	<b>DÓ (2)</b>	1,7	5,4	7,1	6,5	3,2	2,6	4,3	2,6	3,2	6,5	1,7	5,4	1,7

TABELA DE COMBINAÇÕES ENTRE ACORDES (TÉTRADES) E INTERVALOS (COM INTERVALOS INVERTIDOS)

	C	E	G	B	D	F	A	C	E	G	
(I)	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>G</b>	<b>B</b>							
(III)		<b>E</b>	<b>G</b>	<b>B</b>	<b>D</b>						
(V)			<b>G</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>F</b>					
(VII)				<b>B</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>A</b>				
(II)					<b>D</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>C</b>			
(IV)						<b>F</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>E</b>		
(VI)							<b>A</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>G</b>	
1	<b>C</b>	8J	6m ou 3M	4J ou 5J	7M ou 9b	7m ou 9	5J ou 4J	6M ou 3m	8J	6m ou 3M	4J ou 5J
2	<b>C#</b>	9b ou 7M	6M ou 3m	4#	7m ou 9	7M ou 9b	6m ou 3M	3M ou 6m	9b ou 7M	6M ou 3m	4#
3	<b>D</b>	9 ou 7m	7m ou 9	5J ou 4J	6M ou 3m	8J	6M ou 3m	4J ou 5J	9 ou 7m	7m ou 9	5J ou 4J
4	<b>D#</b>	3m ou 6M	7M ou 9b	6m ou 3M	7m ou 9	9b ou 7M	7m ou 9	4#	3m ou 6M	7M ou 9b	6m ou 3M
5	<b>E</b>	3M ou 6m	8J	6M ou 3m	7M ou 9b	9 ou 7m	7M ou 9b	5J ou 4J	3M ou 6m	8J	6M ou 3m
6	<b>F</b>	4J ou 5J	9b ou 7M	7m ou 9	8J	3m ou 6M	8J	6m ou 3M	4J ou 5J	9b ou 7M	7m ou 9
7	<b>F#</b>	4#	9 ou 7m	7M ou 9b	9b ou 7M	3M ou 6m	9b ou 7M	6M ou 3m	4#	9 ou 7m	7M ou 9b
8	<b>G</b>	5J ou 4J	3m ou 6M	8J	9 ou 7m	4J ou 5J	9 ou 7m	7m ou 9	5J ou 4J	3m ou 6M	8J
9	<b>G#</b>	6m ou 3M	3M ou 6m	9b ou 7M	3m ou 6M	4#	3m ou 6M	7M ou 9b	6m ou 3M	3M ou 6m	9b ou 7M
10	<b>A</b>	6M ou 3m	4J ou 5J	9 ou 7m	3M ou 6m	5J ou 4J	3M ou 6m	8J	6M ou 3m	4J ou 5J	9 ou 7m
11	<b>A#</b>	7m ou 9	4#	3m ou 6M	7M	6m ou 3M	4J ou 5J	9b ou 7M	7m ou 9	4#	3m ou 6M
12	<b>B</b>	7M ou 9b	5J ou 4J	3M ou 6m	8J	6M ou 3m	4#	9 ou 7m	7M ou 9b	5J ou 4J	3M ou 6m