David Villena Saldaña

La máxima existencialista señala que estamos condenados a ser libres. No importa cuántas veces se le haya escuchado o leído, semejante afirmación causa perplejidad e inmediato desconcierto. Hay dos razones para que ello ocurra: una de orden formal y otra referida, más bien, al contenido.

Por un lado, se trata de un oxímoron, esto es, de una figura literaria que emparenta dos conceptos contrarios y, por tanto, excluyentes. Hablamos, en este sentido, de un pacífico furioso, un tímido arrogante, un silencio atronador, una luz oscura o un joven viejo. No se puede negar que el sentido metafórico de estas expresiones sea considerablemente rico. Desde un punto de vista literal, se trata, no obstante, de aserciones abiertamente contradictorias, y, en consecuencia, asignificativas. Es manifiesto, así, que ‘condena’ se entiende en oposición a ‘libertad.’ Concebimos, en efecto, que la condena consiste en privar a un individuo de su condición de ser libre. ¿Cómo entender, entonces, que alguien reciba a la libertad por condena? Sería como decir que el asesinato consiste en dar vida.

Ahora bien, aunque se intente disolver el oxímoron, la sensación de extrañeza persiste, pudiendo transmutarse en una de marcada incredulidad e incluso en cierta indignación. Pues, que estemos condenados a ser libres, significa que somos libres necesariamente. Tal es el contenido de la metáfora. Esto, que se presenta como una verdad apodíctica, resulta en absoluto evidente. Tendemos, por lo contrario, a pensar que se trata de algo falso. ¿No es, acaso, obvio que nuestra libertad, si alguna, es limitada, y que, en consecuencia, al no serlo plenamente, se puede afirmar que no somos libres?

Pero habría que interpretar la tesis existencialista de un modo más caritativo, sin reparar en su gramática contradictoria, la cual busca un efecto puramente retórico, ni haciendo referencia a algo experimentado por todos como falso. Es preciso ir detrás de la verdad de esta afirmación. Pues encierra, de hecho, una.

Libertad

En principio, la libertad en juego no es la de actuar. Ya que resulta una cuestión de hecho que esta propiedad se ve considerablemente mermada en nuestras personas. Es más, algunos teóricos, tanto liberales como absolutistas, sostienen que, si disfrutáramos de ésta en sentido pleno, la vida en comunidad sería inviable.

La libertad de la que se habla es, en específico, la libertad de decidir. Ésta, según la figura, es irremediablemente absoluta. Quien la posea, contará con ella en grado sumo. Ya insinuó Descartes que la única manera de hacer inteligible la tesis de que estamos hechos a imagen y semejanza de Dios, es indicar que compartimos con él esta propiedad. Somos libres de elegir entre los miembros de una disyunción. Nada nos iguala más a Dios que esto, pues su libertad de decidir es exactamente igual a la nuestra. Pero claro una cosa es decidir y otra muy diferente llevar a la práctica nuestra decisión. Por definición, Dios, además de tener libre arbitrio, es también todo poderoso, cosa que nosotros, ya no por definición, sino por hecho, no somos. Es de prever, entonces, que esta entidad lleve a término cada una de las decisiones que tome – o, dicho en otras palabras, que cumpla todos sus deseos. En nuestro caso, surgen obstrucciones de toda índole, sea materiales, legales, sociales o personales al sufrir, entre otras cosas, de voluntad débil – esto último es, por cierto, bastante común, y algo de lo cual ciertas personas saben sacar partido muy bien.

> La teoría de juegos puede aplicarse a cualquier ámbito de interacción social, no importa cuál sea, de cooperación, indiferencia o conflicto.

Tenemos que – también por definición – Dios es omnisciente. De ello, y de su libre arbitrio, podemos inferir que nunca toma decisiones equivocadas. Consideremos, por otro lado, que aun cuando se haya establecido la existencia de libertad de decisión irrestricta en nuestra esfera, esto, sin embargo, no implica que estemos condenados a tomar decisiones correctas. Al igual que Dios, elegimos, pero, a diferencia de él, nuestras decisiones no son siempre las mejores. Si esto es así, nuestra capacidad de decisión no es idéntica a la de él; la nuestra es falible; la suya, certera. Por tanto, no hay imagen y semejanza en este respecto.

No obstante el hecho de que nuestra vida se componga de una retahíla de decisiones, todas éstas sucesivas, resulta frecuente errar en el decidir, aquella actividad en la que tenemos mayor experiencia y en la cual, por consiguiente, cabría esperar considerable destreza o pericia.

En lo que sigue, intentaré delinear los alcances, pero también los límites, de un método para la toma de decisiones, a saber, la teoría de juegos. Éste puede aplicarse a cualquier ámbito de interacción social, no importa cuál sea, de cooperación, indiferencia o conflicto.

Teoría de juegos

Aunque algunos ven sus primeros esbozos en la correspon-

dencia entre Pascal y Fermat, se reconoce a John von Neumann y Oskar Mongenstern, autores del libro seminal *Teoría de juegos y conducta económica* de 1944, como los formuladores de la teoría de juegos. Ésta es una representación matemática de la toma de decisiones interdependientes. Sabemos que toda decisión se justifica en función de su eficiencia en la realización de cierto estado de cosas deseado. Así, por ejemplo, en caso de desear ver satisfecha mi sed, decido tomar un vaso de agua. Esta decisión es racional y justificada, pues, al beber el agua, mi sed en efecto cesa. En un juego, sin embargo, no importa únicamente el vínculo que haya entre nuestra decisión o curso de acción a seguir y el fin que nos hemos propuesto, también importa las decisiones, expectativas y fines de otros individuos, pues la consecución misma de nuestros objetivos se ve afectada por la acción de voluntades ajenas a la nuestra. Esto es lo que ocurre en el ajedrez o la estrategia militar, por mencionar un par de casos. Deseo hacer jaque mate o tomar un cuartel. Pero las otras partes desean precisamente lo contrario. Es decir, que yo no haga jaque mate ni tome el cuartel, sino, más bien, hacerlo ellos con respecto de mí. Nuestros intereses se encuentran en abierto conflicto. Que yo satisfaga mis deseos, implica que el otro no satisfaga los suyos y viceversa.

En un juego, un agente toma decisiones previendo qué decisión va a tomar el otro, y éste, a su vez, tomas las suyas previendo qué decisión tomará el primero. Lo que yo decida depende de lo que creo que el otro decidirá y lo que él decida depende de lo que creo que yo decidiré. Por tanto, lo que yo decida depende de lo que creo que el otro cree que yo creo. Esto es, en definitiva, un círculo. Resulta claro, en consecuencia, que la toma de decisiones interdependientes no es nada mecánica.

La teoría de juegos modela estos procesos entre agentes que se asume racionales en un sentido instrumental o económico – esto es, que tienen una clara jerarquía de preferencias entre estados y que buscan maximizar la consecución de sus intereses. Uno de los modelos de representación más difundidos en este contexto es el de las matrices o también llamadas formas normales o estratégicas, cuya importancia para los estudiosos de la sociedad es, de acuerdo con el Nobel de Economía Thomas C. Schelling, análoga a la que tiene el signo de igualdad en relación con el álgebra y la práctica de los contadores. Es decir, su uso resultaría imprescindible para quienes pretenden dar cuenta de la acción humana. (La teoría de juegos se usa de hecho, en finanzas, derecho, mercadotecnia, sociología y ciencia política). En filosofía, Richard Braithwaite predijo hace más de cincuenta años, tan solo diez después de publicado el libro de von Neumann y Mongenstern, que habría una revolución en el campo de la ética como consecuencia de la aplicación de los métodos y conceptos propios de la teoría de juegos. La historia ha mostrado que esta afirmación resultó ser extremadamente optimista. Ha habido influencia, es cierto. Pero ésta dista mucho de configurar algo así como una revolución. No se trata del fracaso de la teoría de juegos en la obtención de resultados filosóficos, sino, más bien, de su falta de uso o promoción entre los filósofos.) Se tiene así como ejemplo de matriz a:

	Juan A	Juan B
María A	(3,3)	(1,4)
María B	(4,1)	(2,2)

Esta es un matriz que representa un juego entre dos agentes, María y Juan, cada uno de ellos puede optar por dos estrategias, A o B. Hay, así, cuatro resultados posibles: MA-JA, MA-JB, MB-JA, MB-JB. Se asigna un valor para cada uno de estos de acuerdo con los intereses de cada agente o jugador, siendo 1 el menos valorado; y 4, el más preferido. ¿Cuál es la solución de este juego? ¿Cómo debe actuar María? ¿Cómo debe hacerlo Juan? Y si la comunicación entre ambos es posible, ¿cómo deben proceder para obtener el mejor resultado en común?

Podemos notar lo siguiente. MB domina a MA. No importa qué elija Juan, JA o JB, si María elige MB, siempre obtendrá un mejor resultado que el de haber optado por MA. La decisión de María debe ser, por tanto, MB. Lo mismo ocurre en el caso de Juan en relación con JB, pues JB domina a JA. Resulta indiferente cuál opción sea la de María, JB siempre tendrá un valor mayor al de JA. Juan debe elegir, entonces, JB. Es de prever, en consecuencia, que el resultado del juego sea el representado por el recuadro inferior derecho. Esa es, de hecho, la solución, pues allí está el punto de equilibrio del juego, el conocido equilibrio de Nash. Queda, sin embargo, un mal sabor. Pues lo obtenido tanto por María como por Juan sería dos, o por decirlo, de otro modo, la ganancia menos mala. Es cierto que no han caído en el estado menos deseado, que es uno, pero tampoco han conseguido lo que más deseaban, que es cuatro. De haber existido diálogo, podrían llegar a un acuerdo que maximice los resultados en función de sus preferencias. Está claro que por mutuo acuerdo ninguno de ellos podría obtener cuatro, dado que eso significaría que el otro acepte voluntariamente 1, que es la situación que precisamente evitan. Ello sería, pues, algo así como un sacrificio. Su racionalidad instrumental o económica hace tal cosa inconcebible.

Aunque algunos ven sus primeros esbozos en la correspondencia entre Pascal y Fermat, se reconoce a John von Neumann y Oskar Morgenstern, como los formuladores de la teoría de juegos.

Podemos, no obstante, apreciar, que por consenso mutuo, de inclinarse por MA y por JA, obtendrían el resultado óptimo: tres para cada uno es mejor que dos. Éste es el óptimo de Pareto. Desde luego, ello sería posible siempre y cuando tengan un compromiso de la otra parte de elegir MA o JA, pues si María opta por MA y Juan rompe la promesa optando por JB, María obtendría el peor resultado. Juan, por su lado, obtendría, el mejor, que es cuatro. Si María rompe la promesa, lo ocurrido sería igual. La cuestión es que, dada la racionalidad atribuida, si Juan está seguro que María opta por MA, no tiene motivación mayor alguna para optar por JA que para hacerlo por JB, pues en JB estaría la mayor ganancia. Y estos agentes buscan maximizar sus beneficios. Cabe esperar que ambos se engañen y terminen en el recuadro inferior derecho. Por eso, se le llama el equilibrio. Ello, por cierto, si juegan solo una vez. Pues, dado el caso de que repitan el juego un número mayor de veces, no podrán quebrar el compromiso, ya que su reputación se vería afectada, y, así, obtendrían en total un beneficio menor tras las múltiples partidas.

Este juego tiene la forma de lo que se conoce como el dilema del prisionero. Tomándose la misma matriz, interprétese cuatro como libertad; tres, como dos años de cárcel; dos, como cinco años; y uno, como 10 años. La estrategia A es, por otra, parte, permanecer callado, mientras B confesar.

No hay un conflicto puro como en el caso del ajedrez. La victoria de uno no significa la derrota del otro. No es, dicho en otras palabras, un juego de tipo suma cero. Pero tampoco es un juego cooperativo. Los intereses no son comunes. Como sí lo son, por ejemplo, en el caso de dos automovilistas yendo en direcciones opuestas a lo largo de un camino de una sola vía. De seguir su trayectoria, colisionarán, y es interés de ambas partes no hacerlo – esto, desde luego, no es una situación parecida a la del conocido juego del gallina, en el cual dos automóviles van en direcciones opuestas, uno frente al otro, a máxima velocidad para ver quién cede primero y determinar así quién es el valiente y quién el cobarde. Cada uno tiene tres estrategias: moverse a la derecha, moverse a la izquierda o mantener su dirección. El resultado depende de la decisión de ambos automovilistas y sus intereses coinciden exactamente. Este es un juego completamente cooperativo. A es izquierda; B, derecha; C, mantener la dirección.

	Juan A	Juan B	Juan C
María A	(1,1)	(0,0)	(1,1)
María B	(0,0)	(1,1)	(1,1)
María C	(1,1)	(1,1)	(0,0)

Como representación de un conflicto puro o juego suma cero tenemos:

	Juan A	Juan B
María A	(1,-1)	(-2,2)
María B	(-4,4)	(3,-3)

Las matrices representan juegos de decisiones simultáneas. Otro sería el modo de representación si el juego consistiese de decisiones sucesivas. Estos juegos se representan con un árbol o forma extensiva.