
Trump y Kim, entre gallinas, prisioneros y ciervos: la teoría de los juegos y las relaciones internacionales

Federico Verly⁴³

Fred Halliday (2004, 2006) señala que existen tres motores del progreso en la disciplina de las Relaciones Internacionales. En primer lugar, los debates al interior de la propia ciencia, que impulsan el intercambio teórico entre perspectivas disímiles, alcanzando acuerdos y profundizando sobre conceptualizaciones. En segundo lugar, los acontecimientos y la realidad internacional, que fuerzan la entrada en la agenda de diferentes temáticas. La disciplina de las Relaciones Internacionales surgió luego de la Primera Guerra Mundial para dar respuesta al eterno problema de la guerra. Aún hoy el contexto internacional invita al progreso en la ciencia, como puede observarse con el terrorismo, el cambio climático o el rol de las redes sociales. Finalmente, un tercer aspecto que promueve el desarrollo de las Relaciones Internacionales son los avances en otras ciencias. Con fuertes raíces en disciplinas antecedentes como la historia o el derecho internacional, las Relaciones Internacionales se han nutrido de desarrollos en otras ciencias para procurar explicar la realidad internacional.

Un ejemplo de estas incorporaciones teóricas prestadas está dado por la utilización de las teorías de los juegos. Siendo un área específica de la matemática estas construcciones han sido recogidas por la economía para evaluar la conducta de actores racionales y sus incentivos para cooperar o no cooperar dependiendo de las ganancias previstas y las estrategias disponibles. En un sentido similar, esta temática fue abordada por las Relaciones Internacionales en un contexto de Guerra Fría para evaluar estrategias militares y carreras armamentísticas procurando determinar las posibilidades de cooperación entre la Unión Soviética y los Estados Unidos.

La simpleza lúdica del planteamiento de estos juegos resulta atractiva para realizar lecturas internacionales. Partiendo de la premisa de que los jugadores son racionales, este artículo pretende realizar una aproximación a la vinculación entre Donald Trump, presidente de Estados Unidos, y Kim Jong-Un, líder supremo de la República Popular Democrática de Corea, desde tres juegos distintos: el juego de la gallina, el dilema del prisionero y la caza del ciervo.

El juego de la gallina

Habiendo notado que los autos que poseían contaban con localización GPS Brian y Roman deciden conseguir dos coches nuevos. Así, retan a Korpi y Darden a una carrera de relevos. Quien venciera se llevaría los autos del rival. Tras un mal arranque de Roman, perdiendo frente a Darden, Brian sale disparado avanzando directamente hacia Korpi, quién venía de frente. La colisión parecía inminente, los autos avanzan uno hacia el otro. En el último segundo Korpi decide correrse, chocando contra conos y vallas de precaución. Esto le permitirá a Brian ganar la carrera y quedarse con los coches rivales.

Esta escena de Más rápido, más furioso está basada en la dinámica del juego de la gallina. En esta representación dos personas racionales van en un automóvil contra la otra a gran velocidad. Aunque el choque parece inevitable este juego sostiene que uno de los dos jugadores se hará a un lado en un determinado momento. Este último es la gallina, el humillado. El objetivo que persiguen los participantes es llenar de información errónea al rival, mostrarse irracional al punto de estar dispuesto a colisionar sólo por su honor y ejerciendo presión psicológica sobre el rival para lograr su defección.

El 2017 puede ser comprendido como esa carrera entre Brian y Korpi, dada la escalada de tensión entre Estados Unidos y Corea del Norte, con una colisión que se mostraba cada vez más probable. A las declaraciones virtuales tuiteras de Trump se le añadían firmes declaraciones desde ambos lados, anunciando lluvias de fuego en el territorio enemigo. La retórica belicista, que en muchas ocasiones no suele ser más que eso, se realizaba en el marco de pruebas misilísticas norcoreanas, con misiles que podrían alcanzar territorio estadounidense, ejercicios militares conjuntos entre Estados Unidos y Corea del Sur sobre las

⁴³ Licenciado en Relaciones Internacionales, Universidad del Salvador.

costas norcoreanas y sanciones promovidas por el Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas. Desde la Guerra Fría el mundo no parecía haber estado tan cerca de un enfrentamiento nuclear.

Los jugadores, así, se mostraban irracionales y avanzaban el uno hacia el otro. De acuerdo al juego de la gallina, alcanzado el nivel de tensión suficiente y a último momento, uno de los jugadores daría un paso al costado. Efectivamente, a comienzos del 2018, Estados Unidos y Corea del Norte comenzaron a mostrarse dispuestos a negociar programando un encuentro para abril. La utilidad del juego de la gallina se pone de manifiesto para analizar escaladas de tensión entre dos actores racionales. Evitada la colisión resta saber cómo se desarrollarán los acontecimientos. ¿Pueden otros juegos arrojar luz sobre el posible desenlace?

El dilema del prisionero

Hacia el final del Caballero de la Noche el Guasón llena de explosivos dos ferrys. En el primero viajan ciudadanos de Gotham huyendo de una ciudad envuelta en el caos generado por el Guasón; y en el otro presos, procurando evitar que se fuguen. Cada uno de los barcos tiene un detonador, y si lo aprietan, salvan su propio barco haciendo estallar al otro. Si al cabo de 30 minutos ninguno aprieta el detonador, entonces el Guasón volaría ambos ferrys.

Esta escena tiene como base lo que en la teoría de los juegos se conoce como el dilema del prisionero. En este caso, la policía arresta a dos sospechosos, aunque sin pruebas firmes para condenarlos. Así, la policía los ubica en dos celdas separadas y le ofrece el mismo trato a cada uno. Si confiesa y el otro no, entonces el otro será condenado a 10 años y él liberado. Si no confiesa y el otro sí, será él condenado a 10 años y el otro liberado. Si los dos confiesan, serán condenados a seis años cada uno. En cambio, si los dos callan, serán encarcelados por un año.

Si bien los jugadores desconocen la actitud que vaya a tener el otro existe en este caso una estrategia no cooperativa dominante. Aún si se supiera lo que el otro sospechoso hará seguirá siendo conveniente pensar en el interés propio y mantener una actitud de confesión. En otras palabras, si no supiese la determinación del otro lo conveniente es confesar, a riesgo de quedar 10 años si no lo hace y el otro sí. Pero si uno sabe que el otro no va a confesar lo conveniente también en este caso es confesar, para así salir libre. Sabiendo que el otro no confesará, no confesar implicará pasar un año en prisión.

¿Qué nos dice el dilema de prisionero, entonces, sobre las posibilidades de cooperación entre Estados Unidos y Corea del Norte? Desde esta visión pesimista, poco cabe esperar sobre el proceso de negociación. Siguiendo esta lógica, tanto Estados Unidos como Corea del Norte privilegiarán su propio interés, no dispuestos a ceder, en un marco de suma cero donde lo que uno pierde es visto como una ganancia para el rival. Las posibilidades de cooperación son, así, prácticamente nulas. Ceder en su programa nuclear será visto por Corea del Norte como una pérdida mientras que Estados Unidos observará como tal cualquier beneficio que Corea del Norte pueda obtener.

La caza del ciervo

Rousseau (1999) planteó, en Discurso sobre el origen de la desigualdad, una nueva situación. Dos individuos salen a cazar, con la posibilidad de elegir entre cazar un ciervo o una liebre sin saber lo que hará el otro. Mientras que un jugador puede cazar una liebre de forma individual se necesitarán dos individuos para cazar un ciervo.

Aunque similar en su planteo al dilema del prisionero en este caso no existe una estrategia dominante. Está claro que sin conocer la posible acción del otro lo racional es avanzar en la caza de un conejo, asegurándose algo de comida y evitando quedar con las manos vacías. Sin embargo, si uno supiera lo que hará el otro jugador, la perspectiva cambia. Frente a la certeza de que el otro querrá cazar un ciervo lo que se plantea como racional es cooperar para obtener mayor cantidad de comida. Así, en contraposición a la no cooperación pura del dilema del prisionero este juego abre la posibilidad a la cooperación. La situación de suma cero palpable en el juego anterior muta, en este caso, en una situación de suma variable o no cero, donde las ganancias son compartidas.

Desde la perspectiva de este juego la negociación entre Estados Unidos y Corea del Norte podría presentar valores positivos si ambos se encuentran dispuestos a cooperar para obtener ganancias mutuas. Que uno se muestre dispuesto será esencial para abordar esta negociación dado que, siguiendo a este juego, si no se sabe la acción del otro jugador primará una estrategia no cooperativa. En este sentido, Corea

del Norte podría ver como productivo suspender su programa nuclear en contraposición con la eliminación de sanciones económicas mientras que Estados Unidos centrará su visión en las ganancias que estará obteniendo consiguiendo reducir la amenaza asiática.

Conclusión

La teoría de los juegos, en suma, presenta una manera interesante de analizar acontecimientos internacionales, especialmente en situaciones con dos jugadores racionales y sus posibilidades de cooperación o no. El juego de la gallina nos hacía prever que Donald Trump y Kim Jong-Un no llegarían a un conflicto armado sino se correrían con anterioridad a la coalición. Restará saber si es el dilema del prisionero o la caza del ciervo el que nos permita analizar las posibilidades de cooperación o no de las negociaciones.

La diferencia estará dada por los incentivos a cooperar que tengan los jugadores. De un lado se plantea la interrupción del programa nuclear, su reducción o algún tipo de control por parte de veedores internacionales; mientras que del otro la eliminación o reducción de las sanciones. ¿Es suficiente incentivo para Corea del Norte lograr eliminar las sanciones a cambio de sacrificios en su programa nuclear? ¿Lo es para Estados Unidos desde el otro lado?