

VI. CONFIANZA Y ESTRATEGIAS DE COOPERACIÓN

La confianza es una expectativa y como tal involucra una relación temporal en donde se realiza una inversión inicial, que en este caso se lleva a cabo a partir de un cierto tipo de cálculo. A pesar de que su lógica interna no puede ser reducida a una cuestión meramente instrumental, el cálculo de la confianza mantiene parámetros comunes con el cálculo instrumental, por ejemplo, en lo que se refiere a la construcción de estrategias. La disposición a confiar, el análisis de las condiciones, la construcción de acuerdos de protección y supervisión conforman un panorama de acciones que pueden ser concebidas como estrategias para la construcción y el mantenimiento de la confianza.

El análisis del problema de la cooperación desde la perspectiva de la teoría de juegos plantea propuestas interesantes para analizar las diversas estrategias para el desarrollo de acciones cooperativas. Es importante aclarar que aunque confianza y cooperación no son sinónimos, las condiciones y características que rodean los dilemas de la cooperación son similares a los que están presentes en el cálculo de la confianza. No es casual que diversos autores hayan señalado los vínculos existentes entre confianza y cooperación y hayan explorado posibilidades para el análisis de la confianza desde la perspectiva de la teoría de juegos.²⁹

Uno de los autores que han relacionado confianza y cooperación, Bernard Williams, plantea que las relaciones de cooperación entre dos individuos, uno de los cuales mantiene una postura dependiente del otro, introduce el problema de la confianza en el sentido de que “la parte dependiente requiere de algún grado de seguridad de que la parte no dependiente cooperará.”³⁰ Para este autor, por ejemplo, las relaciones de coope-

²⁹ Cfr. Robert Axelrod, *La evolución de la cooperación*, Madrid, Alianza, 1986, p. 202, y Bernard Williams, *op. cit.*, pp. 7 y ss.

³⁰ Bernard Williams, *ibid.*, p. 14.

ración a nivel social o de agentes individuales requieren que alguno de los participantes asuma la posición de parte dependiente y también que la parte no dependiente acepte la cooperación. Que la dependencia aparezca como condición básica de la confianza plantea el problema de la reciprocidad. Dentro de este razonamiento cabría plantear la siguiente cuestión: si la confianza es posible a partir de que sólo una de las partes tenga una situación de dependencia de la otra, ¿qué tipo de garantías requiere la parte dependiente para garantizar que la no dependiente cooperará?

La teoría de juegos parte del supuesto de que el comportamiento de los individuos es racional y se orienta por el interés propio. En consecuencia, si se asume que los individuos son racionales y egoístas, un problema central para este tipo de teorías radica en: ¿cómo explicar la existencia de relaciones de cooperación?

Una de las líneas de tratamiento de la cooperación se construye desde la perspectiva de las condiciones del juego, en las que la estructura de las reglas da como resultado la cooperación. Los juegos denominados cooperativos permiten el establecimiento de compro-

misos entre los jugadores en donde la cooperación es un resultado que no se contrapone a la búsqueda del interés propio. El reparto del pastel es un ejemplo de juegos cooperativos.

Sin embargo, es en el contexto de los juegos no cooperativos en donde la cuestión de la cooperación se hace problemática y, por ello, adquiere mayor interés para nuestro estudio. El análisis de los problemas de la cooperación, es decir, de las condiciones a partir de las cuales los jugadores pueden acceder a estrategias de cooperación sin que existan acuerdos o condiciones que las generen, es una cuestión que ha sido abordada fundamentalmente a partir del análisis de un juego muy especial conocido como “El dilema del prisionero” (DP).³¹

³¹ El DP describe una situación en la que “dos prisioneros, los señores Hilera y Columna, son interrogados por separado. Si ambos confiesan, a cada uno se le sentencia a ocho años de prisión; si ambos niegan su participación, a cada uno se le sentencia a un año. Si sólo uno confiesa, se le libera, pero al otro se le sentencia a diez años. *El dilema del prisionero* es un ejemplo de un juego de 2-por-2, porque cada uno de los jugadores, Hilera y Columna, tienen dos posibles opciones en su conjunto de acciones: confesar y negar.” (Eric Rasmusen, *Juegos e información. Una introducción a la teoría de juegos*, México, FCE, 1996, p. 33). De acuerdo con este juego, el mejor resultado es el que obtiene un jugador cuando se aprovecha de una actitud cooperativa del otro y lo defrauda, es decir, cuando obtiene los beneficios

La propia teoría de juegos ha analizado y ensayado mecanismos que intentan escapar a la no cooperación como estrategia dominante del DP. Algunos de ellos son: la repetición del juego, lo que permite construir

de la cooperación sin participar de ella. El segundo mejor resultado es el que da la solución cooperativa, en donde ambos jugadores no denuncian. Le sigue la solución no cooperativa que se caracteriza por la confesión de ambos. El peor resultado es el que se da cuando el jugador decide no confesar pero es traicionado. Como se podrá apreciar, la lógica sobre la cual se ha construido este juego plantea una situación muy similar a la que está presente en el cálculo de la confianza. La incertidumbre que rodea la decisión de los jugadores por el desconocimiento de la respuesta que dará el otro y el riesgo que representa la posibilidad de ser defraudado están presentes en las relaciones de confianza. La estrategia dominante del DP es *confesar*, a pesar de que con ella se obtiene el peor resultado en conjunto. Lo que introduce a los prisioneros en un dilema es precisamente esta situación en donde, a pesar de que la peor de las soluciones es la no cooperación, es también la que se establece como estrategia dominante.

El DP se diferencia, así, tanto de los juegos cooperativos en los que la cooperación es la estrategia dominante como de los de suma cero en donde las ganancias de un parte se realizan siempre a costa de la otra. El DP es un juego de suma no nula y de motivos mixtos en donde existen "argumentos" racionales tanto para la cooperación como para la no cooperación. En consecuencia, la cooperación en un DP no es tan fácil como se supondría en los juegos cooperativos, pero no está totalmente descartada como en los juegos de suma cero. Finalmente, en el DP los jugadores están en una situación donde sus acciones son interdependientes y se dan en un marco de incertidumbre, lo que nos recuerda dos condiciones básicas que intervienen en las relaciones de confianza. El problema de la cooperación que se plantea en el contexto del DP, al igual que sucede en la confianza, coloca a los actores en situaciones de incertidumbre ante las respuestas del otro. La decisión de cooperar, al igual que la de confiar, coloca al sujeto en una situación de riesgo y de vulnerabilidad ante respuestas no cooperativas.

procesos de aprendizaje y extender el horizonte temporal del futuro de la relación; la reducción del número de participantes; la promoción del conocimiento mutuo y la reputación, y la promoción de acuerdos para reforzar la cooperación.

Algunas de estas estrategias han dado lugar a modalidades de juego distintas. Tal es el caso del *Assurance Game* (juego de la seguridad), propuesto por Sen,³² en donde se establece un mecanismo de sanciones que aunque no es coercitivo, sí está orientado a garantizar el cumplimiento de acuerdos de seguridad. Las sanciones pueden modificar la escala de preferencias a tal punto que se puede favorecer una clara orientación hacia la cooperación.³³ De esta forma, las sanciones introducen un costo que inclina la balanza en favor de la cooperación. La información tendiente

³² Este juego es analizado por Sen en "Choice, Ordering and Morality", en S. Körner (ed.), *Practical Reason*, Oxford, Basil Blackwell, 1974, reimpresso en *Choice, Welfare and Measurement*, Oxford, Basil Blackwell, 1982).

³³ Sean A y B los dos jugadores; 0 la respuesta no cooperativa (confesión) y 1 la cooperativa (no confesión). La escala de preferencias del *Assurance Game* sería la siguiente:

A: a0b0>a1b0>a1b1>a0b1

B: a0b0>a0b1>a1b1>a1b0

a garantizar el cumplimiento de los acuerdos de cooperación desempeña también un papel central en este juego. El *Other Regarding Game* (OR, juego de consideración hacia los demás) constituye otra modalidad de la transformación del DP en un juego cooperativo.³⁴

Uno de los principales problemas que tiene la teoría de juegos, y frente al cual reaccionan los intentos de formalización de juegos como AG y OR, es la trivialización del tiempo. Sobre este punto Williams considera que para la teoría tradicional de juegos no repetidos o repetidos trivialmente, las transacciones son vistas como expresión de preferencias y éstas se analizan en función de las utilidades vinculadas a los resultados. Los resultados, a su vez, se prefieren en

³⁴ También analizado por Sen, este juego muestra cómo, a pesar de la necesidad de certidumbre, ambos jugadores mantienen la estrategia cooperativa como alternativa dominante:

A: $a0b0 > a0b1 > a1b0 > a1b1$

B: $a0b0 > a1b0 > a0b1 > a1b1$

Este juego permite analizar la artificialidad de la teoría clásica de juegos, en la que no se reconoce la dimensión temporal vinculada con los procesos de *aprendizaje* (Bernard Williams, *op. cit.*, p. 5).

tanto tales, a partir de las funciones de utilidad dadas por los escenarios psicológicos de las estrategias de los actores (egoísta, cooperativo, altruista, etc.). Para este autor, las preferencias son actitudes psicológicas del momento y las decisiones específicas que se adoptan —cooperar o no cooperar; confiar o no confiar— dependen de las disposiciones y actitudes igualmente específicas y referidas a cuestiones como el riesgo, la cooperación, el tipo de empresa, a un agente en particular, al grupo de agentes al cual ese agente pertenece, etc.³⁵ Por esta razón, el problema de la cooperación y de la confianza no puede darse en el plano de abstracción planteado por la teoría de juegos, sino que requiere un nivel de concreción histórica mucho mayor. Sin embargo, esto no invalida la utilidad de los modelos de comportamiento como instrumentos para el análisis histórico.

El tiempo no es sólo un problema de repetición, sino que involucra un proceso de reelaboración y de redefinición de las disposiciones de los actores. Por esa razón, aunque existen disposiciones y orientacio-

³⁵ *Ibidem.*

nes de los actores hacia la confianza y la cooperación, éstas no pueden ser reducidas a una función de utilidad y a una estrategia preestablecida. Por lo menos esto no es así en el caso de las relaciones de confianza que se presentan como una alternativa. Asumir que la confianza y la cooperación obedecen a estrategias que se pueden describir como una función de utilidad es negar el papel que desempeñan el tiempo y el aprendizaje en la orientación de las acciones de los agentes.

En su conocido texto *La evolución de la cooperación*, Robert Axelrod presenta algunas propuestas interesantes para reflexionar en torno al problema del tiempo para el establecimiento de relaciones de cooperación:

El verdadero fundamento de la cooperación —dice Axelrod— no es la confianza, sino la perdurabilidad de la relación. Cuando las condiciones son idóneas, los jugadores pueden llegar a cooperar uno con otro, descubriendo las posibilidades de mutua remuneración que la cooperación ofrece, ya sea por tanteo, ya por imitación de otros jugadores, o incluso a través de un ciego proceso de selección de las estrategias más prósperas, que va eliminando las menos venturosas. El que los jugadores confíen o no, el

uno en el otro, tiene a la larga una importancia mucho menor que la idoneidad de las condiciones para la construcción de una norma estable de cooperación mutua.³⁶

La posibilidad de establecer relaciones cooperativas en un contexto de desconfianza o con una presencia realmente marginal de confianza es un elemento que será utilizado posteriormente dentro del análisis de los procesos de construcción de confianza. Sin embargo, la repetición de interacciones como resultado de una convivencia prolongada puede generar relaciones de cooperación aún entre adversarios, como sucedió en las trincheras durante la Primera Guerra Mundial. ¿Es ese remanente ético y afectivo un germen de confianza que se va generando y que se expresa en los rituales o es una simple rutinización de las estrategias? Los sentimientos de solidaridad y camaradería que surgieron entre los soldados de ambos bandos es un “hecho nuevo” dentro de los resultados de un DP repetido que apunta hacia los inicios de una relación de confianza. Evidentemente, ese sentimiento se generó en una situación extrema como la guerra,

³⁶ Robert Axelrod, *op.cit.*, p.172.

por lo que la modificación de las condiciones que le dieron origen terminaron rápidamente con cualquier manifestación de este germen de cooperación.