

El juego de la gallina

En la película *Rebelde sin causa*, Jimmie (James Dean) y Buzz, líder de una banda local, se dirigen a toda velocidad con sus vehículos a un precipicio. El primero que se tire del coche o frene para no despeñarse, perderá, será denominado *gallina* y perderá el favor de chica (Natalie Wood). En la versión clásica de este juego, estudiado por la teoría de juegos, dos jóvenes encaran sus coches en los extremos de la calle principal del pueblo y se dirigen el uno hacia el otro en curso de colisión. En este juego cada jugador tiene una estrategia dura (continuar) y una blanda (ceder). Si los dos ceden se queda como estaban, pero si ninguno capitula se produce la catástrofe. Naturalmente, cada jugador prefiere que desista el otro. En este juego hay dos posibles estrategias consistentes bien que conceda sólo Jimmie o bien que conceda sólo Buzz. Pero si se añade la dimensión temporal, que es la que se da en la realidad, el juego no tiene una solución estable con estrategias consistentes. Si Buzz piensa que Jimmie aflojará dos segundos antes del precipicio, entonces Buzz seguirá un segundo más. Pero en este caso Jimmie preferirá aflojar medio segundo antes del precipicio para dejar como gallina a Buzz, y así sucesivamente. Ya se pueden imaginar el resultado.

El problema es que nadie quiere desistir y, por tanto, cada parte hace los esfuerzos posibles para convencer a la otra de que está comprometido a no hacerlo. De hecho, si Buzz y Jimmie hubieran jugado la versión clásica del juego (en la calle principal) y a Buzz se le hubiera enganchado el acelerador y bloqueado el volante, y esto fuera evidente para Jimmie, Buzz habría ganado, puesto que el aflojar o no estaría fuera de su control (desafortunadamente, en la película se dirigían al precipicio y a Buzz se le enganchó la manga de la chaqueta en el asidero de la puerta del coche y se despeñó al no poder saltar a tiempo). Un accidente puede determinar que gane un contendiente u otro, o un resultado catastrófico.

El lector se preguntará por el interés de este juego, aparte de como entretenimiento. Bertrand Russell lo comparó con la carrera armamentística nuclear, y temía que el hecho de que la carrera no hubiera conducido a la destrucción mutua entre las superpotencias no era garantía para que la catástrofe no acabara sucediendo. El problema es que la estructura del juego lleva a los jugadores a una política de riesgo calculado (*brinkmanship*) de resultado incierto. El

ejemplo clásico es la crisis de los misiles que enfrentó a Kennedy y a Jruschov en 1962. Kennedy fue hábil y desoyó a los militares que querían arrasar Cuba y estableció un bloqueo naval que conforme transcurría el tiempo elevaba la probabilidad de que los *halcones* del ejército ganaran la partida y EE.UU. atacara. La opción presentada por Kennedy a Jruschov era pues: usted puede desactivar esta amenaza de los *halcones* cediendo (y es lo que acabó haciendo Jruschov). Es importante darse cuenta de

ción de Jimmie y Buzz, o de Kennedy y Jruschov, con Mas y Rajoy (o Rajoy y Mas).

El arte de la política de riesgo calculado es muy difícil y sutil. Hay que incrementar los riesgos gradualmente y dejarse un margen de maniobra suficiente para retroceder en cuanto el rival accede a negociar. Hay que intentar controlar, precisamente, mediante la cesión temporal de control. Esta fue la estrategia de Kennedy. Intentar ganar en el juego de la gallina es peligroso. El riesgo calculado se puede descontrolar. El

actual conflicto entre Catalunya y España no ha tenido consecuencias por el momento en la economía (ni en la catalana ni en la española). Pero esto puede cambiar si no hay perspectiva de una solución negociada y el conflicto se enquistaba, mientras los trenes se aproximan y la incertidumbre aumenta. La sesión del pasado 8 de abril en las Cortes abona esta impresión. Los mercados de capitales tienen una capacidad de atención limitada pero cuando un país atrae el interés por un posible problema, los movimientos son rápidos (sólo hace falta recordar lo que pasó con los flujos de capital como reacción a la prima de riesgo española en la crisis de la deuda).

Sin embargo, existe otra posibilidad, cambiar las reglas del juego de modo que se amplíe el abanico de alternativas y se haga posible la negociación. Esto es factible como lo demuestra el caso de Escocia en el Reino Unido. Allí se ha evitado el choque frontal del juego de la gallina mediante una negociación y pacto de una consulta. Al mismo tiempo

las autoridades del Reino Unido han garantizado la estabilidad afirmando que en cualquier escenario el pago de la deuda pública estaría garantizado. Esto no significa que el Gobierno británico esté a favor de la independencia de Escocia, todo lo contrario, sino que se ha pactado un mecanismo de resolución del conflicto. El debate de los pros y contras de la secesión, como la adopción o no de la libra esterlina por parte de una Escocia independiente, se lleva a cabo de forma abierta y rigurosa. Si en España no se cambia de juego y se toma el camino de la negociación, la confrontación acabará pasando factura a la economía, y seguiremos a la expectativa del resultado del juego de la gallina.●



JOMA

que el juego de la gallina no se juega normalmente entre dos personas sino entre dos conglomerados de intereses y que siempre el jugador titular (Kennedy, por ejemplo) puede decir que no sabe cuánto tiempo podrá controlar a los extremistas de su bando (los militares *halcones* en este caso). Las dos partes enfrentadas tienen sus componentes que no quieren transigir mediante alguna cesión a la otra parte y al mismo tiempo tienen incentivos a presentarse más rígidas de lo que en realidad son.

El conflicto entre las instituciones de Catalunya y de España me recuerda el juego de la gallina. Se trata de ver quién concede primero. Voy a dejar a la imaginación y preferencias del lector la posible identifica-