

EL presidente Nixon se sentó a leer su informe matinal. Gallup registraba ascensos en la popularidad de Muskie. Según la CIA, los chinos habrían inventado un arma secreta «escalofriante». El Banco Federal de la Reserva pronosticaba mayor inflación. Cuando atendió el teléfono, la frente de Nixon estaba húmeda. Le anunciaron un súbito endurecimiento de la política exterior francesa. En ese momento, un general irrumpió en su despacho. «¡Salgón!... —rugió—. ¡Se pierde! Los vietcongs están tomando la Casa de Gobierno». Nixon no pudo más, y llorando a mares llamó a su maestra.

Como un brote de hongos, en escuelas, colegios y universidades de los Estados Unidos se han popularizado multitud de juegos pedagógicos que dramatizan situaciones políticas, económicas, históricas, sociales. Su realismo suele ser implacable, casi clínico. El mismo método se usa en laboratorios sociológicos para construir teorías y en dependencias oficiales para evaluar medidas de gobierno. Y ha ingresado también en los fines de semana hogareños, donde ya hace medio siglo que imperaba un ilustre antecedente: *Monopol*, engendro de los hermanos Parker, cuyo monopolio ha sido destruido por los nuevos juegos científicos.

Los fanáticos yanquis han fundado clubs; se suscriben a revistas especializadas e intercambian información y nuevos juegos. Uno de los más famosos, *Diplomacy*, reconstruye la primera guerra. Siete naciones europeas pelean, pactan y se traicionan aviesamente, sin cesar, en una competencia que puede alargarse días enteros. Según los expertos, «sobre el diabólico mapa de *Diplomacy* se han quebrado amistades sólidas y se han deshecho matrimonios». Otros juegos escenifican la invasión a Normandía, la batalla de Waterloo, el sitio de Stalingrado. Uno, muy instructivo, reconstruye el asesinato de John F. Kennedy. Pero la mayor parte de estos games reviven sucesos bélicos...

Sobre esa matriz germinarían los juegos de guerra estructurados, los auténticos *Kriegsspiele*, hacia 1811: los inaugura el barón prusiano Von Reisswitz, ávido por transmitirle a sus camaradas las lecciones estratégicas y tácticas de Napoleón. Pronto, muy pronto, las escuelas castrenses de todo el mundo adoptarían los *Kriegsspiele* y su «tablero de juego»: una mesa de arena que reproduce a escala los terrenos.

Estas técnicas de juego se fueron sofisticando de tal manera que su utilidad rebasó las fronteras del aula para ingresar al venerable recinto del Estado Mayor. Servían para investigar estrategias novedosas o intrépidos ardores tácticos. Lo increíble, en todo caso, es que permanecieran reducidas al ámbito militar: recién, hace doce años, desde que comenzaron a emplearse en otras esferas como la administración de empresas, la política —doméstica e internacional— y la enseñanza común.

Estudiar los juegos

Un prodigioso matemático húngaro, Janos von Neumann, junto con el eco-

POWER GAMES

CUANDO LA TECNOCRACIA PUEDE JUGAR AL PODER

OSCAR CABALLERO

nomista silesio Oskar Morgenstern, desencadenaron la tendencia en 1944, al publicar en los Estados Unidos un libro ya clásico: *Theory of Games and Economic Behavior*. Los juegos a los que se referían no eran los de azar (que venían fascinando a matemáticos y estadísticos desde un par de siglos atrás), sino los otros, como el ajedrez, donde todo depende de la habilidad e inteligencia de los jugadores. Estudiarlos no era ocioso —aseguraban los autores—, porque su esquema equivaldría al de muchas situaciones sociales corrientes, donde la ganancia de un competidor representa la ruina del otro: una votación política, la libre concurrencia económica en un mercado inelástico, un duelo internacional por la hegemonía en un territorio dado, una guerra total...

El sistema prometía posibilidades cautivantes para la estrategia militar, comercial o política. Desgraciadamente, en seguida se vieron sus limitaciones.

Teniendo en cuenta que tales defectos nacían de un excesivo dogmatismo, elaboraciones posteriores fueron introduciendo más incertidumbre al sistema para acercarlo a la realidad. Sobre esa base comenzaron a construirse —entre 1957 y 1958— los primeros juegos de empresas, velozmente entronizados como la diversión (y el ejercicio práctico) más popular entre los ejecutivos. Por lo común, enfrentan a dos equipos que manejan alternativas de decisión similares a las de una conducción empresarial: distribución de recursos, montos de producción, variables de mercado. Suelen ser juegos de final abierto (o sea: hay que convenir previamente su terminación) y gana el equipo que llevó mejor su compañía simulada. El tiempo funciona vertiginosamente acelerado: una hora de juego puede simular un año real; en cinco minutos hay que tomar las decisiones que a un ejecutivo le llevan normalmente un mes. Se alternan momentos de juego con otros durante los cuales el staff de cálculos efectúa el balance de lo actuado.

Los partidos resultan frenéticos, sobre todo si los cálculos se confían a un ordenador, que no sólo acelera los períodos intermedios, sino que permite, también, orquestar modelos complejísticos. Hoy se usan, sobre todo, los dos sistemas extremos:

● Juegos manuales (sin ordenador);

cálculos hechos a lápiz por el staff), que tienden a ser muy sencillos, poco más complejos que ciertos *divertissements* como el *Monopol*. Sirven de adiestramiento y como «test» de eficiencia —además de divertir, claro—.

● Juegos mecánicos, que apelan a un ordenador auxiliar alimentado con las decisiones de los jugadores y programado mediante modelos de alta complejidad.

La difusión de los juegos de empresas ha corrido pareja con la irrupción de ágiles estamentos de ejecutivos jóvenes y modernizantes (quizá hasta el «snobismo»); en cambio, aplicaciones de las mismas técnicas sobre áreas no menos cruciales —política nacional y exterior, estrategia de defensa— casi no han traspuesto la frontera de los países más desarrollados. Militares y estadistas del tercer mundo suelen ignorarlas, un retraso agravado por la evidencia de que las naciones líderes las esgrimen para incidir en la suerte de la humanidad entera.

Paralelamente a la tecnificación de la administración empresarial apareció ya, en U. S. A., un nuevo tipo de experto que procura idénticos progresos en las esferas gubernamental y castrense. La verdad es que a menudo ambos roles coinciden en una misma persona cuyo prototipo es McNamara: graduado en la *Business School*, de Harvard, investigador de la aeronáutica durante la guerra, alto ejecutivo de Ford, llega con Kennedy a la Secretaría de Defensa y ahora preside el Banco Mundial. Pero los personajes de su especie no precisan, siquiera, pasar por la función pública: les basta con integrarse a extrañas instituciones como la *RAND*, el *Institute for Defense Analysis*, el *Logistics Management Institute*, la *Research Analysis Corporation* y el *Hudson Institute*. Fastuosamente asalariados y con inmejorables condiciones de trabajo, miles de científicos y tecnólogos se entregan allí a especulaciones azarosas, al servicio de quien desee contratarlos. A veces los requieren compañías privadas, pero sus clientes óptimos se reclutan en la Casa Blanca o el Pentágono.

Claro que el campo político o el militar —y, por supuesto, la inevitable interacción de ambos— postulan cuestiones específicas que los distancian del universo líricamente racional de la *Game Theory*. El área político-militar resiste cualquier esfuerzo que pretenda encorsetarla dentro de modelos

nitidos. Desde los gabinetes universitarios, en los Departamentos de Relaciones Internacionales y de Gobierno, una legión de cultores de la ciencia pura se entrega a una tarea tortuosamente lenta: ir edificando una trama de leyes y principios universales a la manera de los teoremas de la Física. Su meta: la instauración de una *Science of Politics*, con rigurosa metodología.

La retórica de los teóricos

Los resultados, empero, se asemejan sospechosamente a perogrulladas mohosas una vez se logra desentrañar la enrevesada jerga que adoptan sus dómicos. Así, un conspicuo teórico del tema se felicita por el hallazgo de postulados como éstos: «A mayor urgencia y menor tiempo para decidir, menores son las alternativas significativamente diferenciadas. A menor período de decisión, menor esfuerzo de búsqueda de información dentro del sistema de comunicación». O sea: cuando un sujeto está apurado, no para en detalles ni se detiene a pensar como es debido.

Eso es, precisamente, lo que según tales puristas sucede a sus «colegas mercenarios estilo *RAND*»: las oficinas de Gobierno les exigen recomendaciones inmediatas, el déficit de tiempo no les permite ir paso a paso, sus conclusiones son inciertas. Y esos *policy scientists* (asesores científicos pragmáticos), por su parte, se irritan contra las puerilidades del enfoque abstracto. La polémica, desnuda o encubierta, acapara cascadas de argumentos en la literatura especializada o en los congresos técnicos.

Líder de los *political scientists* de la *Northwestern University* (Chicago), Richard Carlton Snyder está obsesionado por la toma de decisiones. Para él, las relaciones internacionales deben encararse exclusivamente desde el ángulo del decisor político, es decir, del gobernante. «Los demás elementos nacionales o externos —dice— influyen sobre el decisor y reciben los efectos de sus decisiones, en un perpetuo «match» de ping-pong». El juego que conviene a su teoría es el *I.N.S. (Inter-Nation Simulation)*, hilvanado por su colega Harold Guetzkow: cada nación consta de un Jefe de Estado, sus ministros y un político opositor, que aspira a suceder al presidente en el cargo. El mundo está integrado por varias —entre cinco y diez— naciones como esa; como es

taller hogar



lógico, comercian, hacen alianzas, compiten, se declaran la guerra. Hay dos o tres periódicos por país y hasta un remedo de las Naciones Unidas.

Si el enfoque de Snyder es psicológico y personal, netamente opuesto es el que recomienda Morton A. Kaplan, de Princeton: a Kaplan la interesa, sobre todo, describir constelaciones internacionales de países en el frígido estilo de la cibernética y la **Teoría de Sistemas Generales**.

Oliver Benson, catedrático de Oklahoma, ha orquestado un modelo simulador de máquina sola (ordenador sin jugadores humanos) que ejemplifica las hipótesis de Kaplan. Es un engendro despiadado. Nueve naciones grandes —U.S.A., U.R.S.S., Gran Bretaña, Alemania Occidental, Francia, Italia, India, China y Japón— se entretienen ejerciendo su dominio sobre otras tantas naciones-blancas (**target nations**): Corea, Guatemala, Egipto, Líbano, Hungría, Vietnam, Taiwán, Indonesia e Irán. Las primeras son activas, las otras figuran como meras áreas de tensión. Sin embargo, el poder de cada actor está limitado por las eventuales represalias de los demás, que se gradúan desde la protesta diplomática hasta la guerra total.

Kaplan, en sus propias investigaciones, no apela a ninguna computadora, sino a una especie de ludo estratégico que ha bautizado como «El juego del Poder». Fuera de su propósito científico logra apasionar de tal modo que se lo está empleando como juego de salón. Una de sus versiones apela a cuatro países, con fronteras comunes y territorios privados de reserva.

Al comienzo, los jugadores compran un número de fichas nacionales y adquieren, juntos, un pozo común. Van haciendo sus movimientos por turno: las fichas pueden ser dejadas en la reserva, invertidas en el Banco Mundial (donde rinden un cierto interés) o desplegadas a lo largo de cualquier frontera: en este caso representan cañones apuntando a otro país. Durante su turno, los jugadores asignan fichas, las retiran o resuelven declarar la guerra con las fichas que ya habían desplegado sobre una frontera en la vuelta anterior.

Epidemia lógica

Además de hacer la guerra, las naciones forjan alianzas (por ejemplo: extraen simultáneamente sus fichas de la frontera común) o ejercen presión (despliegan fuerzas sobre una frontera sin desencadenar un ataque abierto). El juego termina cuando todos los jugadores, menos uno, fueron eliminados, salvo que los dos últimos acuerden un armisticio para repartirse el pozo, según proposiciones a negociar.

Desde los laboratorios, la epidemia lógica se ha derramado sobre los establecimientos de enseñanza. Existen variedades del I.N.S. para alumnos universitarios de Ciencias Políticas de U.S.A. (recientemente, empero, se lo aplicó en el Instituto Otto Suhrm, de Berlín), y otras, tan simples, que las emplean en las escuelas primarias de los Estados Unidos.

Pululan, también, modelos referidos a situaciones históricas (desde la economía de Sumeria, hace veinticinco mil años, hasta la elección presidencial norteamericana de 1860), a temas de ciencias naturales (un laboratorio quí-

mico simulado mediante computadoras; la evocación del viaje de Darwin por las Galápagos), a lógica y matemáticas, a orientación vocacional.

Pedagogos de Ohio —secundados rápidamente por sus colegas británicos de Oxford— han reemplazado las prácticas convencionales, en las escuelas de magisterio, con fascinantes simulaciones audiovisuales: el aspirante a maestro debe dictar su clase ante alumnos «robots», corporizados mediante proyecciones cinematográficas; un ordenador evalúa el ejercicio. En el Seminario Teológico Presbiteriano de San Anselmo (California) se somete a los futuros pastores a un juego que reproduce una ciudad; los participantes administran parroquias, tratan de influir en las autoridades y afrontar crisis comunitarias (accidentes, delincuencia, pestes). A cierta distancia de allí, en Detroit, la escuela de líderes de la **United Automobile Workers** somete a sus alumnos a un juego que simula un sindicato completo sometido a todas las tensiones (huelgas, reclamos, regulación de jornales) de su modelo real.

El doctor Andrew Mackay Scott (profesor en la North Carolina University) asegura que cualquier sistema social puede ser estudiado mediante simulaciones. Para probarlo ha industrializado una invención suya, el **Simuland**, juego cuyas dos variedades describen minuciosamente situaciones sociopolíticas reales de Chile y de Brasil en 1965: los jugadores encarnan al presidente Castelo Branco, a gramscialistas, terratenientes, cafeteros, industriales, militares, intelectuales, estudiantes y al Partido Comunista. Mientras preparaba su tesis en Harvard, Scott fue funcionario de la CIA; luego trabajó en la **Mutual Security Agency**. Es decir: se trata de un típico **policy scientist**, vinculado a poderosos grupos de su patria. **Simuland** tiene, según él, meros propósitos educativos. Pero en un libro que publicó hacia 1967 anuncia alegremente la utilidad que **Simuland** y otros engendros muestran a la hora de probar políticas concretas.

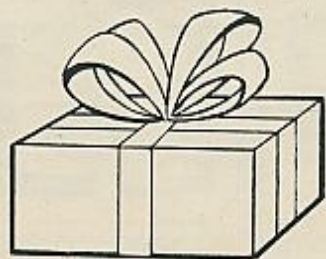
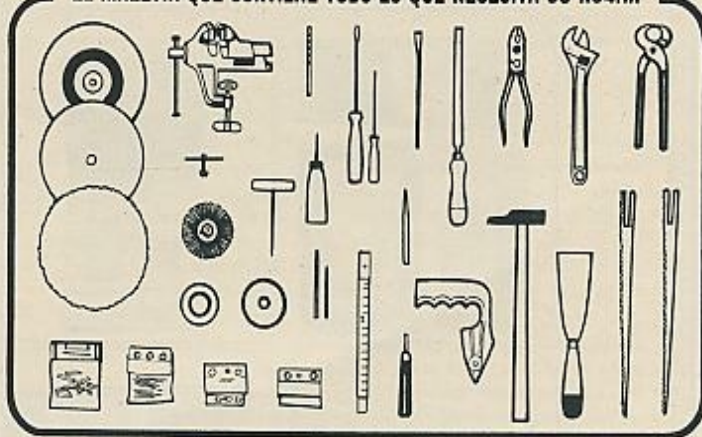
En 1965 y 1966, el **Western Behavioral Sciences Institute**, de La Jolla, California, organizó un sondeo entre estudiantes de **high school** (juniors y seniors) para averiguar qué aprendían con las simulaciones. Después de participar en experiencias del I.N.S. y el P.L.A.N.S., el 8 por 100 de los alumnos descubrió que «el mundo y la política son cosas muy complicadas»; el 17 por 100, entre tanto, opinó que «ser un líder debe ser una cosa terriblemente difícil». Y un 16 por 100 extrajo del juego «un punto de vista escéptico y cínico sobre el mundo, donde el conflicto y el engaño son inevitables y dominantes».

Uno de los más formidables impugnadores de la ciencia política de su país, Stanley Hoffmann —discípulo del francés Raymond Aron y profesor de Gobierno en Harvard—, no niega las posibilidades de las nuevas herramientas matemáticas en las disciplinas sociales. Pero pregunta si el defecto no está en las doctrinas que suelen sustentar sus colegas. Se reduce la sociedad —dice— a un sistema de comunicación, y se olvida averiguar qué es lo que se está comunicando. Se proclama la abstención metodológica de todo juicio de valor, y se termina asumiendo la defensa del equilibrio y del **status quo**.



EL
EQUIPO
MAS COMPLETO
PARA UN HOGAR
MAS CONFORTABLE

EL MALETIN QUE CONTIENE TODO LO QUE NECESITA SU HOGAR



“EL REGALO”
PARA EL DIA DEL
PADRE

De venta en las
mejores
ferreterías