NODVS L'aperiòdic virtual de la Secció Clínica de Barcelona
Dipòsit legal B-24256-2010. ISSN 2013-8539

NODVS IX
Març de 2004

El sujeto en la teoría de los juegos

Referencia de J. Lacan, en *Subversión del sujeto y dialéctica del deseo*, al sujeto en la teoría de los juegos, presentada en el S.C.F. de Barcelona el 13 de diciembre de 2003

Emilio Faire

Paraules clau

azar, dar cuenta de las complejidades de los fenómenos sociales, jugador/sujeto - juego/código, Von Neumann, Morgenstern, cálculo de la conjetura, estrategia de los juegos, Otro absoluto, ciencias físicas(exactas) versus ciencias conjeturales y ciencias del hombre, identificación imaginaria, sujeto objetivado

SEMINARIO DEL CAMPO FREUDIANO DE BARCELONA
«SUBVERSIÓN DEL SUJETO Y DIALÉCTICA DEL DESEO»
Referencia del 13 de diciembre de 2003: "El sujeto en la teoría de los juegos"
Texto de referencia: Morton D. Davis, *Teoría del juego*, Alianza editorial, Madrid, 1971

Podríamos empezar hoy con una exclamación del tipo: ¡Hagan juego Señoras y Señores! y, con una pregunta: ¿Pares o nones? como en el juego que aparece en el cuento de E. A. Poe *La carta robada*. Relato que Lacan, en el escrito de igual título de 1956, utiliza para introducir la identificación imaginaria como la estrategia del niño que siempre acierta y gana y, por lo tanto, el otro niño, el que pierde canica tras canica, queda como un sujeto objetivado y sin recursos ante un Otro absoluto.

Para valorar este mismo juego, y ofrecer al niño que pierde una estrategia menos negativa que el pensar, la teoría de los juegos, que desarrolló Von Neumann, introduciría un elemento de azar —lanzar una moneda al aire por ejemplo—, es decir, un elemento independiente del razonamiento a la hora de elegir pares o nones, así se deshace la ventaja del niño ganador y se convierte el juego en un arte conjetural, que sigue una ley matemática de la estadística: la del cálculo de probabilidades.

Galileo, Newton y Pascal entre otros muchos, mostraron que era posible representar el mundo físico con la ayuda de las matemáticas. Otros hubo —y hay, en la candente actualidad, léase, por ejemplo, la reglamentación del *universo psi*— que acariciaron el proyecto de reproducir

Dipòsit legal B-24256-2010. ISSN 2013-8539

mecánicamente el pensamiento humano. Creyeron y apostaron en la posibilidad de matematizar las relaciones sociales para hacerlas así, racionales, es decir, objeto de medida, de evaluación y en última instancia variables predecibles, controlables y legislables...

John von Neumann, húngaro de origen y norteamericano de adopción, fue un científico precoz y matemático de vocación; con sus estudios participó e hizo posible el proyecto Manhattan —la bomba atómica— en el laboratorio de Los Alamos y sentó las bases, entre otras cosas, de los actuales ordenadores. Propuso una concepción del mundo como juego matemático; un mundo regido globalmente por una lógica universal, en la que el humano posee la conciencia de un ser perfectamente lógico que trata con la realidad intercambiando información matematizada. Fue también uno de los impulsores de la teoría de la cibernética.

John von Neumann y Oskar Morgenstern, publicaron en EEUU el año 1944 el libro titulado: *Teoría de los juegos y el comportamiento económico*, que continuaba los ensayos del primero de ellos y daba cuenta de las aplicaciones del estudio de los juegos de azar, de los comportamientos estratégicos de los jugadores y de sus soluciones lógicas.

La teoría de los juegos fue creada, originalmente, para proporcionar un nuevo acceso a los problemas económicos. Utilizando para ello las nociones matemáticas presentes en las matrices de toma de decisiones en los juegos de estrategia, siempre en términos de modelos económicos de adopción de decisiones y asunción de riesgos, ante problemas de marcado componente aleatorio.

Esta teoría ha tenido múltiples desarrollos. Por citar uno, que supongo conocido por ustedes aunque sea en el plano de la ficción, nombraré el debido a John Forbes Nash, premio Nobel de economía en 1994 por su aportación, la solución llamada «el equilibrio de Nash», en juegos estratégicos no cooperativos, cuya trayectoria aparece en la película: *Una mente maravillosa*.

He utilizado, para la referencia que hoy les presento, el libro de Morton D. Davis, *Teoría del juego*. El título original en inglés viene acompañado por una advertencia tranquilizadora, a saber: *Una introducción no técnica*. Cosa que para este lector que tiene bastante oxidados sus conocimientos de estadística ha constituido un gran alivio.

Ante la controversia —controversia en relación a la cientificidad si se me permite así decirlo— de las ciencias físicas (exactas) *versus* las ciencias conjeturales y las ciencias del hombre respecto a sus incidencias en el análisis de los diferentes fenómenos sociales, Oskar Morgenstern, que escribió el prólogo del libro antes mencionado, señala que el gran interés despertado por la teoría del juego se debe no tanto al amplio abanico de sus posibles aplicaciones (que van desde juegos de salón como el ajedrez, la política, o las finanzas hasta incluir la guerra de niveles de audiencia, pasando por otros tipos de guerras también estas muy televisadas) como a la incapacidad de las llamadas ciencias físicas a la hora de dar cuenta, matemáticamente, de las complejidades de los fenómenos sociales. En este sentido escribe, cito: «Los átomos, moléculas y estrellas pueden coagularse, chocar y explotar pero no luchan entre sí ni colaboran».[1]

La teoría del juego pretende superar las lagunas de las ciencias sociales, al considerar que estas aportaban discusiones puramente verbales sin rigor científico alguno en sus diferentes conceptos. Este autor añade que la teoría del juego consigue, cito: «Evitar el impacto de juicios de un valor subjetivo en la discusión de problemas sociales y económicos con carga emocional».[2]

La teoría del juego pretende ser pues, una teoría imparcial, científica, matemática y pura. Una

Dipòsit legal B-24256-2010. ISSN 2013-8539

teoría en la que el jugador/sujeto y el juego/código forman un todo, un conjunto completo totalmente mesurable y calculable.

En el escrito «Subversión del sujeto y dialéctica del deseo» de 1960 Lacan, plantea que, leo el párrafo: «La cuadratura de ese círculo, para ser posible, no exige sino la 'completud' de la batería significante instalada en A simbolizando desde ese momento el lugar del Otro. En lo cual se ve que ese Otro —como lugar del tesoro de los significantes—, no es nada sino el puro sujeto de la moderna estrategia de los juegos, como tal perfectamente accesible al cálculo de la conjetura, en la medida en que el sujeto real, para regular el suyo (su lugar), no tiene que tener en cuenta para nada ninguna aberración llamada subjetiva en el sentido común, es decir psicológica, sino la sola inscripción de una combinatoria cuyo agotamiento es posible».[3]

En otro escrito, «La ciencia y la verdad»de 1966, Lacan vuelve a plantear el estatuto del sujeto en psicoanálisis y la relación de este último con las ciencias en plural; coloca allí la teoría del juego como ciencia conjetural —recordemos aquí que Lacan, en otro escrito, «Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis» de 1953, propuso denominar 'estocástica' (arte de conjeturar o conjetura, si es adjetivo) a la teoría de los juegos—[4] y plantea que en absoluto negar los atributos psicológicos del concepto 'sujeto' merma el campo de aplicación de dicha teoría sino más bien al contrario, cito: «... se aprovecha el carácter enteramente calculable de un sujeto estrictamente reducido a la fórmula de una matriz de combinaciones significantes».[5]

Para terminar, unas pocas indicaciones sobre los juegos que he extraído del libro de Morton D. Davis.

La teoría del juego no es una sino muchas, pues juegos hay de muchas clases. Hay juegos unipersonales, en los que un jugador —léase persona, equipo, empresa, nación, etc— interactúa con la naturaleza y ésta puede tener o no tener un papel activo. Ejemplo de interacción con una naturaleza no activa es la persona que entra en un ascensor y aprieta uno de los botones; mientras que ejemplo de interacción activa es la experimentación de un nuevo fármaco, que una vez probado con animales no está claro si funcionará para los humanos o si habrá efectos secundarios.

Hay también juegos bipersonales, de *n* personas, de suma cero, de suma no nula, de información perfecta, de información no perfecta, finitos, cooperativos y no cooperativos etc..

El ajedrez es un ejemplo de juego bipersonal, de suma cero y de información perfecta. La mayoría de los juegos de salón lo son. En ellos hay *dos personas* enfrentadas, con intereses diametralmente opuestos respecto al resultado final del juego: uno gana y el otro pierde. *De suma cero*: sigue la máxima: la riqueza ni se crea ni se destruye, es decir, la cantidad de dinero que gana un jugador de póquer es la misma cantidad de dinero que pierde el otro, sólo cambia de bolsillo... *De información perfecta*: ambos jugadores de ajedrez, conocen la reglas del juego, conocen los movimientos de las fichas del contrario.

Pongamos un último ejemplo: El juego del póquer o el juego de la gran superficie contra el pequeño comerciante. En estos dos casos se ve muy bien que la teoría del juego no tiene en cuenta para nada el elemento subjetivo; esta teoría es simplemente un frío cálculo, una sagaz combinatoria de probabilidades y una toma de decisiones con una dosis de riesgo, también calculable. No importa —¿o sí?— que el resultado final para el jugador que pierde o para el pequeño comerciante sea la ruina y la depresión...

Hay pues un *contínuum* de juegos, de menor a mayor complejidad pero, todos ellos responden a un mismo protocolo de este tipo:

Dipòsit legal B-24256-2010. ISSN 2013-8539

¿Cómo deben comportarse los jugadores? Esta es la cuestión relativa a la estrategia, definida como los modos de comportamiento ante cada una de las circunstancia posibles.

¿Cuál debería ser el último resultado del juego? Ganar todo, ganar un poco, perder lo mínimo, tablas. La estrategia se orientará en función del resultado esperado.

¿De qué información disponen los jugadores? El valor de la información sobre el campo contrario, la experiencia del jugador etc..

¿Pueden o no pueden los jugadores hacer convenios que les obliguen? Son las estrategias compartidas, modos de reparto de beneficios, modos de asunción de pérdidas etc..

Rien ne va plus!

Notes

1. Davis, M. D., *La teoría del juego*, Alianza editorial, Madrid, 1971, p. 15.
2. *Ibid*., p. 17.
3. Lacan, J., "Subversión del sujeto y dialéctica del deseo" en *Escritos* 2. Siglo XXI, México, 1995, p. 786.
4. Lacan, J., "Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis" en *Escritos* 1, Siglo XXI, México, 1995, p. 276.
5. Lacan, J., "La ciencia y la verdad" en *Escritos* 2, Siglo XXI, México, 1995, p. 839.