

Uniendo los estudios de caso con la teoría de juegos

Linking case studies and game theory

RAFAEL PLANCARTE ESCOBAR

Recibido: 15 de abril de 2020

Aceptado: 16 de agosto de 2021

Resumen: Este ensayo muestra que los estudios de caso pueden tomar una modalidad explicativa a través de las narrativas analíticas, en particular mediante el uso de teoría de juegos estática. Esta articulación metodológica se fortalece a través del rastreo de procesos, el enfoque de los mecanismos, y la interpretación de los motivos. La interpretación, un tipo de explicación intencional, no sólo es esencial para la construcción de narrativas analíticas, sino para aproximar la teoría de juegos a la perspectiva ampliada de racionalidad. Se ofrecen además algunos rudimentos teóricos para la construcción de narrativas analíticas, útiles para casos de acción colectiva.

Palabras clave: estudios de caso, interpretación, Jon Elster, narrativas analíticas, racionalidad, teoría de juegos.

Abstract: This essay shows that case studies can become explanatory through analytical narratives, in particular by applying static game theory analysis. This methodological conjunction is enhanced through process tracing, the mechanism approach and the interpretation of motives. Interpretation, a type of intentional explanation, is essential not only for the construction of analytical narratives, but also for bringing game theory closer to the expanded perspective of rationality. The article also offers some theoretical rudiments for the construction of an analytical narrative, useful for studying cases of collective action.

Keywords: analytical narratives, case studies, game theory, interpretation, Jon Elster, rationality.

Es larga la historia de las divisiones entre tradiciones metodológicas en las ciencias sociales; por ejemplo, aquella que distingue la lógica weberiana de la lógica durkheimiana (Della Porta, 2013): mientras la lógica de Max Weber (centrada en uno o pocos casos) pone el énfasis en la “búsqueda de generalizaciones limitadas sobre divergencia histórica y conocimiento concreto sobre procesos específicos” (2013: 217), la lógica de Émile Durkheim (centrada en muchos casos) pretende la generalización, sigue la lógica de las variaciones concomitantes y se basa en la correlación estadística (*Idem*). Una suposición metodológica muy influyente de los últimos años es la que señala que los métodos cualitativos deberían seguir la lógica de los métodos cuantitativos (King, Keohane y Verba, 2000). En respuesta, algunos autores han afirmado que dependiendo de lo que se quiera investigar se toma la decisión de utilizar una estrategia cualitativa o una cuantitativa, aunque ambas estrategias facultan tanto la descripción como la búsqueda de inferencias causales (Mahoney y Goertz, 2006: 228). Así, más que una sola lógica de investigación, estaríamos en presencia de dos culturas alternativas con sus propias reglas (Mahoney y Goertz, 2006). Si los métodos cualitativos anhelan la descripción, pero a la vez son compatibles con objetivos explicativos —entendiendo la explicación como la búsqueda de conexiones causales—, la pregunta que puede lanzarse es: ¿cómo los enfoques que se valen de la formalización y los modelos de interacción estratégica, como la elección racional (ER) y la teoría de juegos (TJ), pueden ayudar a alcanzar esos objetivos?

El enfoque de la ER ha sido uno de los programas de investigación más trascendentes de los últimos años. Los modelos de ER y la TJ han sido ampliamente desarrollados para entender la cooperación y los problemas de acción colectiva (Shepsle, 2016; Espinosa Alejos, Kovárík y Ponti, 2012; Linares, 2007; Tsebelis, 2006; Schelling, 1989; Axelrod, 1986). Muchos trabajos han seguido el supuesto de preferencias estables y exógenas (Stigler y Becker, 1977), y a la vez han sido también criticados desde la tradición ampliada de la ER, comandada por Jon Elster (2003, 2010). Si bien el campo teórico de la ER ha sido desarrollado sustancialmente en los últimos años, la discusión metodológica sobre los vínculos entre ER y métodos cualitativos, en particular con los estudios de caso (EC), es aún novedosa, sobre todo en la región latinoamericana. En esta región, los EC se han asociado regularmente con la descripción y la comprensión de fenómenos,

con enfoques hermenéuticos, y en general, con estrategias metodológicas recelosas del neopositivismo.

Este ensayo es un esfuerzo por renovar la discusión metodológica sobre las ventajas de articular los EC con la TJ —y en general con la ER—, mostrando que al hacerlo los EC pueden tornarse más explicativos. Además de constituir una síntesis de discusiones metodológicas aún poco exploradas en la región, el texto es novedoso en dos sentidos. En primer lugar, se conjuga la tradición ampliada de la racionalidad con la TJ estática. En segundo lugar, se muestra el papel que tienen la interpretación, el rastreo de procesos (RP) y las narrativas analíticas (NA) en el fortalecimiento de los vínculos entre TJ y EC.

En la primera parte son expuestas las siguientes secciones: la incorporación de la TJ en los estudios cualitativos; los EC como el puente entre la TJ y la tradición cualitativa, y el papel de la interpretación de la acción, el rastreo de procesos y las narrativas analíticas en la articulación de los EC con la TJ. En la segunda parte, a partir de una reflexión teórica, son ofrecidos algunos principios para la construcción de una NA, útiles para casos de acción colectiva.

LA TEORÍA DE JUEGOS COMO ENFOQUE CUALITATIVO

Los métodos cualitativos se interesan particularmente en el abordaje de casos, procesos y *puzzles* sociales. Se privilegia la singularización de fenómenos y el entendimiento del caso en su complejidad por encima de la extrapolación de conclusiones de un caso a otros, o de la construcción de modelos generalizantes. Sin embargo, los métodos cualitativos no sólo describen o comprenden, sino que también pueden ofrecer explicaciones causales —al igual que pretenden los métodos cuantitativos—, ya sea mediante la identificación de mecanismos —enfoque particularmente útil en EC—, la comparación cualitativa —por ejemplo, el Qualitative Comparative Analysis (Ragin, 2000)—, u otras herramientas que a la vez que aspiran a la edificación de teorías, no pierden de vista la comprensión de la acción, como la TJ. Al respecto, es fundamental retomar la crítica de Timothy J. McKeown (1999) para repensar los EC en la investigación empírica, y para notar las opciones alternativas frente al punto de vista estadístico, concretamente, frente a la posición de Gary King, Robert O. Keohane y Sidney

Verba (2000). Para McKeown (1999), existen enfoques y métodos cualitativos que pueden ser catalogados como parte de la “ciencia normal” en el sentido de Thomas S. Kuhn (1989), pero que no se insertan en los cánones de King, Keohane y Verba. Uno de estos programas es la TJ empleada a situaciones empíricas (McKeown, 1999: 177).

La TJ es una aplicación de la ER que analiza el comportamiento social enfatizando situaciones y procesos de interacción estratégica. Asume que los individuos se desenvuelven en contextos de interdependencia, por lo que, antes de actuar, toman en consideración el comportamiento de los demás. Autores como James S. Coleman (1990) mostraron cómo los modelos de ER y TJ conectan lo micro y lo macro: conjuntos de acciones individuales producen resultados colectivos —intencionados o no— que al constituirse como estructuras constriñen después el comportamiento individual. El Dilema del Prisionero (DP) es sintomático de la conexión entre lo micro y lo macro: decisiones individuales —egoístas, pero racionales individualmente— generan resultados colectivos desfavorables para todos. Si los individuos no tienen incentivos para cambiar de estrategia, entonces se dice que el juego tiene equilibrio de Nash. En un equilibrio, cualquier actor al cambiar su estrategia sólo logra reducir su pago (Graboś, 2005: 49). Estos equilibrios, en la práctica, toman la forma de resultados sociales —instituciones, estructuras, prácticas sociales— producto de la configuración de estrategias, que al sumarse pueden tener consecuencias positivas o negativas. La TJ puede ser estática (véase, por ejemplo, el trabajo de Josep M. Colomer (1998) para el estudio de la transición en España), o secuencial (véase un ejemplo en el segundo capítulo de Adam Przeworski (1995)). Tanto la versión estática como la secuencial son útiles para el análisis contrafáctico. En su versión secuencial, los contrafactuales permiten mostrar caminos diferentes al observado y por qué a la luz de un modelo se termina por generar el equilibrio actual (McKeown, 1999; Weingast, 1996). El estudio de los contrafactuales no es una labor cuantitativa, sino de interpretación. Requiere también de un profundo conocimiento histórico que permita explorar intuitivamente escenarios y preferencias diferentes a las mostradas en el mundo real, para inferir cómo la presencia o ausencia de éstas configuraría resultados diferentes a los observados.

LOS ESTUDIOS DE CASO COMO PUENTE ENTRE LA TEORÍA DE JUEGOS Y LA TRADICIÓN CUALITATIVA

Los EC constituyen el puente entre la tradición cualitativa y la TJ. Los EC buscan lo que los cualitativistas llaman comprensión y descripción (Panebianco, 1994: 82, 86), pero al hacerlo, permiten un segundo momento consistente en la develación de mecanismos intervinientes, lo cual sirve para mostrar por qué el devenir de un conflicto o proceso se dio de la manera en que se dio. En ese sentido, los EC son rompecabezas a los que debe dárseles un sentido lógico a partir de microfundamentos. Estos microfundamentos se encuentran en las motivaciones, las estrategias, los equilibrios, y los resultados intencionales y no intencionales de las interacciones. Autores como Robert Axelrod (1986, cap. IV) y Colomer (1998) son exponentes de cómo conjugar el enfoque de la ER con EC, y de cómo el objetivo de una investigación cualitativa puede ser mostrar cómo las diversas interacciones políticas presentes en un conflicto o caso analizado (procesos en el sentido de Barbara Geddes, 2003) dan forma a episodios históricos.

Un caso es “un fenómeno, o un acontecimiento elegido, conceptualizado y empíricamente analizado como manifestación de una clase más amplia de fenómenos a acontecimientos” (Vennesson, 2013: 240-241). Por ejemplo, los grupos paramilitares son parte de una categoría más general: en primera instancia los grupos armados, pero de forma más amplia, el fenómeno de la acción colectiva. Al clasificar a los grupos paramilitares como un problema de acción colectiva, colocamos el caso dentro de la lógica situacional estudiada por la ER, es decir, a partir de sus dilemas de cooperación, contradicciones, “soluciones” y equilibrios. Insertarlo en ese programa de investigación permite que, a la vez que se analiza empíricamente, se pueda teorizar más allá del caso con la vista puesta en casos similares. Existirían por lo menos cuatro tipos (ideales) de casos (2013: 241-242): los EC puramente descriptivos y sin objetivos teóricos; interpretativos (se valen de marcos teóricos para ofrecer una explicación); los que crean y perfeccionan hipótesis; y los que son evaluadores de teoría. Los últimos tres son compatibles con la ER y la TJ.

Tipos ideales y teoría de juegos

La construcción de modelos de racionalidad puede ser una labor eminentemente cualitativa. Tal como lo dice McKeown (1999: 179), puede identificarse un nexo entre la TJ y la tradición cualitativa si se pone atención a las similitudes entre los juegos y los tipos ideales. Los tipos ideales —noción weberiana— son recursos conceptuales cualitativos para abstraer las principales características de un fenómeno con el objetivo de guiar la investigación empírica y facilitar la comprensión. Particularmente para los juegos más conocidos en la literatura (DP, Juego del Gallina, etcétera), tanto las tablas de preferencias como las matrices de pago pueden ser vistas como tipos ideales, pues sintetizan de forma parsimoniosa la complejidad de lógicas situacionales y procesos decisorios que pueden ser recurrentes en un número de casos: ayudan a entender problemas empíricos, pero a la vez es claro que los actores analizados no se comportan *del todo* conforme a las características atribuidas por estos conceptos: la capacidad cognitiva que la TJ les asigna rara vez será encontrada empíricamente, pero permiten una guía inicial a problemas reales.

Al recuperar sólo las características más importantes de un fenómeno o de un conjunto de fenómenos, los tipos ideales ayudan a responder por qué, a la luz de las condiciones contextuales de un fenómeno, éste se desvía o no del modelo ideal; permiten comprender un fenómeno a partir de su comparación con un concepto de un mayor nivel de abstracción. Pensemos, por ejemplo, en el concepto de racionalidad instrumental. Vista como un tipo ideal, podría presuponerse su presencia para después analizar el caso y mostrar cómo posibles desviaciones al tipo ideal son explicadas por circunstancias concretas del caso, es decir, a través de su comparación con el mundo empírico. Podría partirse de un modelo de TJ que por intuición teórica muestre parecido con una lógica situacional empírica y discutir cómo las condiciones singulares del caso producen la desviación del modelo. Poner énfasis en la desviación de un modelo tiene sentido para explicar el caso en sí, para mostrar los límites de la racionalidad —encontrando, por ejemplo, la presencia de motivaciones no racionales—, y para resaltar la utilidad de un tipo ideal como guía inicial para cartografiar la realidad.

Los juegos, al igual que los tipos ideales, están a medio camino de conceptos abstractos —por ejemplo, sistema— y de singularidades empíricas. En ese sentido, la TJ se adecúa a lo que Robert King Merton (2002: 56)

entiende como teorías de alcance medio: teorías que auxilian en la investigación empírica y permiten moverse de “arriba hacia abajo”, a la vez que se encuentran entre descripciones empíricas y grandes proposiciones teóricas. Es por eso por lo que Coleman (1990) edificó un corpus teórico general desde microfundamentos racionalistas en el que la TJ tiene un papel primordial, pues sus modelos tienen el papel de ser “mediadores” entre fenómenos singulares y sistemas. Además, como teoría intermedia, los alcances de la TJ son a la vez teóricos y empíricos: sirven para la explicación de fenómenos reales, pero al mismo tiempo dan paso a discusiones cuya utilidad puede encontrarse únicamente en la filosofía social. Finalmente, como lo ha dicho McKeown (1999: 179), los juegos, al ser tipos ideales, permiten conectar analíticamente la estructura social con el punto de vista del actor, lo subjetivo con lo objetivo. Probablemente el autor esté pensando que un juego, si bien es una expresión del individualismo metodológico, incluye en su análisis la construcción social de preferencias, creencias y motivaciones, y en que mecanismos externos —como oportunidades, interacciones, estructuras y decisiones de otros actores— influyen en la formación de preferencias.

MECANISMOS CAUSALES Y ESTUDIOS DE CASO

La causalidad pretendida por los métodos cualitativos es diferente a la utilizada en los métodos cuantitativos. Como lo han hecho notar James Mahoney y Gary Goertz (2006: 232-233), mientras que los métodos cuantitativos tienen una íntima relación con la causalidad entendida como correlación y probabilidad, los métodos cualitativos adoptan la causalidad centrada en condiciones necesarias y suficientes. Pero los métodos cualitativos también pueden valerse del enfoque de los mecanismos, particularmente, para EC. En estos, los mecanismos permiten darle una lógica causal a la complejidad del caso sin perderse demasiado en detalles y descripciones. La profundidad permitida por los casos representa una oportunidad para rastrear los engranajes causales que operan para producir un resultado.

La ER se ha asociado al enfoque de los mecanismos. Desde este enfoque se han discutido, por mencionar algunos trabajos: las consecuencias macro de acciones individuales intencionales y no intencionales (Hedström y Stern, 2008; Elster, 2010); las estructuras como contexto y el resultado

agregado de la acción individual (Hechter y Kanazawa, 1997: 193); los microprocesos (Barbera, 2010: 41); la superación de correlaciones espurias entre variables y la especificación de los engranajes causales (Hedström y Swedberg, 1998: 7); las cadenas causales singulares con el mayor número de eslabones (Elster, 2010: 50); la necesidad de salir de las explicaciones del tipo “caja negra”: aquellas que recurren a conceptos como “cultura” o “socialización” (Noguera, 2010: 31); o el uso del individualismo metodológico en las ciencias sociales (Elster, 2005: 242).

Resulta aquí apropiada la concepción de mecanismo que ofrece John Gerring (2014: 231). Para el autor, los mecanismos pueden ser entendidos como medios a través de los cuales se producen efectos. Esta propuesta es compatible con el individualismo metodológico, puesto que estos medios pueden tomar la forma de motivaciones y razones que conducen la acción (el efecto). La unidad de análisis básica de los mecanismos es el actor y su intencionalidad, aunque este enfoque también se interesa por las consecuencias no intencionales (Elster, 2003, 2010). Como afirmó Gabriel Almond, lo que define a esta unidad es su contingencia, su voluntarismo, y el no someterse a leyes deterministas. Es por eso que la causalidad pertinente para el estudio de individuos se aleja de un modelo de “reloj” (Almond, 1999: 74-83), pues tratamos con motivaciones que hacen que los afanes de predicción resulten insatisfactorios. Si bien la TJ ha sido considerada como un esfuerzo teórico-metodológico que emula a disciplinas como la economía, esta teoría puede aproximarse a la tradición ampliada de la racionalidad, en la que son incluidas motivaciones y móviles de acción no instrumentales —y hasta normativo-ideológicos—, y en la que es más relevante la explicación que la predicción. Por tanto, la TJ es compatible con un enfoque de mecanismos que tome en cuenta la existencia de motivaciones múltiples.

Entender la causalidad como mecanismo es producto de la misma complejidad social, por lo que es necesario develar su lógica a partir de herramientas teóricas micro cargadas de motivaciones, razones e interacciones, identificando la multiplicidad de mecanismos que operan en diferentes direcciones causales. Una expresión de esta complejidad social es la pluralidad de motivaciones y tipos de actores. Para Giovanni Sartori, la conducta de los actores económicos busca la maximización de la utilidad (Sartori, 1999: 243), pero en política, las motivaciones son múltiples (2004: 350). No

debe omitirse que los economistas tienen una ventaja sobre los politólogos: analizan motivaciones homogéneas susceptibles de ser medidas (2002: 62). De igual manera, para Elster (2010), la racionalidad limitada y la mixtura de motivaciones proliferan como móviles de acción, por lo que el principio de maximización y el óptimo de Pareto son sólo algunos de los productos posibles del proceso decisorio. Al buscar la lógica del rompecabezas, los EC vinculados con el enfoque de los mecanismos identifican una pluralidad de motivaciones, instrumentales y no instrumentales, a partir de las cuales se reconstruye la acción de los actores. Estas motivaciones y estrategias, al interactuar con otros mecanismos y variables, dan lógica al caso.

LA INTERPRETACIÓN DE LA ACCIÓN, EL RASTREO DE PROCESOS Y LAS NARRATIVAS ANALÍTICAS EN LA ARTICULACIÓN DE LOS ESTUDIOS DE CASO CON LA TEORÍA DE JUEGOS

Interpretación en la elección racional y la teoría de juegos

Cualquier análisis que recurra a la ER pasa por interpretar el comportamiento intencional, el sentido de la acción de Weber. Aunque autores como Angelo Panebianco han hecho énfasis en la vieja dicotomía comprensión/explicación —la primera orientada a la descripción y lo ideográfico, la segunda a encontrar mecanismos y condiciones causales (Panebianco, 1994: 96)—, la ER y la TJ no están confrontadas con una perspectiva interpretativista. De hecho, el vínculo entre lo interpretativo y lo explicativo fue formulado hace varios años por Weber. Según la interpretación de Raymond Aron sobre Weber: “[...] las ciencias históricas y sociológicas son no sólo interpretaciones comprensivas de los sentidos subjetivos de las formas de conducta, sino también ciencias causales” (Aron, s/f: 238), por lo que, para explicar un fenómeno, primero hay que comprenderlo en su singularidad. El mismo Elster ha incluso roto esta dicotomía, ya que para este autor la interpretación es también un tipo de explicación: “Quizá nos preguntemos entonces si las ciencias sociales se apoyan en la comprensión o la explicación. [...] A mi juicio, interpretar es explicar. La interpretación no es otra cosa que un caso especial del método hipotético o deductivo” (Elster, 2010: 68).

La interpretación, como herramienta fundamental en las tradiciones cualitativa y comprensiva, ayuda al entendimiento del comportamiento desplegado por los individuos que analiza la TJ y, por tanto, puede ser útil cuando se busca hacer explicativo un EC a profundidad. La ER y la TJ recurren a un tipo de explicación intencional (Elster, 1997b: 65-69), en la que la interpretación de la acción —a través del estudio de las motivaciones y las intenciones— cobra relevancia. Pero no solamente se vale de la explicación intencional, sino también de la causal. En palabras de Elster: “Primero debemos ‘entender’ por qué —es decir, en pos de qué meta— los actores se comportan del modo en que lo hacen; y luego debemos ‘explicar’ por qué, comportándose como lo hacen, provocan lo que hacen” (1997b: 78). Así, en un primer momento la ER es interpretativa pues trata de interpretar —entender, en el sentido de Elster— la acción de los actores motivados e involucrados en un proceso o caso a ser analizado, y en un segundo momento es explicativa, pues busca exponer cómo las intenciones definen causalmente los procesos de interacción (Elster, 1997b: 78), y éstos, los resultados sociales. Estos dos pasos son fundamentales para la construcción de modelos de TJ.

Para ser más precisos, la interpretación, como explicación intencional, tiene el propósito de esclarecer la subjetividad de los actores (Elster, 2010: 215). En la tradición de autores como Elster, esto es, en la tradición ampliada de la ER, la interpretación va más allá del análisis de entidades observables (estrategias y comportamientos) cuando busca la subjetividad de los actores. Contrariamente, la tradición estándar de la ER se centra únicamente en la conducta observable. La pregunta que emerge es si lo último es suficiente para traducir fielmente la subjetividad de los actores o para explicitar lo que éstos desean. En realidad, no es posible saber totalmente cómo es que el individuo ve el mundo. Muchas veces, y esto está bien presente en autores como George Stigler y Gary Becker (1977), es posible acudir sólo al comportamiento observable, y a partir de ahí, inferir la subjetividad y las intenciones de los actores. En consecuencia, una manera de interpretar la acción es partir de los intereses objetivos y asumir que “[...] en ausencia de pruebas sólidas en contrario, coinciden con su motivación subjetiva. [...] Otra alternativa sería identificar las consecuencias reales de su acción y suponer que, en ausencia de pruebas sólidas en contrario, son las que el agente quería provocar” (Elster, 2010: 77). De hecho,

en algunos momentos es más confiable el comportamiento observable que otros tipos de comportamientos, como el discursivo, ya que los individuos tienden a no mostrar sus verdaderas preferencias (Kuran, 1997).

Sin embargo, y es aquí donde es palpable la relevancia del enfoque ampliado de ER, el comportamiento observable es insuficiente, por lo que el científico social debe adentrarse en la compleja subjetividad en la que se desenvuelven los mecanismos que guían la acción, para descubrir si existe o no intencionalidad, y de qué tipo. Incluso mecanismos que aparentemente carecen de intencionalidad (lo cual complica la labor de quien pretende interpretar y reconstruir la subjetividad), como las normas sociales, pueden ser discernibles en la subjetividad del actor. Para Elster, las normas sociales tienen un sentido opuesto al de racionalidad (1997a, 2010), ya que carecen de intencionalidad y no están orientadas a resultados. El riesgo de interpretar sólo el comportamiento observable reside en que las intenciones y el tipo de racionalidad que opera en los actores pueden permanecer ocultas, obligando a considerar toda conducta como racional (racional-instrumental).

Una interpretación adecuada de motivos y tipos de racionalidades pasa por el contraste entre el comportamiento objetivo con el comportamiento discursivo. Si el discurso del actor es coherente con su comportamiento, será más fácil discernir esto. Si su comportamiento contrasta con su discurso, probablemente esté falseando sus preferencias, aunque también es posible que haya cambiado de preferencias. Al mismo tiempo, la acción debe ser coherente con los motivos que el actor enuncia y con las motivaciones que otros le imputan (Elster, 2010: 75). Develar estos mecanismos cognitivos no es una tarea fácil. Uno encara el comportamiento estratégico y el ocultamiento de preferencias (Kuran, 1997), por lo que la develación de motivos pasa a ser una tarea detectivesca donde la interpretación es una herramienta fundamental. El investigador debe acercarse lo más posible a las preferencias reales y a los motivos internos (que pueden o no estar en conexión con las preferencias declaradas u observadas). El análisis no puede limitarse a la conducta observable, como sugieren autores como Kenneth A. Shepsle (2016: 40), sino que: “Debemos buscar otras pruebas, como declaraciones del agente acerca de su motivación, la coherencia de su comportamiento no verbal con esas declaraciones, los motivos atribuidos a él por otros y la coherencia del comportamiento no verbal de éstos con esas atribuciones”

(Elster, 2010: 75). Elster sugiere también echar mano de algunos recursos para la identificación de mecanismos cognitivos: “Las cartas, los diarios íntimos, las conversaciones divulgadas, los borradores y otras cosas por el estilo pueden ser fuentes invaluableles” (2010: 77).

El científico social debe clarificar el porqué de las decisiones, los comportamientos y las actitudes. Interpretar los motivos de la acción —las estrategias en la TJ— pasa por centrarse en “[...] las creencias y deseos (motivaciones) precedentes del agente” (Elster, 2010: 69). A la vez, el análisis de la acción no debe perder de vista los componentes contextuales que constriñen la acción; la lógica de la situación en la que los individuos aparecen, las oportunidades y restricciones, y cómo esto influye en la construcción de preferencias y motivos. Adentrarse en los mecanismos internos puede ayudar a esclarecer la complejidad del concepto de racionalidad y sus subtipos.

El principio en el que se funda el comportamiento analizado por la TJ es el principio de racionalidad, lo cual se traduce en reconstruir la acción bajo el supuesto de que los individuos se mueven motivados por su propio interés. Sin embargo, al menos en la tradición internista de ER, la racionalidad se entiende de una forma más amplia: desde el punto de vista del actor, por lo que la racionalidad se convierte en una categoría vacía. Es por eso que no existe un solo tipo de racionalidad, sino varios. Podemos encontrar diversos tipos de racionalidad en Elster (1997a: 52-67): racionalidad egoísta orientada a resultados (racionalidad instrumental), racionalidad egoísta guiada por el ánimo, racionalidad no egoísta orientada a resultados.¹ El postulado de la racionalidad “[...] consiste en demostrar que se realizó porque era racional” (Elster, 2010: 69), es decir, de acuerdo con las consecuencias observadas (buscadas), pero también en conformidad al conjunto de deseos, creencias y oportunidades, *desde la subjetividad del actor* (*Idem*). Esto último quiere decir que la racionalidad no es un concepto descontextualizado, sino que se analiza desde los motivos internos del actor, siempre y cuando exista coherencia entre deseos, creencias y oportunidades (Elster, 2010). En consecuencia, el comportamiento de los jugadores de los juegos debe entenderse desde su propia subjetividad, pero al hacer esto

1 Elster (2010) incluye motivaciones no egoístas no orientadas al resultado.

—al profundizar en la subjetividad—, abrimos la puerta a mecanismos no sólo racionales (por ejemplo, buscar el propio interés sería una motivación racional), sino también irracionales, por lo que las estrategias desplegadas podrían obedecer a motivaciones diversas. Como dice Elster (2010: 70), la reconstrucción de la acción no por fuerza debe desembocar en una acción racional, ya que las variedades del comportamiento irracional también son inteligibles; por ejemplo, el análisis de la influencia de emociones y normas sociales sobre los deseos y creencias, o de los deseos sobre creencias. Una perspectiva ampliada de la racionalidad mejora la comprensión de las estrategias adoptadas por los actores.

Rastreo de procesos y narrativas analíticas

Dos estrategias metodológicas son útiles para fortalecer la articulación entre EC y TJ: el RP y las NA. El primero es un enfoque metodológico novedoso muy cercano a los EC, puesto que está orientado a que éstos adquieran un sentido más causal. Es un enfoque que comparte la lógica de la inferencia bayesiana (Bennett, 2008), y que es muy valioso para obtener inferencias causales de calidad (2010). Es “[...] un procedimiento diseñado para identificar procesos que vinculan varias de las condiciones iniciales con un resultado en particular” (Vennesson, 2013: 238). Este enfoque se auxilia del enfoque de los mecanismos para estudiar los vínculos entre variables (Beach y Pedersen, 2016). Tal como lo afirma Pascal Vennesson, en trabajos cualitativos es útil el lenguaje de las variables dependientes e independientes: “Mediante el uso del seguimiento de procesos el investigador evalúa una teoría al identificar la cadena causal (o las cadenas causales) que conecta(n) las variables independientes con las dependientes. Su objetivo consiste en revelar las relaciones entre las posibles causas y los resultados observados” (2013: 246).

Aunque no es común que los EC ni el enfoque de TJ recurran al lenguaje de las variables dependientes e independientes, se propone aquí que los equilibrios de los juegos pueden ser entendidos como “*social outcomes*”; resultados (variable dependiente) que deben explicarse a partir de sus condiciones iniciales: motivaciones, intencionalidad, lógica situacional. Estas condiciones iniciales tienen fuerza causal en las acciones llevadas a cabo y en la forma en que se configuran procesos políticos y sociales, por lo que

pueden ser develadas a partir del RP. Esto abre camino al vínculo entre RP, TJ e individualismo metodológico. Al final, el objetivo de conjugar el RP con los enfoques de ER debe ser abordar adecuadamente preguntas como: ¿Por qué ese actor ha elegido esa estrategia? ¿Cómo cambian las preferencias y a qué razones obedece ese cambio? ¿Por qué resultan esos equilibrios (o falta de equilibrios) y qué consecuencias sociales/políticas tienen? Como resultado, se tiene un EC causal donde el énfasis está puesto en los mecanismos que explican el comportamiento de los actores, sus estrategias, los equilibrios generados, y las consecuencias de los equilibrios.

El RP persigue evidencia empírica de calidad, pues al existir varios mecanismos que podrían explicar un fenómeno, este enfoque permite esclarecer cuál es el que está realmente ocurriendo (Venesson, 2013: 248). La interpretación es útil en los EC que recurren a la ER, por lo que se convierte en una herramienta fundamental del RP para encontrar evidencia empírica e identificar mecanismos intervinientes a través de la exploración de motivaciones, y a través de la reconstrucción de interacciones. Por eso puede afirmarse que el RP conjuga lo interpretativo con lo explicativo. La conexión entre individualismo metodológico y el RP permite entender cómo se configuran las razones y los motivos y cómo éstos influyen en la formación de preferencias, y éstas a su vez en las estrategias, en los equilibrios y en la construcción de la interacción política. Como lo ha planteado Vennesson: “El seguimiento de procesos es un elemento fundamental de la investigación empírica en los estudios de caso, ya que ofrece una manera de conocer y de valorar empíricamente las preferencias y las percepciones de los actores, sus propósitos, sus objetivos, sus valores y su especificación de las situaciones a las que se enfrentan” (2013: 247).

La evidencia sobre lo que el actor dijo o escribió puede ser muy importante para sustentar un modelo de TJ si no se quiere quedar únicamente con la evidencia de la acción misma (Lorentzen, Taylor Fravel y Paine, 2015: 20-21). Las fuentes documentales permiten explorar las creencias de los actores políticos, por lo que esta información se convierte en evidencia para comprender la acción (2015), pero no sólo para creencias, sino para los deseos y las motivaciones. El RP, como un enfoque causal para abordar casos singulares, se vale de fuentes ideográficas, entrevistas y otros materiales cualitativos para explorar creencias, intenciones, deseos y opciones de los

actores, elementos que explican sus estrategias y permiten la reconstrucción de historias analíticas. Ya que en la reconstrucción de la acción la ER busca la coherencia entre los diversos mecanismos de la acción, debe procurarse en las fuentes cualitativas la recurrencia en los discursos, en las acciones y en la atribución de motivos por parte de otros actores, hasta generar una historia lo más carente posible de contradicciones en los motivos. El objetivo no es cuantificar/medir motivaciones o estados mentales, sino reconstruir una historia lógica de algún conflicto.

Si el RP es un enfoque abierto a diferentes posibilidades teóricas y metodológicas, las NA tienen explícitamente su anclaje en la ER y TJ. Las NA constituyen el ejemplo más claro de cómo los EC pueden conjugarse con enfoques como la TJ. Desde finales de la década de los años noventa este enfoque se ha presentado como una opción metodológica para generar explicaciones sistemáticas valiéndose de EC (Bates *et al.*, 1998). Robert H. Bates *et al.* (2000: 697) han mostrado que las NA no por fuerza parten de modelos deductivos, sino que existe una reciprocidad entre lo inductivo y lo deductivo; el conocimiento de las características contextuales de un caso es fundamental para el desarrollo de modelos. A su vez, Margaret Levi ha dicho que en las NA el vínculo entre modelos y lo inductivo es de complementariedad: *“The project also reflects the recognition of the extent to which the authors combine rational choice with inductive practices. Even the formulation of the model is an inductive process, requiring some initial knowledge of the case”* (2003: 6). Lo que importa, ya sea que se parta de un modelo o se reconstruya uno durante el proceso, es que la realidad se asemeje lo más posible a ese modelo, y sea el resultado de la interacción entre lo inductivo y lo deductivo (2003: 15-16), independientemente de que el resultado político o social corresponda o no con modelos conocidos. Por eso se ha dicho que, al igual que el RP (Beach y Pedersen, 2016), la narrativa analítica puede ser dirigida por problemas, pero, como afirma Levi (2003: 4), también por teorías. El RP y las NA son estrategias hermanadas: el objetivo de la primera es construir una historia analítica en la que se ofrezcan modelos parsimoniosos que resuman la lógica del caso; la segunda es una estrategia empírica que pone a prueba y sustenta con evidencia las suposiciones del juego. Los mecanismos causales propuestos por la narrativa analítica —preferencias, estrategias, tipos de motivaciones, interacciones, creencias— deben ser respaldados empíricamente por el RP.

RUDIMENTOS TEÓRICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA NARRATIVA ANALÍTICA

Se formulan a continuación algunos rudimentos (mecanismos teóricos) para la construcción de NA a partir de TJ. La idea es entender por qué se da o no la cooperación en casos hipotéticos de acción colectiva: tanto en casos en los que no se da como en casos en los que sí. Esta propuesta teórico-metodológica constituye sólo una de las posibilidades del enfoque de las NA, pues su aproximación es principalmente deductiva, y, por tanto, al ofrecer tipos ideales (modelos), es sólo el primer paso del proceso de construcción de NA.² Esta forma de construir una narrativa analítica, además, implicaría un conocimiento inicial del caso (o como se verá, de los casos), lo cual permite que la intuición del investigador guíe la formulación de modelos. Dado que es pertinente una retroalimentación entre lo teórico y lo empírico, el segundo momento de este proceso consistiría en contrastar empíricamente los modelos que a continuación se presentan, con el objetivo de generar juegos más consistentes con la lógica de algún fenómeno. Esta propuesta es útil para fenómenos de acción colectiva en los que diferentes motivaciones se encuentran interactuando. El RP es una técnica indispensable para construir modelos apegados a la realidad. Como se dijo, los equilibrios de los juegos pueden ser entendidos como resultados, por lo que el RP es indispensable para mostrar el proceso causal que conduce al equilibrio del juego. Esto pasa por analizar a los actores y a las motivaciones que desembocan en estrategias. No debe olvidarse que los equilibrios producen otros resultados, por lo que pueden ser insertados en la exploración de un proceso causal de interés (por ejemplo, cómo es que la ausencia de cooperación de ambos actores desembocó en un conflicto bélico, y cuáles son las motivaciones detrás de cada estrategia). Dada la naturaleza no empírica de este ensayo, no se muestra cómo el RP podría ser aplicado en este ejemplo. Esto podría constituir un segundo momento del análisis.

La siguiente reflexión teórica es una interpretación desde TJ de los aportes de Elster (1997a, 2010) en torno a la interacción de múltiples

2 Al final, el objetivo es que la estrategia elegida nos sirva para entender la lógica de un caso. Cualquier estrategia debe recurrir a la interpretación de la acción, ya sea para corroborar supuestos teóricos o para descubrir empíricamente motivaciones.

motivaciones en los fenómenos de acción colectiva. Para Elster, el desenvolvimiento de los procesos de acción colectiva no se entiende sin la interacción de diferentes motivaciones que van más allá de la típica motivación instrumental (arropada por la TJ estándar). Por tanto, el éxito o el fracaso de un proceso de acción colectiva (por ejemplo, la presencia/ausencia de participación necesaria para la promoción de un bien público) está en función, según Elster, del tipo de motivaciones que interactúan. Siendo pionero en la perspectiva internista de la ER, Elster (1997a; 2010) incluye en su repertorio motivaciones instrumentales y no instrumentales, egoístas y no egoístas, orientadas al resultado y orientadas al proceso, donde cada motivación tiene una función en el proceso de interacción; por ejemplo, las motivaciones kantianas o de incondicionalidad pueden ser imprescindibles antes de que otros actores más interesados se decidan a participar. Por tanto, esta discusión es parte de un tema de mayor amplitud: la “masa crítica” (Schelling, 1989). Los modelos que Elster utiliza para el entendimiento de la interacción de motivos y actores en la acción colectiva (1997a: 47-67; 2010: 428-432) no son de TJ, por lo que el análisis de la pluralidad de motivaciones en el proceso de acción colectiva puede verse beneficiado si recurrimos a la modelización a través de juegos.

La ordenación de preferencias de los actores involucrados en situaciones de interdependencia, y la configuración de motivaciones individuales, son importantes para explicar resultados colectivos complejos y procesos de acción colectiva. Un aspecto importante que debe tomarse en cuenta tiene que ver con el tipo de preferencias que ostentan los actores. A partir del estudio de tres juegos conocidos, hemos llegado a conclusiones reveladoras. Es bien conocido en la literatura de TJ que las preferencias del DP buscan en primer lugar comportarse como “el gorrón” y que el otro sea quien coopere (“el tonto del juego”). A la vez, las preferencias del actor envuelto en un Juego de la Seguridad están orientadas en primer lugar a la cooperación de ambos participantes. Por su parte, las preferencias del Juego del Gallina están encaminadas a que el otro sea “el gallina”. La configuración de cada orden de preferencias reflejaría, como hace Elster, diferentes motivaciones y tipos de actores. Siguiendo las matrices de pago de Francisco Linares (2008: 53) para estos tres juegos, podemos desagregar las preferencias individuales de un actor con preferencias del DP, uno con las del

Juego de la Seguridad, y otro con las del Juego del Gallina, con respecto a las estrategias de cooperar (C) y no cooperar (NC):

Figura 1
Preferencias del DP, JS, JG

Preferencias del DP (en 1)			Preferencias del JS (en 1)			Preferencias del JG (en 1)		
NC	C	4	C	C	4	NC	C	4
C	C	3	NC	C	3	C	C	3
NC	NC	2	NC	NC	2	C	NC	2
C	NC	1	C	NC	1	NC	NC	1

Fuente: Elaboración propia a partir de las matrices de pago de Linares, 2008: 53.

Por la forma en que están ordenadas las preferencias de un DP, podría pensarse que la motivación que está detrás es una cercana al “interés”, entendido como “[...] la búsqueda de ventaja personal” (Elster, 2010: 96). Sin embargo, no cae totalmente en esta motivación puesto que un actor totalmente no cooperativo mantendría su segunda preferencia en (NC); es decir, (NC) para 1 y (NC) para 2, pasando (C, C), al tercer lugar. Puede verse que las preferencias del Juego de la Seguridad están más orientadas a la cooperación para la provisión de un bien público (no son totalmente cooperativas, pues en segundo lugar está (NC, C)), y podría aventurarse que la motivación de este tipo de actor está más orientada a las razones, esto es, según Elster, “[...] el deseo de promover el bien público en vez de los fines privados.” (2010: 96). Las preferencias del Juego del Gallina son un tanto más cooperativas que las del DP, pues lo último que se prefiere (su peor resultado) es que ninguno coopere (lo último que se prefiere en un DP es ser el tonto del juego), por lo que, si se quisiera identificar una motivación ordenadora, tendría que ser una intermedia entre el interés y la razón. Un error es pensar que las preferencias del DP, del Juego del Gallina, o del Juego de la Seguridad (por mencionar sólo tres juegos conocidos) sólo aparecen en juegos del DP, en Juegos del Gallina o en Juegos de la Seguridad. Esto quiere decir que el foco de análisis debe estar más en las preferencias que en los juegos. Si asumimos, por ejemplo, que dos actores involucrados en un conflicto tienen, el primero, preferencias del DP y el segundo, del Juego de la Seguridad, la cooperación entre ellos no podría darse, como lo muestra la siguiente matriz de pagos:

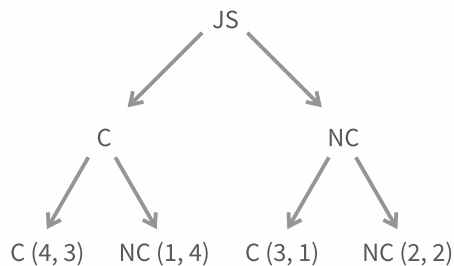
Figura 2
 Juego entre actores con preferencias del JS (en 1)
 y actores con preferencias del DP (en 2)

	C	NC
C	4, 3	1, 4
NC	3, 1	2, 2

Fuente: Elaboración propia.

Aun en presencia de un actor (el que tiene preferencias del Juego de la Seguridad) fuertemente orientado a la cooperación, puede verse fácilmente que el equilibrio de Nash resultante está en (2, 2), que es uno de no cooperación. Cabe aquí recordar lo que es una estrategia dominante: la mejor estrategia de un jugador sin importar lo que el otro actor haga (Graboś, 2005: 49). El actor con preferencias de DP tiene estrategia dominante: no cooperar nunca. Por su parte, el actor con preferencias del Juego de la Seguridad no tiene estrategia dominante, pues depende de lo que haga el otro. Una de las críticas estándar a la TJ estática es su falta de dinamismo, por lo que podemos convertir el juego anterior en un juego secuencial. ¿Quién inicia el juego? La respuesta inmediata podría ser que es el actor con mayor predilección a la cooperación, es decir, el que tiene preferencias del JS. El juego se vería de la siguiente manera:

Figura 3
 Juego secuencial entre JS (1) y DP (2)



Fuente: Elaboración propia.

Una vez que el jugador 1 ha decidido cooperar o no cooperar, el jugador 2 debe tomar su propia decisión. De nueva cuenta, el único resultado posible está en (2, 2). Si el jugador 1 opta por (C), el jugador 2 tiene un fuerte

incentivo para optar por (NC), lo cual daría un resultado de (1, 4). Así, el jugador 1 va desde el principio por (N, C). Si el jugador 2 optara por cooperar, el resultado (3, 1), sería muy malo, por lo que, de igual manera, quizá decida ir por (NC).

A partir de las tres ordenaciones anteriormente discutidas, es notoria la ausencia al menos de dos otros tipos de ordenaciones: una que le dé total predilección a la cooperación, por ejemplo, una donde a la preferencia número 1 del Juego de la Seguridad (C, C), le siga como segunda opción (C, NC) (y no NC, C), y otra que le dé predilección a la no cooperación, es decir, donde a la preferencia número 1 del DP (NC, C) le siga inmediatamente (NC, NC) (y no C, C). Encontrar actores totalmente cooperativos o totalmente no cooperativos es un problema empírico. En relación con el primer caso, en el campo teórico han sido discutidas algunas motivaciones orientadas a la cooperación/participación total. Por ejemplo, las normas sociales, según Elster (1997a, 2010), no están orientadas al resultado, sino a la misma norma, y podrían indicarle al actor (por ejemplo, en forma de normas grupales) que debe siempre cooperar/participar en la promoción de algún bien colectivo, sin importar los costos ni las consecuencias. Un ejemplo más claro se encuentra en el imperativo kantiano. Para Elster (2010: 431), los kantianos “[...] no actúan ni en función de las consecuencias esperadas de su acción, ni de la cantidad de la cantidad de los otros cooperadores”. Si bien es cierto que no puede pensarse que todos los actores sean kantianos, en algunos procesos de acción colectiva es plausible encontrarlos. En dilemas de cooperación, las preferencias de un actor kantiano o incondicional se verían de la siguiente manera:

Figura 4
Preferencias de actor incondicional (en 1)³

C	C	4
C	NC	3
NC	NC	2
NC	C	1

Fuente: Elaboración propia a partir de una interpretación de Elster (2010: 431).

³ La racionalidad no instrumental ha sido muy discutida. Véase, por ejemplo, la relación entre racionalidad, identidad y reconocimiento en Pizzorno (2013).

Nótense las similitudes y las diferencias de esta ordenación con las preferencias mencionadas anteriormente, particularmente con las del Juego de la Seguridad. La primera y la tercera preferencia son similares, pero a diferencia del actor del Juego de la Seguridad, el incondicional, en su segunda preferencia, busca cooperar independientemente de que el otro no coopere. Lo último que prefiere, a diferencia del actor del Juego de la Seguridad, para quien es su segunda preferencia, es no cooperar mientras el otro sí lo hace.⁴ Esta ordenación ha surgido a partir del análisis de las preferencias de los otros tres juegos, pero no son los únicos “tipos” de preferencias/actores.⁵ Uno de los problemas de incluir motivaciones no racionales en el análisis de TJ es que no toma en cuenta que actores guiados por este tipo de motivos no realizan un análisis racional de ordenación de preferencias ni se conciben envueltos en situaciones de interacción estratégica (participan/cooperar porque deben hacerlo). Sin embargo, incluir motivaciones no racionales en la TJ es útil desde el punto de vista de quien interpreta la acción, y para el entendimiento de resultados sociales.

Pueden generarse modelos de interacción estratégica incluyendo al actor incondicional elsteriano. Modelamos ahora la interacción en dos juegos: uno entre actores incondicionales frente a actores con preferencias del DP, y otro entre actores incondicionales frente a actores con preferencias del Juego del Gallina. En el primer juego, el actor incondicional tiene estrategia dominante, cooperar, mientras que el actor con preferencias del DP tiene

4 No es que este actor siempre actúe de esa forma sino que, con respecto a la decisión de involucrarse en un fenómeno colectivo, es más proclive a participar. Las preferencias de los individuos cambian de acuerdo con la decisión a tomar y no siempre son cooperativas. Además, es posible que este comportamiento se encuentre en contextos específicos. No es nuevo el supuesto de que en ciertos contextos la cooperación es más plausible: para Durkheim la solidaridad mecánica impera en contextos comunitarios.

5 La combinación de posibles resultados de preferencias con respecto a la decisión de cooperar es grande, aunque algunas francamente no tendrían mucho sentido en la realidad. En un ejercicio que mostrara las posibles combinaciones de estas preferencias fueron desarrolladas 21 órdenes de preferencias en las que se incluyen los cuatro tipos ya mostrados (en 1): 1. C, C; C, NC; NC, NC; NC, C. 2. C, C; NC, NC; NC, C; C, NC. 3. NC, NC; NC, C; C, C; C, NC. 4. NC, C; C, C; C, NC; NC, NC. 5. NC, C; C, NC; NC, NC; C, C. 6. C, NC; NC, NC; NC, C; C, C. 7. C, NC; C, C; NC, NC; NC, C. 8. C, NC; NC, C; C, C; NC, NC. 9. NC, NC; C, C; C, NC; NC, C. 10. C, C; NC, C; C, NC; NC, NC. 11. NC, NC; C, NC; NC, C; C, C. 12. C, C; C, NC; NC, C; NC, NC. 13. NC, NC; NC, C; C, NC; C, C. 14. C, C; NC, NC; C, NC; NC, C. 15. NC, C; NC, NC; C, NC; C, C. 16. C, C; NC, C; NC, NC; C, NC. 17. C, NC; NC, NC; C, C; NC, C. 18. NC, C; C, NC; C, C; NC, NC. 19. NC, NC; C, C; NC, C; C, NC. 20. C, NC; NC, NC; C, C; NC, C. 21. NC, C; C, C; NC, NC; C, NC. A partir de estos hallazgos podrían desarrollarse modelos muy interesantes en otros trabajos.

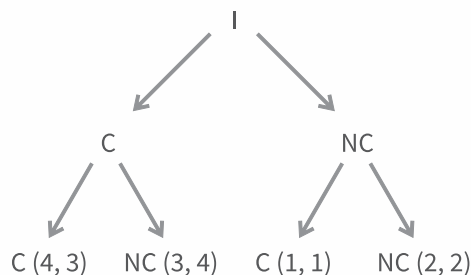
también estrategia dominante en no cooperar. El resultado es un equilibrio de Nash en el que cada uno se mantiene en su preferencia natural en (3, 4), que es el único equilibrio. Podemos pensar en una situación en la que se requiere la participación de una importante cantidad de personas y tenemos dos tipos de individuos. Los individuos con preferencias del DP no participan jamás, mientras que los individuos incondicionales lo hacen desde el principio sin esperar a que los primeros cambien de opinión. En una situación empírica, podría encontrarse que, quizá debido a que la participación del otro conjunto de individuos era necesaria, el proceso de acción colectiva iniciado no tuvo éxito. De nueva cuenta, el jugador con mayor predisposición a cooperar abre el juego. El jugador 2 jamás cooperará en este juego.

Figura 5
Juego entre incondicionales (1)
y actores con preferencias del DP (2)

	C	NC
C	4,3	3,4
NC	1,1	2,2

Fuente: Elaboración propia

Figura 6
Juego secuencial entre incondicionales (1) y DP (2)



Fuente: Elaboración propia.

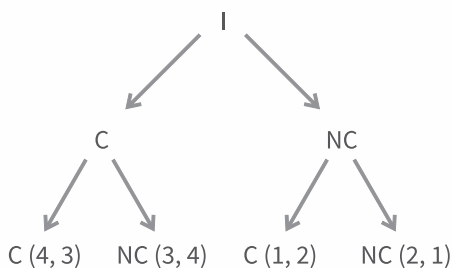
Algo similar sucede si modelamos la interacción entre actores incondicionales y actores con preferencias del Juego del Gallina, lo cual es de esperarse conociendo el resultado de dicho juego. El resultado es un juego con muchas similitudes con el anterior, pero con un par de diferencias propias de la incorporación del actor con preferencias del Juego del Gallina. De nuevo, el actor incondicional tiene estrategia dominante en cooperar pero, a diferencia del juego anterior, el actor dos no tiene estrategia dominante. Al igual que en el juego anterior, el único equilibrio se encuentra en la situación en la que cada uno se mantiene en su estrategia (podría decirse, su naturaleza), sin importarle la posición del otro, en (3, 4).

Figura 7
Juego entre incondicionales (1)
y actores con preferencias del JG (2)

	C	NC
C	4,3	3, 4
NC	1,2	2,1

Fuente: Elaboración propia.

Figura 8
Juego secuencial entre incondicionales (1) y JG (2)



Fuente: Elaboración propia.

La cooperación podría darse si el segundo actor tuviera preferencias del Juego de la Seguridad. En el primer juego de este análisis (jugadores con preferencias del Juego de la Seguridad y del DP), la cooperación no

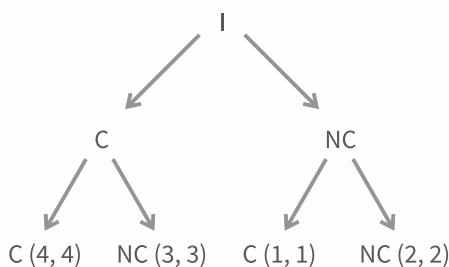
era viable. Con esta nueva interacción de tipos de actores, vemos que la promoción del bien público y el éxito de un proceso de acción colectiva dependen de configuraciones singulares de preferencias. Además, la cooperación iniciada entre estos dos actores (o conjuntos de actores) podría catalizar la participación (o el cambio de preferencias) de otros tipos de actores (por ejemplo, para Elster, 2010: 431-32, existen algunos actores que participan sólo cuando otros han iniciado el proceso de acción colectiva, como quienes están guiados por normas de equidad, por normas sociales, o por la búsqueda de beneficios de proceso).

Figura 9
Juego entre incondicionales (1)
y actores con preferencias del JS (2)

	C	NC
C	4,4	3,3
NC	1,1	2,2

Fuente: Elaboración propia.

Figura 10
Juego secuencial entre incondicionales (1) y JS (2)



Fuente: Elaboración propia.

En este juego existe un solo equilibrio de Nash en (4, 4) y el actor incondicional tiene estrategia dominante: cooperar siempre. Nótese que ante cualquier decisión del actor 2, el actor 1 prefiere participar. En cambio, el actor que tiene preferencias del Juego de la Seguridad no tiene estrategia

dominante, pues depende de lo que haga el otro. El hecho de que el actor 1 tenga esta estrategia dominante da cuenta de su motivación no egoísta, mientras que el hecho de que el actor 2 no tenga estrategia dominante muestra su racionalidad más instrumental, aunque no al nivel del DP o del Juego del Gallina.

Estas conclusiones teóricas permitirían el abordaje inicial de un proceso empírico de acción colectiva. Por ejemplo, son útiles para la exploración de las razones que llevan a los individuos a participar en una acción colectiva, así como para el entendimiento de por qué una acción colectiva tuvo un nivel determinado de participación. Esto podría resultar útil para comparar procesos de acción colectiva cuyo éxito está en función de un número suficiente de participantes. Podrían ser comparados tres casos en los que se observa la presencia de actores guiados por motivaciones incondicionales; actores que colaboran en una acción colectiva desde el primer momento y de forma constante. La comparación podría mostrar que, si bien en los tres casos existen iniciadores que tratan de impulsar la acción colectiva, sólo en uno se da una configuración de motivaciones adecuada para un buen resultado en la participación, es decir, donde además de los incondicionales se observa la presencia de actores guiados por motivaciones del JS. El fracaso de los otros dos casos podría deberse a la ausencia de actores guiados por motivaciones del JS y por la presencia de actores conducidos por preferencias del DP y del JG, aun cuando en ambos casos se lleve a cabo un esfuerzo inicial por echar a andar un proceso de bola de nieve. El análisis teórico de las páginas anteriores ofrece algunas pistas iniciales centradas en cómo interacciones singulares de motivaciones explican que se dé o no la cooperación entre individuos. Sin embargo, al ser tipos ideales en el sentido expuesto, estos modelos constituyen sólo una base para ser contrastada con el mundo empírico, con el objetivo de comprobar si, por ejemplo, los actores incondicionales son imprescindibles para que otros individuos, interesados en participar, pero con una mayor aversión a los costos, también lo hagan.

Las preferencias de los actores sociales y políticos son diversas. Para entender los procesos de cooperación y conflicto en la acción colectiva, debemos enfocarnos en la ordenación de preferencias. En el plano teórico, la novedad en esta reflexión es la vinculación del enfoque de la TJ con una perspectiva ampliada de ER. Se hecho énfasis en cómo las preferencias de

los juegos pueden ayudar develar las motivaciones que hay detrás, reflejando tipos de racionalidad (o de irracionalidad). En consecuencia, desde la misma TJ puede verse que existen actores con una predisposición a la participación incondicional, y que la presencia de estos individuos puede determinar los procesos de interacción. Esta reflexión teórica debe soportar el peso de la prueba empírica, ya sea para corroborar sus supuestos, o para formular modelos más ajustados al caso. Frente a la crítica que afirma que las reconstrucciones de TJ tienden a ser tautológicas al manipular las preferencias (resultando en que toda acción y decisión sean consideradas racionales), la propuesta esbozada en este ensayo plantea un proceso de retroalimentación entre lo teórico y lo empírico, con el propósito de que las preferencias y las estrategias (componentes de un modelo) reflejen lo que realmente quiere el actor.

CONCLUSIONES

La aproximación de los EC a las tradiciones analíticas otorga a los primeros una orientación más explicativa que descriptiva. La articulación entre EC y TJ puede lograrse a través de instrumentos metodológicos como el RP, las NA y la interpretación de la acción. Construir la narrativa analítica de un caso singular pasa por identificar tanto los mecanismos intervinientes —estrategias, motivos, decisiones, preferencias, interacciones— como la forma en que operan causal e intencionalmente éstos para producir resultados sociales y políticos; pasa por la develación de su lógica subyacente, sin hacer demasiado énfasis en detalles o elementos contextuales.

La interpretación, como una herramienta típica de los métodos cualitativos, es clave en las NA para la reconstrucción de la acción (las estrategias en la TJ), pero al incluirla, se abre paso al estudio de la subjetividad del actor, y con ello, a la posibilidad de encontrar motivaciones tanto racionales como no racionales. Esto quiere decir que la interpretación, una herramienta empírica, no toma como dadas las prescripciones de algún modelo deductivo, sino que las somete a prueba. Independientemente de que las preferencias de los actores estén ordenadas lógicamente (una labor llevada a cabo por el investigador que indicaría en los actores una alta capacidad de raciocinio), las motivaciones detrás de las preferencias pueden obedecer a una variedad de motivos. El estudio de la intencionalidad, a través de la

interpretación, acerca a la TJ a la perspectiva ampliada de la ER, lo cual no quiere decir que la racionalidad instrumental sea negada como conducta presente. En realidad, la presencia de motivaciones racionales y no racionales, instrumentales y no instrumentales, ya sea que se parta de modelos de TJ que contemplen de inicio la posibilidad de motivos no racionales o se parta de modelos que asuman sólo un tipo de racionalidad, es algo que debe ser comprobado empíricamente. La interpretación, ya sea que ayude a corroborar presupuestos teóricos (racionalidad estándar vs. pluralidad de motivaciones) o que ayude al descubrimiento empírico de motivaciones, es un componente esencial en la explicación de la acción y, por tanto, en la construcción de un EC explicativo.

La construcción de NA incluye el rastreo y la interpretación cualitativa de los microfundamentos que intervienen en la acción (creencias, deseos, razones, intenciones), la explicación de cómo esos motivos resultan en estrategias y, finalmente, la explicación de cómo el conjunto de estrategias, en interacción, generan resultados sociales. Al final, los modelos resultantes de una NA deben ser producto de un proceso de complementariedad entre lo teórico y lo empírico, hasta que esta retroalimentación genere modelos fieles a la lógica de un fenómeno, esto es, hasta que se genere un EC causal en el que los principales mecanismos intervinientes han sido identificados y comprobados empíricamente a través del RP.

BIBLIOGRAFÍA

- Almond, Gabriel (1999). *Una disciplina segmentada. Escuelas y corrientes en las ciencias políticas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aron, Raymond (s/f). *Las etapas del pensamiento sociológico. Tomo II*. Buenos Aires: Siglo Veinte.
- Axelrod, Robert (1986). *La evolución de la cooperación. El dilema del prisionero y la teoría de juegos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bates, Robert H., Avner Greif, Margaret Levi, Jean-Laurent Rosenthal y Barry R. Weingast (1998). *Analytic Narratives*. New Jersey: Princeton University Press.
- Bates, Robert H., Avner Greif, Margaret Levi, Jean-Laurent Rosenthal y Barry R. Weingast (2000). "The analytic narrative project". *American Political Science Review* 94 (3): 696-702.
- Barbera, Filipo (2010). "¿Ha nacido una estrella? Los autores, principios y objetivos de la sociología analítica". En *Teoría sociológica analítica*, coordinado por José Antonio Noguera, 39-61. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Beach, Derek, y Rasmus B. Pedersen (2016). *Causal Case Study Methods: Foundations and Guidelines for Comparing, Matching, and Tracing*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bennett, Andrew (2008). "Process tracing: A Bayesian perspective". En *The Oxford Handbook of Political Methodology*, coordinado por Janet M. Box-Steffensmeier, Henry E. Brady y David Collier, 702-721. Nueva York: Oxford University Press.
- Bennett, Andrew (2010). "Process tracing and causal inference". En *Rethinking Social Inquiry: Diverse Tools, Shared Standards*, coordinado por Henry E. Brady y David Collier, 207-219. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Coleman, James S. (1990). *Foundations of Social Theory*. Harvard: Harvard University Press.
- Colomer, Josep M. (1998). *La transición a la democracia: el modelo español*. Barcelona: Anagrama.
- Elster, Jon (1997a). *El cemento de la sociedad. Las paradojas del orden social*. Barcelona: Gedisa.
- Elster, Jon (1997b). *El cambio tecnológico. Investigaciones sobre la racionalidad y la transformación social*. Barcelona: Gedisa.
- Elster, Jon (2003). *Tuercas y tornillos. Una introducción a los conceptos básicos de las ciencias sociales*. Barcelona: Gedisa.
- Elster, Jon (2005). "En favor de los mecanismos". *Sociológica* 19 (57): 239-273.
- Elster, Jon (2010). *La explicación del comportamiento social. Más tuercas y tornillos para las ciencias sociales*. Barcelona: Gedisa.
- Espinosa Alejos, María Paz, Jaromir Kovářik y Giovanni Ponti (2012). "Interacción estratégica y convenciones". *Revista Internacional de Sociología* 70: 15-26.

- Geddes, Barbara (2003). *Paradigms and Social Castles. Theory Building and Research Design in Comparative Politics*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Gerring, John (2014). *Metodología de las ciencias sociales*. Madrid: Alianza Editorial.
- Graboś, Rafal (2005). "Qualitative model of game theory". En *Modeling Decisions for Artificial Intelligence*, coordinado por Vicenç Torra, Yasuo Narukawa y Sadaaki Miyamoto, 47-58. Berlín: Springer.
- Hechter, Michael, y Satoshi Kanazawa (1997). "Sociological rational choice theory". *Annual Review of Sociology* 23: 191-214.
- Hedström, Peter, y Charlotta Stern (2008). "Rational choice and sociology". En *The New Palgrave Dictionary of Economics*, coordinado por Steven N. Durlauf y Lawrence E. Blume, 872-877. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hedström, Peter, y Richard Swedberg (1998). "Social mechanisms: An introductory essay". En *Social Mechanisms. An Analytical Approach to Social Theory*, coordinado por Peter Hedström y Richard Swedberg, 1-31. Cambridge: Cambridge University Press.
- King, Gary, Robert O. Keohane y Sidney Verba (2000). *El diseño de la investigación social. La inferencia científica en los estudios cualitativos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kuhn, Thomas S. (1989). *¿Qué son las revoluciones científicas? Y otros ensayos*. Barcelona: Paidós.
- Kuran, Timur (1997). "Ahora o nunca: el elemento de sorpresa en la revolución de Europa oriental de 1989". *Zona Abierta* 80/81: 137-197.
- Levi, Margaret (2003). "An analytic approach to puzzles and problems". En *Problems and Methods in the Study of Politics*, coordinado por Ian Shapiro, Rogers M. Smith y Tarek E. Masoud, 201-226. Cambridge: Cambridge University Press. Versión de borrador disponible en <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.583.2241&rep=rep1&type=pdf>> [consulta: 1 de marzo de 2020].
- Linares, Francisco (2007). "El problema de la emergencia de normas sociales en la acción colectiva. Una aproximación analítica". *Revista Internacional de Sociología* LXV (46): 131-160.
- Linares, Francisco (2008). "Sociología y teoría de juegos. Una relectura de la obra de Neil Smelser". En *Economía, sociedad y teoría de juegos*, coordinado por Fernando Aguiar, Julia Barragán y Nelson Lara, 45-68. Madrid: McGraw-Hill.
- Lorentzen, Peter L., M. Taylor Fravel y Jack Paine (2015). "Using process tracing to evaluate formal models". *MIT Political Science Department Research Paper 2014-3*: 1-36. Disponible en <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2407629> [consulta: 1 de marzo de 2020].
- Mahoney, James, y Gary Goertz (2006). "A tale of two cultures: Contrasting quantitative and qualitative research". *Political Analysis* 14 (3): 227-249.

- McKeown, Timothy J. (1999). "Case studies and the statistical worldview: Review of King, Keohane, and Verba's *Designing Social Inquiry: Scientific Inference in Qualitative Research*". *International Organization* 53 (1): 161-190.
- Merton, Robert King (2002). *Teoría y estructuras sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Noguera, José Antonio (2010). "Por qué necesitamos una sociología analítica". En *Teoría sociológica analítica*, coordinado por José Antonio Noguera, 17-38. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Panebianco, Angelo (1994). "Comparación y explicación". En *La comparación en las ciencias sociales*, editado por Giovanni Sartori y Leonardo Morlino, 81-104. Madrid: Alianza Editorial.
- Pizzorno, Alessandro (2013). "Racionalidad y reconocimiento". En *Enfoques y metodologías de las ciencias sociales. Una perspectiva pluralista*, coordinado por Donatella della Porta y Michael Keating, 177-188. Madrid: Akal.
- Porta, Donatella della (2013). "Análisis comparativo: la investigación basada en casos frente a la investigación basada en variables". En *Enfoques y metodologías de las ciencias sociales. Una perspectiva pluralista*, coordinado por Donatella della Porta y Michael Keating, 211-236. Madrid: Akal.
- Przeworski, Adam (1995). *Democracia y mercado. Reformas políticas y económicas en la Europa del Este y América Latina*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ragin, Charles (2000). *Fuzzy-Set Social Science*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Sartori, Giovanni (1999). *Elementos de teoría política*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sartori, Giovanni (2002). *La política. Lógica y método en las ciencias sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sartori, Giovanni (2004). "¿Hacia dónde va la ciencia política?". *Política y gobierno* XI (2): 349-354.
- Schelling, Thomas (1989). *Micromotivos y macroconducta*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Shepsle, Kenneth A. (2016). *Analizar la política. Comportamiento, instituciones y racionalidad*. México: Centro de Investigación y Docencia Económicas.
- Stigler, George, y Gary Becker (1977). "De gustibus non est disputandum". *The American Economic Review* 67 (2): 76-90.
- Tsebelis, George (2006). *Jugadores con veto. Cómo funcionan las instituciones políticas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Venesson, Pascal (2013). "Estudios de caso y seguimiento de procesos: teorías y prácticas". En *Enfoques y metodologías de las ciencias sociales. Una perspectiva pluralista*, coordinado por Donatella della Porta y Michael Keating, 237-254. Madrid: Akal.

Weingast, Barry (1996). "Off-the-path behavior. A game-theoretic approach to counterfactuals and its implications for political and historical analysis". En *Counterfactual Thought Experiments in World Politics: Logical, Methodological, and Psychological Perspectives*, coordinado por Philip E. Tetlock y Aaron Belkin, 230-244. New Jersey: Princeton University Press.

Rafael Plancarte Escobar

Doctor en Ciencia Política por la Universidad de Guadalajara. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Autónoma de Querétaro. Temáticas de especialización: acción colectiva, teoría social, problemas de la democratización, estudios de la racionalidad. Cerro de las Campanas s/n, Santiago de Querétaro, Querétaro.

Este trabajo obtuvo el apoyo financiero del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) para concluirlo durante la estancia posdoctoral llevada a cabo en 2020 y 2021 en la Universidad de Guanajuato. ●