

¿Por qué hay guerras?

[Robert Trager](#)

- *The American Economic Review*, vol. 97, nº 4, septiembre de 2007

Cuando, en otoño de 2002, el presidente Bush hizo pública su Estrategia de Seguridad Nacional, afirmó que EE UU “trabajaría activamente para llevar la esperanza de la democracia a todos los rincones del mundo”. Era sólo el último de una serie de líderes norteamericanos que han hecho llamamientos a la propagación de la democracia. Es una creencia que cada cierto tiempo lleva a Washington a la guerra, no sólo porque se trata de un *imperativo moral*, sino porque también puede ser una medida pragmática. Al fin y al cabo, desde que Immanuel Kant abrazó su idea de la “paz perpetua”, muchos han argumentado que los países con ciertas características –a saber, la democracia– se abstienen de atacarse unos a otros. Los políticos llevan la idea un paso más allá: si Washington ayuda a que otros países se democraticen, la probabilidad de guerra disminuye.

Sin embargo, no hay consenso a la hora de explicar por qué se produce esta *paz democrática*. Dos economistas han analizado un modelo matemático que trata de responder a esta cuestión. En *El sesgo político y la guerra*, Matthew Jackson, de la Universidad de Stanford, y Massimo Morelli, de la Universidad Estatal de Ohio, sostienen que a menudo los conflictos se deben a un distinto grado de incentivos para los gobernantes, en comparación con el conjunto de la sociedad. Es lo que ellos denominan “sesgo político”. Según su argumentación, el régimen autocrático de Irak invadió en 1990 Kuwait en parte porque lo que era bueno para Sadam Husein no coincidía con lo que era bueno para los iraquíes.

Para comprender el modelo, imaginemos el caso de dos Estados inventados, Narnia y Neverland, éste último de menor tamaño. Se supone que sus gobernantes, Aslan y Peter, respectivamente, controlan parte de la economía de sus países. Si Narnia derrota a Neverland en una guerra, Peter pierde parte de su riqueza y Aslan gana parte de la riqueza de Neverland. El sistema político de Narnia estaría sesgado si el botín de guerra de Aslan fuese mayor que las pérdidas que sufriría si Narnia fuera derrotada. En otras palabras, existe sesgo político cuando los incentivos de un gobernante difieren de los de la población. El sesgo será positivo si lo que obtiene el líder en caso de victoria es mayor que las pérdidas que le supondrá una derrota, en comparación con sus súbditos: “Cara, yo gano más; cruz, los dos perdemos”.

Los autores comienzan preguntándose no sólo por qué un gobernante habría de preferir la guerra frente a la paz, sino por qué habría de preferirla a una solución negociada. Imaginemos que Aslan y Peter se pelean por 100 dólares. Aslan es más fuerte, así que, si se pone, tiene un 90% de posibilidades de conseguir el dinero. Pero combatir es duro, y les costaría a cada uno suministros y tropas por valor de cinco dólares. Peter ofrece a Aslan un trato: Aslan se queda con 90 dólares y Peter con 10. A Aslan eso le parece mejor que pelearse, ya que calcula que un 90% de probabilidad de llevarse 100 dólares vale unos 90. Si pelea, le va a costar cinco adicionales, así que la oferta de Peter le interesa. De hecho, en circunstancias normales, si los gobernantes no están sesgados siempre existe una solución negociada mejor que la guerra. Entonces, ¿por qué hay guerras? Los autores sostienen que cuando el sesgo político es suficientemente grande en comparación con el coste de la guerra, se desata el conflicto.



Los autores sostienen que cuando el sesgo político es suficientemente grande en comparación con el coste de la guerra, se desata el conflicto



Analizan otra posible causa, conocida como problema de compromiso. Si Peter entrega a Aslan los 90 dólares acordados, y Aslan se los gasta en comprar armas que elevan sus posibilidades de ganar hasta el 96%, entonces Aslan podría volver a pedir más concesiones. Mal asunto para Peter; si hubiese previsto esta posibilidad, quizá no habría hecho el trato y los dos habrían ido a la guerra desde el principio. Por tanto, dos países incapaces de mantener sus compromisos acabarán enfrentándose, en tanto los costes de la guerra no sean muy altos, ¿correcto? Pues Jackson y Morelli demuestran que no es así. Que la incapacidad de atenerse a los términos de un acuerdo desemboque en una guerra depende de en qué medida la riqueza se traduzca en poder. Si las probabilidades de victoria de cada bando son proporcionales a su riqueza, un gobernante no sesgado no irá a la guerra, mientras que uno sesgado, a veces, sí. Desde luego, resulta plausible que un sesgo político positivo, cuando existe, sea un factor que fomenta el conflicto. Pero, ¿el sesgo se produce con tanta frecuencia? ¿Este modelo explica la *paz democrática*? Debemos recordar que no tiene nada que ver con la desigualdad económica. Si un gobernante controla el 99% de la economía y, en caso de ganar, se quedase con el 99% del botín obtenido, no habría sesgo. Incluso en las autocracias, muchas veces los líderes parecen participar más en las posibles pérdidas que en las ganancias, lo que constituiría un caso de sesgo negativo, en vez del positivo que, según el modelo, favorecería la guerra. Por ejemplo, cuando Sadam Husein invadió Kuwait, cuando el zar Nicolás II entró en la Primera Guerra Mundial, e incluso cuando Brézhnev envió tropas a Afganistán, esos autócratas arriesgaban la propia existencia de su régimen. Su decisión seguramente no tuvo nada que ver con sesgos políticos positivos.

Si en un país existe un recurso natural del que podría apoderarse otro Estado, como en el caso del ataque de Irak a Kuwait, podría existir sesgo político positivo si el lado iraquí no se expusiese a perder sus propias reservas petrolíferas. En cualquier caso, probablemente el sesgo positivo resulta poco frecuente en el mundo actual. Podría ayudar a explicar los conflictos en determinados periodos, pero no parece probable que sirva para explicar las actuales diferencias entre la estrategia internacional de los países autocráticos y democráticos. En todo caso, Neverland nunca ha tenido más claro qué política exterior elegir.

Fecha de creación

23 mayo, 2008