

Como NO ligar

La demostración lógica de que todo lo que aprendiste en la universidad era importante.



Capitulo 5: Cada parte debe ser de aceptar o rechazar la oferta.

This going to be a hard one, básicamente porque es algo complicado explicar.

Alguien me dijo una vez que eran las 10:15h. Fue algo bueno, ya que le estaba preguntando la hora. A veces nos sorprendemos cuanto podemos aprender con una pregunta. Pero no es algo de lo que vaya a hablar aquí.

De lo que vamos a hablar es de lo que me dijeron justo antes de que yo preguntara que hora era, y me dijeran que eran las 10:15h.

Alguien me dijo una vez que cuando juegas a algo, aceptas las reglas del juego, podría decirse que hay un contrato de facto¹. Un contrato de facto es algo que se da por entendido. Por ejemplos cosas que son de facto (que viene a significar "de hecho"):

- Un gobierno que accede al poder mediante un golpe de Estado es un Gobierno de Facto.
- Una pareja de hecho, es un matrimonio de facto.
- Una resaca es una consecuencia de facto a una borrachera.

Sin embargo, muchas veces olvidamos que las reglas están por que alguien las puso, no para cumplirse. Las reglas están para tomarlas a discreción, es decir si nos interesan las cumplimos.

Sigo.

Jugamos a un juego, aceptamos las reglas, y muchas veces jugamos a un juego en el que no tenemos opciones de ganar o en el que directamente ya hemos perdido. No pasa nada, si no hubiera perdedores no habría ganadores. Recuerda que alguien perdió cuando tú ganaste.

Si, la mayoría de las veces nos encontramos con que este es un "juego de suma cero"². Explicaremos que es un juego de suma cero en contraposición contra un juego de "Suma positiva".

Juego de Suma cero y Suma positiva.

Se dice que un juego es de "Suma Cero" cuando si sumamos las ganancias de un jugador y restamos las pérdidas de otro jugador el resultado es cero. Así que tenemos que pensar que normalmente el juego de la seducción, en el que hemos dicho que siempre hay competencia³, cuando alguien consigue un objetivo (suma 1) alguien ha perdido ese objetivo (resta 1).

Sin embargo un juego de "Suma positiva" es cuando las pérdidas de un jugador se no se corresponden con las de otro jugador. Es por ejemplo cuando no tenemos éxito con un objetivo, entonces inmediatamente pasamos a otro objetivo donde si tenemos éxito. Los dos ganamos⁴.

Te habrás dado cuenta de que puedes jugar y perder y perder e intentar ganar. Todo depende de ti. No te rindas.

Voy a explicar ahora de donde viene el problema de los juegos de Suma cero y Suma positiva.

¹ ¿Cómo molo cuando pongo palabras que me hacen parecer interesante, no? Venga, voy a buscar lo que es eso en la wikipedia y lo explico, que este capítulo va a ser demasiado corto.

² Joer, soy un crack. Juro que no sabía de qué iba este capítulo hasta hace 2mins.

³ Y si no lo he dicho antes, lo digo ahora, el libro es mío y me lo follo cuando quiero.

⁴ Atención a la irónica, pero es así, si uno gana el otro puede ganar, la explicación no es muy válida pero mola.

La teoría de juegos estudia la conducta de una elección óptima cuando los costes y beneficios de cada opción no están fijados de antemano sino que dependen de las elecciones de otros individuos⁵.

Un poco de historia.

Los nombres que tenemos que saber que dieron inicio a este tema fueron John Vonneuman y Oscar Morganstern⁶.

Aunque no lo creas en principio esta teoría fue ideada para explicar el comportamiento de la economía y en 1944 resulto un gran avance. Hoy en día su aplicación ha salido del campo de la economía para aplicarse a campos como política, ética, filosofía e inteligencia artificial.

¿Cuál es la causa de que la teoría de juegos nos resulte interesante?

El gran avance de esta teoría es que estudia la toma de decisiones en entornos donde hay interacción de las personas que toman la decisión, es decir no están aislados. Luego es muy importante en la Estrategia Empresarial, Estrategia Militar y si, también en la seducción⁷.

Esta teoría es muy amplia explicarla aquí no sería posible, sin embargo vamos a poner un ejemplo.

Es el conocido "Dilema del Prisionero". Es el mayor ejemplo que se expone cuando se habla de la teoría de juegos.

La policía arresta a dos sospechosos. No hay pruebas suficientes para condenarlos y, tras haberlos separado, los visita a cada uno y les ofrece el mismo trato. Si uno confiesa y su cómplice no, el cómplice será condenado a la pena total, diez años, y el primero será liberado. Si uno calla y el cómplice confiesa, el primero recibirá esa pena y será el cómplice quien salga libre. Si ambos confiesan, ambos serán condenados a seis años. Si ambos lo niegan, todo lo que podrán hacer será encerrarlos durante seis meses por un cargo menor.

Esto puede ser representado mediante una matriz.

	Tú lo admites.	Tú lo niegas.
Él lo admite.	6 años ambos.	Él: libre. Tú: 10 años cárcel.
Él lo niega.	Él: 10 años cárcel. Tú: libre.	6 meses ambos.

Vale, imaginemos que tú eres uno de los prisioneros. Sabes lo que pasará según la decisión que toméis ambos, pero no sabes qué decisión va a tomar tu cómplice.

Luego es una prioridad confesar, ya que, aunque no es la situación más óptima, sí que es la más adecuada en situación de incertidumbre. Lo ideal es que la situación fuera tal que pudiéramos

⁵ Atención, tocho.

⁶ Olvida esos nombres.

⁷ No hay teoría que no se aplique a la seducción, si, $e=mc^2$ también.

obtener el más beneficio sin causar pérdida al otro cómplice. Pero si nosotros queremos obtener el mayor beneficio (no ir a la cárcel) nuestro cómplice tendrá una pérdida mayor a nuestro beneficio.

Lo interesante de este juego es que al final debemos ver que nos merece la pena confesar.

- Si nosotros confesamos y el no: Nosotros salimos libres. Cómplice: 10 años de cárcel.
- Si nosotros confesamos y el también: 6 años a la cárcel ambos.
- Si nosotros no confesamos y el tampoco: Ambos salimos libres.
- Si nosotros no confesamos y el si lo hace: Nosotros 10 años a la cárcel. El sale libre.

Ya que sea cual sea la decisión que tome el otro jugador siempre estamos en mejor posición si nosotros hemos confesado. Hay que recordar que no podemos saber qué decisión tomará.

Al final llegaríamos a ir los dos 6 años a la cárcel, que sería el máximo beneficio común, y en todo caso incluso podría conducirnos a la libertad.

Bueno, espero que haya quedado claro. Te lo diré en breves notas, siempre tienes que pensar que cuando tú tomas una decisión, la gente continúa tomándolas y pueden influirte. Y muchas veces las decisiones que nosotros tomamos, aún siendo correctas no nos llevan a nuestro mejor resultado, por decisiones de otras personas. Es por eso por lo que es tontería buscar recetas y otras cosas como libros y demás.

Estábamos diciendo que si jugamos hay que aceptar las reglas. Cuando ya hemos dado por supuesto que nos hemos hecho diana hay que tomar una decisión.

- Tirar la toalla. Llega un momento que es mejor ser "*Aquel tío que tenía interés en mi*" que ser "*ese baboso que no deja de molestarme*". Y te recuerdo que las mujeres son siempre muy comunicativas, más vale quedar como un caballero siempre.
- Cambiar la estrategia, dar un descanso, lo que sea. En todo caso estamos obteniendo señales negativas. Quizás hemos hecho algo mal simplemente por no haber realizado los análisis bien. Si vamos por un camino que creemos sin salida lo mejor como mínimo es parar y averiguar si vale la pena seguir adelante o no.

Pero ante todo hay que dejar de hacer lo mismo.

Una buena estrategia podría ser simplemente esperar y ver si recibimos alguna señal.

Finalmente tenemos que entender que en muchos casos, un NO, significa NO.

Notas para NO ligar nunca.

- Ser un pesado.
- No entender que a veces un NO, si que significa NO.
- No acordarse que hay más mujeres en el mundo.
- Usar una estrategia lineal, constante y predecible.
- Que te pillen haciendo algo y encontrarte ante el dilema del prisionero.

Referencias:

Bueno, este es un artículo muy técnico. Demasiado para mi gusto. Podríamos haberlo resumido simplemente con las últimas líneas, pero no quería perder la oportunidad de hablar de la *teoría de juegos* y los *juegos nulos* y *no nulos*.

Podría ser mucho más técnico ya que la *teoría de juegos*, es un tema muy extenso con multitud de variantes y tipos de juegos, variantes, etc etc.

Para ambas teorías simplemente revise una gran variedad de páginas webs, wikipedias en Inglés, Francés y Español. Y no te podría decir que llego a comprenderlo totalmente.

Lo que sí es cierto es lo que digo. Tenemos que entender que jugamos algo, en lo que a veces, aunque duele, perdemos. No nos gusta pero es así. Simplemente tenemos que entender que cada fracaso nos acerca un paso más del éxito. Y eso será siempre toda nuestra puta vida.

Mientras escribía este capítulo escuchaba The Pussycat Dolls, son las 00:16h del 13 de Marzo de 2010, tengo que ir al baño y está sonando "I hate this part"

El libro:

Este libro consta de una serie de capítulos sin determinar. Para saber el número de capítulos deberías consultar el autor para que te indique como conseguir los que no hayas leído.

Esta versión del capítulo es la:

(C5) 0.002

de fecha Mar'10 – modificado 22/03/10

Sobre el autor:

Pregúntale.

info@comonoligar.com

<http://www.comonoligar.com>

Licencia:

Este libro tiene licencia. No tiene muchos derechos reservados. Tiene una licencia de Creative Commons. Creative Commons es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro que desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad, por medio de nueva legislación y nuevas tecnologías. Con la licencia que le pongo a este pdf (o documento impreso) puedes:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra (fotocopiar, enviar por mail, imprimir).

Sin embargo si haces todo lo anterior tienes que hacerlo en base a los preceptos.

- Reconocimiento: El autor soy yo, y ese autor es el propietario de las cuentas de correo arriba adscritas. No es posible “copiar, distribuir y comunicar...[...]” sin compartir la autoría, que son mis direcciones de correo indicando quien es el autor.
- No comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales. No estamos aquí para ganar dinero!! Solo queremos sexo!!
- Sin obras derivadas — No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Ah, y tampoco pueden leerlo las mujeres⁸.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Foto de portada:

<http://www.flickr.com/photos/nycarthur/206413799/>

Usuario "NYCArthur" en Flickr.

Licencia de la foto: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/deed.en>