

Veto a la Ley de Tarifas: Un Análisis desde la Teoría de Juegos

Guillermo Sabbioni

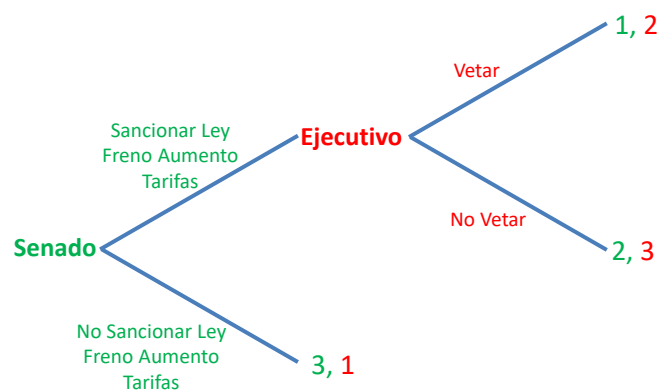
- La disputa entre el Senado y el Ejecutivo en relación a la sanción y posterior veto de la ley que ponía un freno al aumento de tarifas puede caracterizarse mediante la Teoría de Juegos. Un análisis mediante esta herramienta, ampliamente utilizada por la ciencia económica para caracterizar una interacción estratégica, permite realizar interpretaciones alternativas de los hechos que pueden ser útiles para los analistas políticos.
- En particular, analizar la disputa entre el Senado y el Ejecutivo bajo la óptica de la Teoría de Juegos, permite sugerir que el oficialismo probablemente no terminó tan mal posicionado luego del veto, a diferencia de lo que se lee en los medios.

INTERPRETACION GENERALIZADA

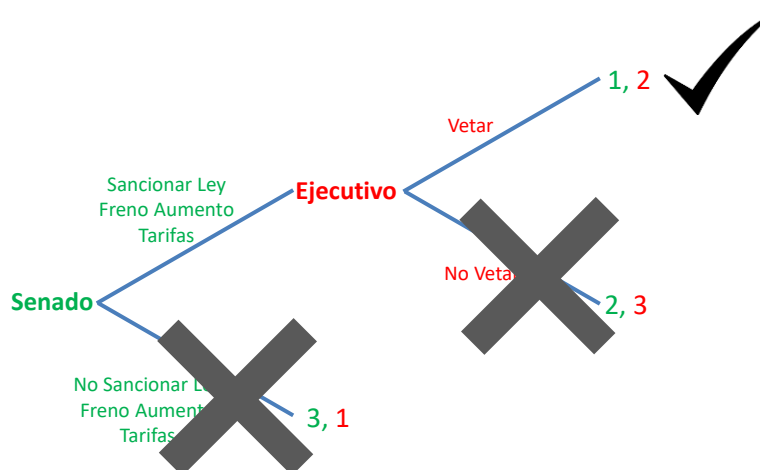
- Una descripción simplificada de la interacción entre el Senado y el Ejecutivo en relación a la ley de tarifas podría ser la siguiente:
 - En el primer período, el Senado puede elegir entre Sancionar o No Sancionar la ley que pone un freno al aumento de tarifas.
 - En el segundo período, el Ejecutivo puede Vetar o No Vetar la ley, en caso que el Senado haya elegido Sancionarla en el primer período.
- Según la interpretación más observada en los medios de comunicación, las preferencias del Ejecutivo en relación a los tres posibles desenlaces de este juego, serían las siguientes:
 - 1º, Desenlace más preferido → Senado No Sanciona la Ley
 - 2º → Senado Sanciona y Ejecutivo Veta
 - 3º, Desenlace menos preferido → Senado Sanciona y Ejecutivo No Veta
- La consistencia de este ranking de preferencias estaría dada por: i) los intentos del Ejecutivo de convencer al Senado de No Sancionar la ley, en función del costo fiscal que traería aparejado; y ii) por el anuncio del Veto en caso que el Senado decidiera Sancionarla. Así, la advertencia del futuro Veto transmitiría la noción de que, para el Ejecutivo, el costo fiscal en caso de No Vetar sería mucho peor que el costo “político” del Veto. De esta manera, el mensaje del Ejecutivo es que no dudaría en Vetar si el Senado eligiera Sancionar.
- A su vez, las preferencias del Senado según la interpretación más observada en los medios, serían las siguientes:
 - 1º, Desenlace más preferido → Senado Sanciona la Ley y Ejecutivo Veta
 - 2º → Senado Sanciona y Ejecutivo No Veta
 - 3º, Desenlace menos preferido → Senado No Sanciona
- La consistencia de este ranking de preferencias del Senado estaría dada por la idea de que el Senado, aun sabiendo que la ley seguramente sería Vetada, habría impulsado su sanción

de todos modos con tal de que el Ejecutivo pague el costo “político” de vetarla. Asimismo, No Sancionar la ley sería interpretado como falta de iniciativa política por parte del Senado, siendo entonces menos preferible que Sancionar la ley—resulte o no Vetada.

- Si el juego responde a esta caracterización, la cual pareciera consistente con la lectura de los hechos en los medios, su representación en forma extensiva sería la siguiente:



- Resolviendo el juego mediante el principio de inducción hacia atrás, el Ejecutivo prefiere Vetar en caso que el Senado sancione la ley (**2º es mejor que 3º**). Anticipando esta decisión del Ejecutivo, el Senado prefiere Sancionar la ley en el primer período (**1º es mejor que 3º**).



- Bajo esta interpretación, el Ejecutivo no habría logrado su resultado más deseado (o sea, que el Senado no sancione la ley), mientras que el Senado habría conseguido su resultado más preferido: que el Ejecutivo pague el “costo político” de vetar una ley que hubiera beneficiado a la población.

- No obstante esta interpretación generalizada, la realidad es que el Ejecutivo no pareció demasiado incómodo con el Veto, ni el Senado pareció haber logrado su resultado más deseado. Asimismo, debe recordarse que en el Senado no fue fácil conseguir los votos necesarios para Sancionar la ley.
- En virtud de que la descripción anterior no parece estar del todo en consonancia con lo sucedido, a continuación se ofrecen algunos análisis alternativos con el objetivo de caracterizar la interacción de una manera más consistente con los hechos observados.

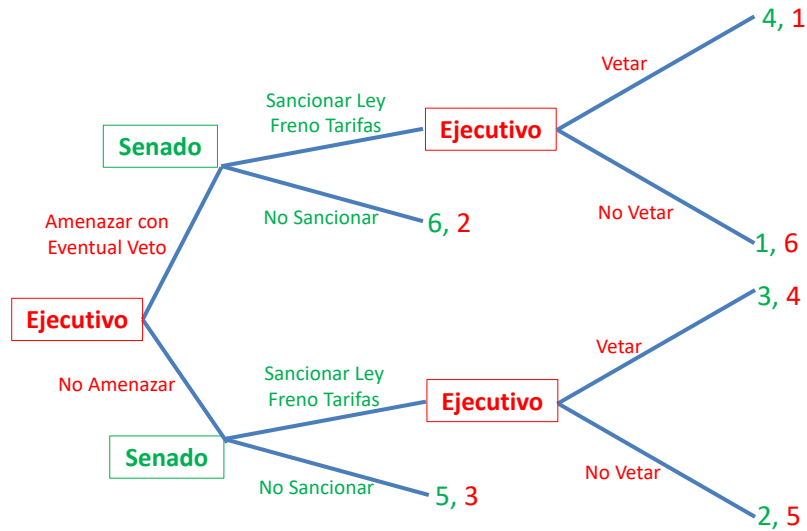
ANALISIS ALTERNATIVO COMPATIBLE CON LOS HECHOS

- En esta interpretación, el juego se representa en tres etapas. En la primera, el Ejecutivo tiene la opción de Amenazar con un eventual Veto en caso que el Senado elija Sancionar la ley. La Amenaza se sustenta y se justifica en la interpelación a la sociedad acerca de la necesidad de mostrar responsabilidad fiscal. Luego de dicho anuncio o Amenaza por parte del Ejecutivo, el juego transcurre de la manera descrita anteriormente, con el Senado eligiendo Sancionar o No Sancionar, y el Ejecutivo eligiendo Vetar o No Vetar (si el Senado elige Sancionar).
- Bajo esta interpretación, un ranking de preferencias posibles para el Ejecutivo es el siguiente:
 - 1º, Desenlace más preferido → Amenaza, Sanción, Veto
 - 2º → Amenaza, No Sanción
 - 3º, → No Amenaza, No Sanción
 - 4º → No Amenaza, Sanción, Veto
 - 5º → No Amenaza, Sanción, No Veto
 - 6º, Desenlace menos preferido → Amenaza, Sanción, No Veto
- Como puede apreciarse, el ranking de preferencias del Ejecutivo respeta la siguiente lógica:
 1. El costo fiscal supera siempre el costo político del veto, haya existido Amenaza (1º vs 6º) o no (4º vs 5º). En consecuencia, el Ejecutivo siempre prefiere Vetar antes que No Vetar.
 2. En caso de Vetar, es preferible para el Ejecutivo que haya existido Amenaza previa de Veto (1º vs 4º). De esta manera el costo político no resulta tan alto, al haber instalado previamente la idea de que Sancionar la ley es irresponsable.
 3. En caso de No Vetar la ley, es preferible para el Ejecutivo que no haya existido Amenaza previa de Veto (5º vs 6º), de manera de no pagar el costo de no cumplir con una promesa.
 4. En caso que el Senado eligiera No Sancionar la ley, es preferible que esto suceda luego de la Amenaza de Veto (2º vs 3º), de manera de capitalizar el hecho de haber “convencido” al Senado de no avanzar con una medida irresponsable.
 5. Por último, debe notarse que este ranking incluye y respeta al ranking anterior, tal como reflejan las opciones 3º, 4º y 5º. Esto significa que sin Amenaza, la No

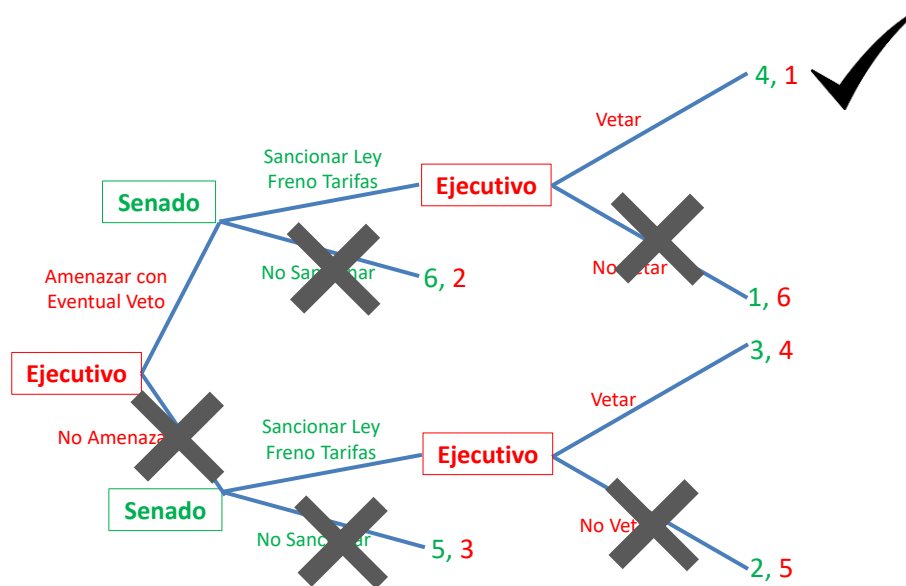
Sanción sigue siendo mejor para el Ejecutivo que Sanción y Veto, lo cual a su vez es mejor que Sanción y No Veto.

- En cuanto al ranking de preferencias del Senado, se propone el siguiente:
 - 1º, Desenlace más preferido → Amenaza, Sanción, No Veto
 - 2º → No Amenaza, Sanción, No Veto
 - 3º → No Amenaza, Sanción, Veto
 - 4º → Amenaza, Sanción, Veto
 - 5º → No Amenaza, No Sanción
 - 6º, Desenlace menos preferido → Amenaza, No Sanción
- Como puede apreciarse, las preferencias del Senado respetan la siguiente lógica:
 1. En caso de que la ley sea Vetada, para el Senado es preferible que no haya existido Amenaza previa (3º vs 4º), de manera que el costo político para el Ejecutivo sea más alto por no haber advertido previamente a la sociedad.
 2. En caso de No Vetar la ley, para el Senado es preferible que haya existido Amenaza previa de Veto (1º vs 2º), de manera que el Ejecutivo pague el costo de no cumplir con una promesa.
 3. En caso de No Sancionar la ley, es preferible que esto suceda sin la Amenaza previa de Veto (5º vs 6º), de manera que no parezca que el Senado se dejó convencer por el Ejecutivo.
 4. Conseguir la Sanción de una ley siempre es preferible a que sea Vetada, haya existido Amenaza (1º vs 4º) o no (2º vs 3º). En consecuencia, este ranking no respeta al ranking anterior del Senado, tal como reflejan las opciones 2º, 3º y 5º. Esto significa que sin Amenaza, lo mejor para el Senado sería lograr la Sanción de la ley, seguido por Sanción y Veto como la opción más preferida.¹
- Si el juego responde a esta caracterización, su representación en forma extensiva sería la siguiente:

¹ De cualquier manera, conservar el ranking anterior de preferencias del Senado, invirtiendo el orden entre Vetar y No Vetar luego de No Amenaza y Sanción, no modifica el sendero de equilibrio del juego.



- Resolviendo mediante el principio de inducción hacia atrás, el Ejecutivo prefiere Vetar en caso de Sanción, tanto cuando existió Amenaza de veto (1º vs 6º) como cuando no existió (4º vs 5º). Anticipando la decisión de Veto, el Senado prefiere Sancionar la ley, tanto cuando existió Amenaza (4º vs 6º), como no habiendo mediado Amenaza (3º vs 5º). Finalmente, anticipando Sanción y Veto (con o sin Amenaza), el Ejecutivo elige Amenazar en el primer período (1º vs 4º).

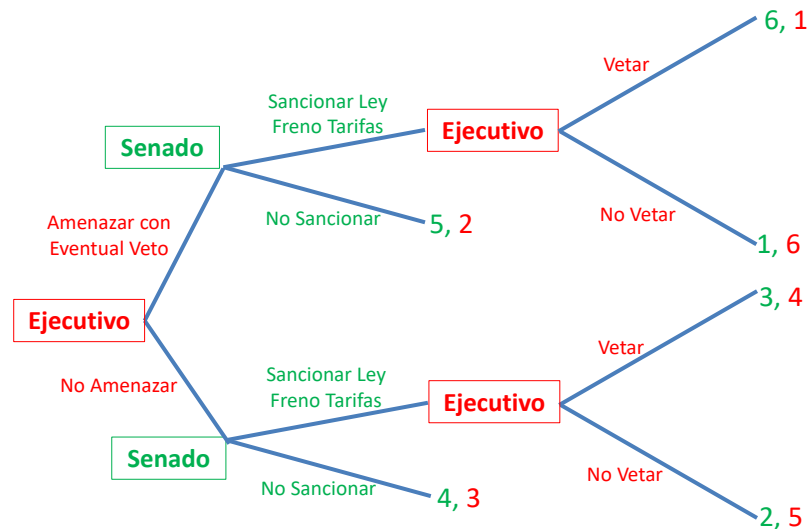


- Bajo esta caracterización, la posibilidad de elegir Amenaza en el primer período, aun cuando el sendero de equilibrio siga siendo Sanción y Veto, mejora mucho el resultado

final para el Ejecutivo (1º vs 4º) mientras que lo empeora levemente para el Senado (4º vs 3º).

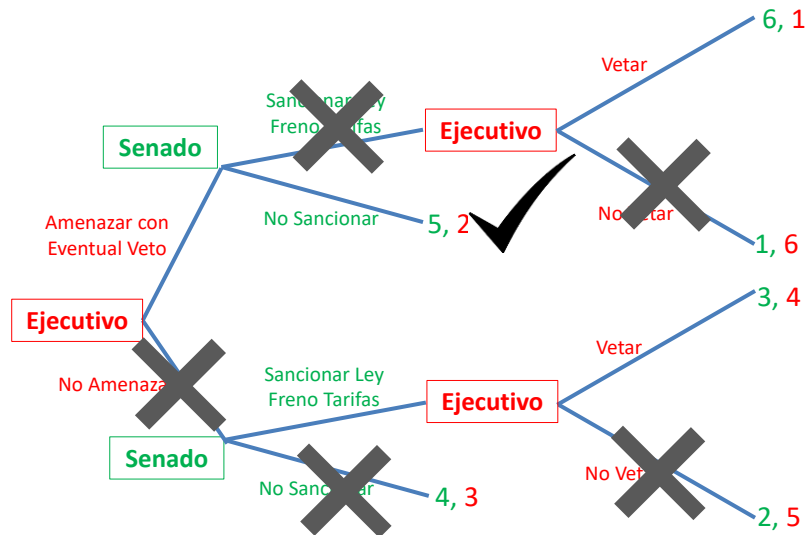
OTRO ANALISIS ALTERNATIVO

- Previo a concluir, debe notarse que el siguiente ranking de preferencias del Senado también es consistente con las reglas lógicas precedentes:
 - 1º, Desenlace más preferido → Amenaza, Sanción, No Veto
 - 2º → No Amenaza, Sanción, No Veto
 - 3º → No Amenaza, Sanción, Veto
 - 4º → No Amenaza, No Sanción (antes 5º)
 - 5º → Amenaza, No Sanción (antes 6º)
 - 6º, Desenlace menos preferido → Amenaza, Sanción, Veto (antes 4º)
- La única diferencia con el ranking anterior es que la trayectoria (Amenaza, Sanción, Veto) pasó del 4º al 6º lugar en las preferencias del Senado. De este modo, en caso de Amenaza el Senado estaría mejor No Sancionando (5º) antes que Sancionando y sufriendo el Veto (6º). La intuición detrás de este posible ranking se encuentra en los Senadores que se mostraban dubitativos antes de Sancionar la ley—como si percibieran que el Veto no era tan beneficioso para ellos.
- Si el juego responde a esta caracterización, su representación en forma extensiva sería la siguiente:



- Resolviendo mediante el principio de inducción hacia atrás, el Ejecutivo prefiere Vetar en caso que el Senado sancione la ley (al igual que antes), tanto cuando existió Amenaza (1º

vs 6º) como cuando no existió (4º vs 5º). Sin embargo, anticipando la decisión de Veto, el Senado prefiere Sancionar la ley sólo si no hubo Amenaza (3º vs 4º). Por el contrario, en caso de Amenaza prefiere No Sancionar antes que Sancionar y enfrentar el Veto (5º vs 6º). Anticipando esto, el Ejecutivo elige Amenazar en el primer período (2º vs 4º).



- Si bien este juego no es compatible con los hechos observados, dado que el Senado eligió Sancionar aún luego de la Amenaza, no es ilógico pensar en esta caracterización dadas las dificultades que tuvo el Senado para conseguir los votos. Dicho de otra manera, esta configuración sería compatible con la postura de los Senadores dubitativos, para quienes no era obvio que Sancionar era la mejor estrategia.
- En resumen, analizar la disputa entre el Senado y el Ejecutivo bajo la óptica de la Teoría de Juegos, permite sugerir que el oficialismo no terminó tan mal posicionado luego del veto, a diferencia de lo que se lee en los medios.