

First World Congress of the Game Theory Society (Games 2000) / Primer Congreso Mundial de la Sociedad de Teoría de Juegos (Games 2000)

Del 24 al 28 de Julio del año 2000 se celebró en Bilbao (Palacio de Euskalduna) el *First World Congress of the Game Theory Society* (GAMES 2000). Este evento reunió en Bilbao a más 600 investigadores de todo el mundo, entre ellos tres premios Nobel de Economía: Kenneth Arrow, John F. Nash y Reinhard Selten.

¿Qué es la Game Theory o Teoría de Juegos?

La Game Theory o Teoría de Juegos nace en 1944 con la obra de John von Neumann y Oskar Morgenstern "Game Theory and Economic Behavior". Pese a lo frívolo del nombre que después hizo fortuna, la nueva teoría tenía el ambicioso objetivo de sentar las bases para lo que podría llamarse una "física de lo social". Lo social, referido a seres humanos, entraña siempre situaciones en las que dos o más seres racionales interfieren en sus decisiones. Esto es, situaciones en las que cada individuo ha de tomar decisiones persiguiendo sus propios objetivos, sabiendo que al mismo tiempo otros individuos, también inteligentes, tomarán las suyas buscando sus propios fines, posiblemente no coincidentes, y sabiendo también que estas decisiones se interferirán mutuamente. Estos ingredientes básicos, que se dan en una partida de ajedrez o de mus –de ahí el nombre utilizado por von Neumann y Morgenstern–, también son inherentes a los procesos sociales más relevantes: por ejemplo, la toma de decisiones de parlamentos u otros colectivos, o en todos los ámbitos de la vida económica. Cada día decidimos que comprar y qué vender, o a qué precio hacerlo. Cada cual tiene sus propios objetivos o preferencias, y el resultado global depende de la agregación de estas acciones individuales. ¿Qué puede entenderse por comportamiento racional en tales entornos? ¿Qué cabe esperar como resultante de decisiones racionales en situaciones marcadas por la interdependencia estratégica? ¿Cuándo es racional la cooperación y como propiciarla?

No es sorprendente, pues, que en estos cincuenta años largos, aunque hoy puede hablarse de aportaciones de la teoría de juegos a la ciencia política, la biología o la informática, sea difícil separar los progresos de la teoría de juegos de los del análisis económico. De hecho las principales contribuciones de la teoría de juegos se han publicado y se siguen publicando en las revistas más prestigiosas de economía. Como reconocimiento de la importancia de esta aportación, la academia sueca



Frente al Palacio de Euskalduna: K. Arrow (P. Nobel), F. Valenciano y J. Nash (P. Nobel).

concedió el premio Nobel de Economía en 1994, cincuenta años después de la aparición de la obra de von Neumann y Morgenstern, a tres de los más destacados investigadores en esta teoría: J. Harsanyi, J. Nash y R. Selten.

¿Qué es la Game Theory Society?

A principios de 1999 se crea la Game Theory Society. La ponen en marcha un grupo de prestigiosos investigadores. Entre sus promotores, aparte de los editores de las dos revistas de teoría de juegos más importantes que han surgido en estos años (*International Journal of Game Theory* y *Games and Economic Behavior*), cabe destacar la presencia en su *advisory board* de cinco premios Nobel de Economía, los cuatro antes mencionados, y también G. Debreu, laureado en 1983. De su comité ejecutivo también es miembro Andreu Mas-Colell¹, el más prestigiado investigador español en el ámbito del análisis económico y Premio Juan Carlos I de Economía. Pocos meses después de su puesta en marcha, la sociedad contaba ya con cerca de 600 miembros, lo que da idea de su pujanza. Uno de los primeros objetivos declarados de la sociedad en la carta en que ésta anunciaba su creación era "la selección de lugar y organizadores para el primer congreso de la sociedad". Tras una serie de contactos iniciados por la propia sociedad, ésta, en la primavera de 1999, elige Bilbao como sede para este primer congreso. Así, el 'local organizing committee' estuvo constituido, además del que suscribe como 'chair', por M. P. Espinosa, F. Grafe, E. Iñarra y J.M. Zarzuelo, todos ellos Catedráticos de la UPV-EHU.

¿Por qué en Bilbao?

¿El Guggenheim tal vez? ¿El palacio de Euskalduna? Sin duda uno y otro contribuyeron a esta elección. Desde luego el segundo la hizo factible. Pero esta elección no puede entenderse sin el trabajo de un grupo de personas que desde hace años desarrolla una seria labor investigadora en teoría de juegos en la Universidad del País Vasco. En efecto, desde hace algunos años un pequeño grupo de profesores, matemáticos y economistas, en los departamentos de Economía Aplicada IV y de Fundamentos del Análisis Económico de la UPV, dedican su esfuerzo investigador a la teoría de juegos. Varias tesis doctorales en este terreno, presencia continua y creciente en los congresos y en las revistas internacionales más importantes, y proyectos de investigación desarrollados con éxito o en desarrollo, avalan a este grupo. De hecho, en 1994, adelantándose a la academia sueca, este grupo decidió celebrar los 50 años de teoría de juegos organizando el Primer Encuentro en Teoría de Juegos, de ámbito estatal. Un pequeño gran éxito que reunió en Bilbao a 70 investigadores procedentes de distintas universidades españolas. Desde entonces estos encuentros se celebran cada dos años y tienen carácter internacional.

¿Qué fué GAMES 2000?

Como queda dicho, el First World Congress of the Game Theory Society (GAMES 2000) reunió en Bilbao en la última semana de Julio de 2000 a más de 600 investigadores de todo el mundo, entre ellos tres de los cinco premios Nobel de Economía mencionados (Arrow, Nash y Selten²). Durante cinco días, en sesiones paralelas, se presentaron trabajos procedentes de los cinco continentes de cuyo proceso de selec-

1. En la actualidad Consejero de Universidades en la Generalitat de Cataluña.



Mesa redonda de clausura. H. Kuhn, E. van Damme, L.S. Shapley, J. Nash, R. Aumann, A. Mas-Colell, E. Kalai, K. Arrow.



Apertura del congreso. M. Montero, I. Zenarruzabeitia, E. Kalai, J. Nash, R. Aumann, F. Valenciano.

ción fue responsable la propia Game Theory Society, cuyo 'program committee' estuvo constituido por Ehud Kalai (Northwestern University) como 'chair', Vincent Crawford (University of California, San Diego), Joel Watson (University of California, San Diego), Tim Feddersen (Princeton University), Yoav Shoham (Stanford University) y Sylvain Sorin (Ecole Polytechnique). Asimismo, en sesiones plenarias y 1/4 plenarias, 50 prestigiosos investigadores total o parcialmente invitados de distintos países, entre ellos los tres premios Nobel citados, presentaron sus trabajos en calidad de conferenciantes invitados. Además, 350 trabajos fueron presentados en sesiones paralelas, y 150 en forma de pósters. En suma, GAMES 2000 fue un gran acontecimiento científico de resonancia internacional, y sin lugar a dudas el más importante hasta la fecha en el ámbito de la teoría de juegos. En la brillantez de este éxito fue crucial la colaboración de la Fundación BBV.

Al que suscribe, le cabe la satisfacción de poder afirmar sin punto de exageración, que en su experiencia como participante en congresos internacionales, no había percibido nunca antes un sentimiento tan generalizado entre los participantes de satisfacción con la organización del encuentro. Entre los muchos recibidos, el e-mail que Robert Aumann, presidente de la GTS, me envió inmediatamente después del congreso (4.VIII.00) resume esta sensación general y es buen testimonio de este éxito:

"Dear Federico,

Although I said it many times at the Congress, I would like to congratulate you again in writing for your marvellous success in organizing the First World Congress of the Game Theory Society. All the arrangements were perfect in every way, and as a result, the Congress was a huge success. The only "down" side is that it will be very difficult to repeat this act in 2004!

Yours in admiration,

Bob"

Federico Valenciano

2. John Harsanyi no pudo asistir por encontrarse gravemente enfermo. Lamentablemente moriría poco después del congreso. G. Debreu excusó su asistencia en el último momento por razones familiares.

