

## LA “TEORÍA DE JUEGOS” Y LAS ESTRATEGIAS MATRIMONIALES EN *LA VERDAD SOSPECHOSA*

*Ricardo Castells\**

Department of Modern Languages  
Florida International University

**PALABRAS CLAVE:** JUEGOS, ESTRATEGIAS, MATRIMONIO, MUJERES, RAZÓN

**Resumen:** Este artículo estudia las metas y las acciones de Jacinta y Lucrecia en *La verdad sospechosa* para ver si se pueden considerar agentes racionales, o si en cambio son seres irracionales que van en contra de sus propios intereses o los de la sociedad en general. El trabajo recurre a las herramientas de la “Teoría de Juegos”, en la cual las relaciones sociales representan un juego interactivo entre diferentes agentes o jugadores, cada uno de los cuales intenta maximizar unos beneficios concretos mediante una estrategia específica. La “Teoría de Juegos” sugiere que Jacinta y Lucrecia se pueden considerar jugadoras experimentadas, mientras que García y don Juan de Sosa parecen ser agentes ineficaces, ya que las mujeres son mucho más diestras en la guerra de los sexos que los hombres. La explicación por este contraste entre las damas y los caballeros es que Jacinta y Lucrecia participan en los juegos con unas estrategias prudentes y astutas —empleando la facultad de la razón para analizar los factores de utilidad, riesgo e incertidumbre—

---

\* ricardocastells@gmail.com

Ricardo Castells

mientras que las acciones de los galanes están dominadas siempre por las pasiones irracionales.

***Abstract:** This article studies the goals and the behavior of Jacinta and Lucrecia in *La verdad sospechosa* to see if they can be considered rational social agents, or if they are instead irrational characters who go against their own interests or those of society in general. The study uses “Game Theory” to view the play as a kind of interactive contest between different agents or players, each one of whom attempts to maximize his benefits by employing a specific strategy, which can be defined as the actions that each one takes in order to achieve this goal. “Game Theory” suggests that Jacinta and Lucrecia can be considered the most successful players in *La verdad sospechosa*, while García and Don Juan de Sosa seem to be ineffective agents because the women are much more skillful in the battle of the sexes than the men. The explanation for this contrast is that Jacinta and Lucrecia participate in these games with prudent and intelligent strategies —using the faculty of reason to analyze the factors of utility, risk, and uncertainty— while the young men’s behavior is always dominated by their irrational passions.*

Muchos de los estudios modernos sobre *La verdad sospechosa* del dramaturgo mexicano Juan Ruiz de Alarcón se han concentrado ante todo en el personaje del mentiroso y segundón don García, el joven protagonista de la comedia.<sup>1</sup> Como resultado de un interés tan marcado en las mentiras y las ocurrencias de este galán, las dos damas de la obra —las jóvenes casamenteras Jacinta y Lucrecia— han recibido menos atención por parte de la crítica. Sin embargo, si nos fijamos en el comportamiento de estos personajes femeninos, nos damos cuenta de un hecho muy curioso: da la impresión que Ruiz de Alarcón ha creado en Jacinta y Lucrecia dos damas absolutamente enig-

---

<sup>1</sup> Véase por ejemplo a Riley, Ribbans, Soons, Staves, Urbina, Gaylord, Burke, Castells (“García’s Love Melancholy...”), Simerka y Nadeau.

máticas, pues cada una parece tener un carácter contradictorio e inclusive irracional. Para empezar, Jacinta lleva dos años como la prometida de don Juan de Sosa, pero el galán no se puede casar con una mujer de su calidad sin el prestigio social y los beneficios económicos que le daría una encomienda de la Orden de Calatrava. Como es de esperar, a Jacinta se le ha agotado la paciencia después de una demora tan larga, y luego empieza a considerar a García como pretendiente —ya que él goza de la posición social necesaria para casarse con ella— después de discutir esta posibilidad con don Beltrán, el padre del galán.

Aunque la decisión de Jacinta de cambiar de prometido parece perfectamente lógica dadas las circunstancias que se presentan en la obra, hay que notar que la dama decide casarse con García de una forma imprudente y precipitada. Debemos tener en cuenta que Jacinta le ha hablado a García una sola vez antes de tomar esta decisión, y ella pronto se da cuenta de que el galán le mintió de forma repetida durante esa única conversación en las Platerías. Jacinta misma admite

Que el breve determinarse  
en cosas de tanto peso  
o es tener muy poco seso,  
o gran gana de casarse. (I, vv. 921-924)

pero la dama parece demostrar ambos defectos al tomar una resolución tan repentina sobre este matrimonio. Es más, después de decirle a su criada Isabel que ella “da por hecho el casamiento” con don García (II, v. 1383), Jacinta vuelve a cambiar de idea esa misma noche, y entonces decide romper definitivamente con el galán que había escogido como esposo apenas unas horas antes.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Hay que reconocer que la cita entera revela que Jacinta no está del todo convencida de que se debe casar con García:

Al fin como fuere sea.  
De sus partes me contento,

## Ricardo Castells

Lucrecia parece tener un carácter todavía más enigmático que Jacinta, inclusive si tomamos en cuenta las dudas que siembra García al cambiarles los nombres a las dos damas. Éste se enamora de Jacinta a primera vista, pero por un simple error confunde su nombre con el de Lucrecia. Como él le manda cartas de amor a Lucrecia por equivocación, ella concluye que el galán realmente se considera “[s]u esposo don García” (III, v. 2459). Empero, cuando se anuncian las dos bodas al final de la obra —o sea, la de Jacinta y don Juan de Sosa por una parte, y la de Lucrecia y García por otra— el galán se da cuenta de su error y revela que en realidad se quiere casar con Jacinta. A pesar de una declaración pública tan trascendente, Lucrecia parece ser hasta más irracional que Jacinta, pues todavía se quiere casar con él, como si no importara el hecho de estar enamorado de su mejor amiga. Hay que recordar que la única vez que Lucrecia le habla a García es al final de la obra cuando le demuestra una carta de amor suya, la cual lo obliga a casarse con ella: “Y este papel engañoso,/ que es de vuestra mano propia,/ ¿lo que decís, no desdice?” (III, vv. 3083-3085). Sin embargo, como el galán ya había declarado su amor por Jacinta, Lucrecia tiene que saber que ella no era la verdadera destinataria de esa carta. Por lo tanto, hay que preguntarse por qué Lucrecia aceptaría a García como marido al final de la comedia, y a su vez por qué insistiría en un casamiento que no sólo parece absurdo, sino también denigrante para ella.

Para analizar estas dudas acerca del carácter de Jacinta y Lucrecia, el trabajo presente tiene como propósito estudiar las metas y las acciones de las dos damas para comprobar si realmente se pueden considerar agentes racionales de acuerdo con las normas sociales contemporáneas, o si en cambio son seres irracionales que van en contra de sus propios intereses o los de la sociedad en general. Para aclarar esta incertidumbre,

---

quiere el padre, él me desea;  
da por hecho el casamiento. (II, vv. 1380-1383)

pero de todas maneras invita al galán al balcón de Lucrecia para anunciarle su decisión.

el trabajo recurrirá a las herramientas de la "Teoría de Juegos", una metodología social presentada por primera vez en el libro *Theory of Games and Economic Behavior* del matemático húngaro John von Neumann y el economista austríaco Oskar Morgenstern.<sup>3</sup> Conforme a esta teoría, las relaciones sociales representan una suerte de juego interactivo entre diferentes agentes o jugadores, cada uno de los cuales intenta maximizar unos beneficios concretos (*la recompensa*) mediante una estrategia específica, la cual se puede definir como las acciones que emplea cada jugador para alcanzar este fin. A su vez, hay que tener en cuenta que la estrategia de un jugador se relaciona de forma directa con la del otro, de modo que puede haber un estado de competencia o hasta de colaboración entre ambos. En otras palabras, no hay jugadores independientes en esta teoría, pues la recompensa del primero depende en parte de la estrategia del segundo, y viceversa.

Uno de los ejemplos más conocidos de la "Teoría de Juegos" es el dilema del prisionero de Albert Tucker, en el cual la policía arresta a dos delincuentes por robo armado, pero no hay pruebas suficientes para enjuiciarlos por este delito si al menos uno de ellos no confiesa su crimen.<sup>4</sup> Sin esta confesión, las autoridades sólo pueden castigar a los criminales con un año de cárcel por el cargo menor de tenencia de armas, de modo que la policía le ofrece a cada jugador el mismo trato por separado: si confiesa uno solo, éste saldrá libre y el otro irá a la cárcel por diez años; pero si confiesan los dos jugadores, ambos irán a la cárcel por seis años. La estrategia de cada jugador parece ser relativamente sencilla, pues tiene

---

<sup>3</sup> Para otros estudios sobre la La "Teoría de Juegos" y las estrategias matrimoniales en *La verdad sospechosa*, véase Davis, Williams, Dixit, Ross, Aguado Franco, Pérez *et al*, Aguiar y Vega-Redondo. Aunque se emplea sobre todo para estudios de economía, sociología, biología y psicología (Anzil), también se ha usado para analizar aspectos específicos de obras de Edgar Allan Poe (Davis 27-31), Dostoyevski (70), Shakespeare (Ross 3, Dixit 161-162) y Dickens (Dixit 45). Es importante tener en cuenta que es un procedimiento analítico y estratégico que no se relaciona con el concepto del juego en el teatro, un tema estudiado por ejemplo por Bixler y Larson.

<sup>4</sup> Para más información acerca del dilema del prisionero, véase por ejemplo a Davis (108-119), Vega-Redondo (1-4), Anzil y Rufasto.

## Ricardo Castells

que decidir si va a cooperar con el otro jugador manteniendo el silencio, o si en cambio lo va a traicionar admitiendo su culpabilidad.

Si los dos jugadores deciden cooperar entre ellos, entonces el resultado es de una utilidad de (1, 1), o sea de un año de cárcel para cada jugador. La mejor estrategia para los criminales es justamente la cooperación mutua, pues en este caso habría un total de dos años de cárcel entre los dos, lo cual representa la recompensa óptima para el grupo. Sin embargo, el dilema del prisionero se encuentra en el hecho de que le conviene a cada jugador traicionar a su compañero, inclusive cuando no puede adivinar la estrategia del otro. Por ejemplo, si el jugador A coopera y mantiene el silencio, el jugador B puede cooperar también (con un año de cárcel para él) o puede traicionar al primero, lo cual sería todavía mejor para el segundo porque le permitiría salir libre. En cambio, si el jugador A traiciona a su compañero, el jugador B puede cooperar (con un resultado de 10 años de cárcel) o también puede traicionar a su compañero (con 6 años de cárcel), de modo que la traición todavía le conviene al segundo jugador porque recibiría un castigo de 6 años en vez de 10. Por lo tanto, si cada jugador trata de maximizar su utilidad personal para reducir su castigo individual, acabaría asegurando la peor consecuencia para el grupo, de 12 años de cárcel (6, 6).

Curiosamente, podemos emplear algunos de los principios de dicha teoría para crear una variante del dilema del prisionero, y luego usar esta metodología para analizar la situación en que se encuentran Jacinta y Lucrecia en el tercer acto de *La verdad sospechosa*. Sin embargo, en este caso hay que crear un número simbólico para describir la presunta utilidad de los diferentes resultados que podrían tener las dos jugadoras al final de la obra.<sup>5</sup> Como ha notado Don Ross

An agent is, by definition, an entity with *preferences*. Game theorists describe these [preferences] by means of an abstract concept called

---

<sup>5</sup> Para una introducción al concepto de la utilidad de la teoría mencionada, véase a von Neumann y Morgenstern (capítulo 1.3, "The Notion of Utility" 15-31), Davis (capítulo 4, "Utility Theory" 57-74) y Ross (sección 2.1, "Utility").

*utility* [...] In the case of people, it is most typical in applications of game theory to evaluate their relative welfare by reference to their own implicit or explicit judgments of it [...] That is, when we say that an agent acts so as to maximize her utility, we mean by "utility" simply whatever it is that the agent's behavior suggests her to consistently desire. (2.1)

Jacinta y Lucrecia entonces se pueden considerar dos agentes que participan en un juego matrimonial interactivo, y de esta manera podemos deducir sus preferencias de acuerdo con las acciones que realiza cada una para alcanzar sus metas. El lector se puede imaginar que estas damas se deben casar por amor, pero hay que notar que las preferencias que exhiben las dos jugadoras a lo largo de la obra no parecen reflejar este estado emocional. Al contrario, da la impresión de que las dos damas se quieren casar —con o sin amor— porque el matrimonio representa la única posibilidad que tienen de escaparse de casa, y por supuesto de liberarse del dominio de sus familias. Estas viviendas entonces se pueden presentar en esta teoría como una suerte de cárcel de seguridad mínima con una utilidad arbitraria de -5 para cada jugadora (el número negativo indica que es una consecuencia adversa para ellas). Aunque el estar en casa representa un estado perjudicial para las jugadoras —o prisioneras metafóricas— si no se casan entonces tarde o temprano sus familias las pueden obligar a ingresar en un convento. Esta consecuencia sería todavía peor para Jacinta y Lucrecia, pues se puede considerar el equivalente de un castigo de cadena perpetua con una utilidad ordinal de -10.<sup>6</sup> El matrimonio entonces sería la única posibilidad de recibir la

---

<sup>6</sup> Esta función de utilidad es *ordinal*, lo cual quiere decir que "The only property mapped by this function is *order* [of preferences]. The magnitudes of the numbers are irrelevant" (2.1). O sea, la utilidad negativa de -10 no indica que la vida del convento sea dos veces más difícil que la de la casa (-5), sino que son números arbitrarios que demuestran que una consecuencia es peor que la otra, sin juzgar la magnitud absoluta de los dos casos. Lo importante en este ejemplo es de mantener el orden transitivo de  $-10 < -5 < 10$ , pero daría absolutamente igual si por ejemplo se escogieran los números arbitrarios de  $1 < 2 < 3$ . La utilidad en el dilema del prisionero clásico es *cardinal* porque cada consecuencia representa un número específico de años de cárcel.

## Ricardo Castells

recompensa óptima de salir de la casa-cárcel, de modo que esta opción tendría una utilidad positiva de 10.

Esta variante simplificada del dilema del prisionero tiene varios aspectos importantes que hay que tener en cuenta. En primer lugar, el juego en *La verdad sospechosa* sólo tiene tres consecuencias posibles (los números arbitrarios de -10, -5 y 10), en evidente contraste con las cuatro recompensas del dilema clásico (los números cardinales de 0, 1, 6 y 10, representando los años de cárcel). A su vez, hay que recordar que el dilema tradicional es muy particular en el sentido de que los dos jugadores tienen información limitada porque no pueden comunicarse entre ellos. Además, cada jugador tiene una sola oportunidad de tomar una decisión definitiva, ya que este juego no permite la opción de cambiar de preferencia más tarde. El juego de Jacinta y Lucrecia es más complejo en este sentido porque las dos jugadoras manejan una mayor cantidad de información que los dos prisioneros clásicos, pues aunque las damas poseen unos conocimientos imperfectos, al menos tienen la posibilidad de hablar entre ellas para compartir información. Al mismo tiempo, tienen la opción de cambiar de preferencia antes de escoger una estrategia final, pues este juego no va a terminar hasta que las familias anuncien las bodas públicamente.<sup>7</sup>

El juego de Ruiz de Alarcón también es distinto porque en este ejemplo la cooperación entre las jugadoras se puede definir como el matrimonio con el galán indicado para cada una (Jacinta con Juan y Lucrecia con García), mientras que la traición sería si una de las damas se casara con el otro galán. Sin embargo, esta estrategia no representa una posibilidad común para las dos jugadoras. O sea, Jacinta tiene la opción de traicionar a su amiga y casarse con García, y de hecho Lucrecia la llama “traidora” (III, v. 2537, 2558) y “taimada” (III, v. 2587) por este motivo al no darse cuenta de que todo ha sido un malentendido. Sin

---

<sup>7</sup> Aunque las estrategias por definición son irreversibles (Dixit 52), un agente racional como Jacinta puede tener gustos cambiantes con el tiempo. Sólo hay una estrategia posible en este caso porque ésta representa la acción de darle la mano como esposa a Juan, o bien, a García, al final de la obra.

embargo, como don Juan sólo aceptaría a Jacinta como esposa, entonces Lucrecia tiene un conjunto de elección más limitado que Jacinta porque no tiene la oportunidad de traicionar a la otra jugadora. De hecho, Lucrecia ni siquiera puede escoger una estrategia matrimonial hasta que Jacinta no tome una decisión final sobre quién va a ser su esposo, de modo que las dos están involucradas en un juego secuencial o dinámico, todo lo contrario al juego simultáneo o estático del dilema clásico.

Jacinta por lo tanto tiene una posición absolutamente dominante en comparación con Lucrecia. Si Jacinta cooperara con Lucrecia y se casara con Juan, Jacinta recibiría su libertad con una utilidad de 10, pero todavía tendría el mismo resultado óptimo si la traicionara con García. Luego si Jacinta es un agente racional que va a tener una recompensa de 10 de todas maneras —casándose con Juan o con García— entonces la estrategia matrimonial de Jacinta representa el primer dilema de este juego matrimonial. Por lo tanto, ¿por qué decide Jacinta cooperar con Lucrecia si esta estrategia no parece ofrecerle ningún beneficio concreto? Curiosamente, resulta que esta decisión sí tiene una explicación lógica en términos matemáticos porque la utilidad de cada jugadora se relaciona con sus preferencias, las cuales pueden variar de una forma coherente hasta escoger una estrategia definitiva al final del juego. Por lo tanto, aunque Jacinta ya está comprometida con Juan al comienzo del primer acto, pronto cambia de parecer porque en ese momento el enlace con García parece mucho más probable que el anterior. Como vemos en una conversación entre Jacinta y su criada Isabel:

Isabel: Yo pensé que ya olvidabas  
a don Juan, viendo que dabas  
lugar a otras pretensiones.

Jacinta: Causanlo otras ocasiones,  
Isabel, no te engañabas.  
Que como ha tanto que está  
el hábito detenido,  
y no ha de ser mi marido  
si no sale, tengo ya  
este intento por perdido. (I, vv. 976-985)

## Ricardo Castells

Aunque este cambio sugiere que Jacinta pudiera ser una mujer inconstante —una característica sumamente negativa en la comedia áurea— en realidad la dama hace unas elecciones racionales en condiciones de riesgo de acuerdo con el concepto de la utilidad esperada.<sup>8</sup> Resulta que una utilidad aparentemente segura de 10 (el casarse con García) representa la recompensa óptima para ella en este momento, pues esta consecuencia es claramente superior a otra de la misma utilidad, pero con menos probabilidades de realizarse (el matrimonio con don Juan). En otras palabras, es preferible un resultado de una utilidad de 10 con 100 por ciento de probabilidad, en comparación con otro resultado de la misma utilidad, pero con una probabilidad arbitraria menor, por ejemplo de 25 por ciento. En términos cuantitativos, el matrimonio con García entonces tendría un valor esperado de 10 (la utilidad de 10 multiplicada por la probabilidad de 100 por ciento), mientras que el enlace con Juan de sólo 2.5 (el producto de la utilidad de 10 y 25 por ciento).<sup>9</sup> Sin embargo, al final del segundo acto García le dice a Jacinta que él se quiere casar con una dama que supuestamente se llama Lucrecia, y entonces ella decide que García “para todas tiene amor” y que no es más que “un gran embustero” (II, v. 1973, 1975). Jacinta luego concluye que hay todavía más riesgo en un compromiso con García que con su prometido original, pues con este “mentir desvergonzado” (II, v. 2127) el segundo enlace sería menos probable que el primero.

Jacinta luego se aprovecha del hecho de que nunca le había anunciado su decisión a su nuevo pretendiente —otro ejemplo de la información imperfecta que existe a lo largo de la obra— para volver con don Juan de Sosa sin despertar todavía más sospechas por parte de éste. Por lo tanto, la “Teoría de Juegos” demuestra que Jacinta es un agente social

---

<sup>8</sup> Para más información sobre el concepto de la utilidad esperada, véase a Heap y Varoufakis (“Ordinal Utilities, Cardinal Utilities, and Expected Utilities” 9-15).

<sup>9</sup> De nuevo, las cifras no reflejan un valor cardinal, pues representan números arbitrarios que sólo sirven para establecer la relación ordinal entre las dos probabilidades. El resultado será el mismo siempre y cuando las probabilidades de casarse sean mayores para García que para Juan, por ejemplo de 80 por ciento para aquél y de 40 por ciento para éste.

absolutamente racional, pues sabe juzgar las probabilidades de recibir la recompensa deseada (la libertad-matrimonio), y de esta forma desarrolla una estrategia matrimonial muy sofisticada para alcanzar esta meta en condiciones de incertidumbre. Sin embargo, aunque queda claro que Jacinta es una mujer prudente de acuerdo con esta metodología, todavía existe la duda de si podemos decir lo mismo de Lucrecia, sobre todo si tenemos en cuenta que ella decide casarse con un hombre que está enamorado de otra. La decisión de Lucrecia representa el segundo dilema del juego, pero veremos que la teoría confirma que ella es un agente social tan racional como Jacinta. Si consideramos las consecuencias potenciales del juego, recordamos que Lucrecia no se puede aprovechar de las mismas alternativas que Jacinta, pues sólo tiene una estrategia matrimonial posible para maximizar su utilidad: cooperar con Jacinta e intentar casarse con García. Jacinta sí cumple con su amiga al final de la obra al darle la mano a Juan —quien después de recibir el hábito de Calatrava tiene ya 100 por ciento probabilidad de casarse, y por lo tanto un valor esperado de 10— lo cual quiere decir que Lucrecia sólo tiene dos opciones posibles al darse cuenta de que su prometido prefiere a otra jugadora: o mantiene la misma preferencia de antes y se casa con García, o cambia de preferencia y lo rechaza para siempre.

Desde el punto de vista moderno, la segunda estrategia parece ser la más lógica de las dos, pero es importante recordar que si Lucrecia no se casara con García, entonces la reacción más probable en el teatro de los Siglos de Oro sería de acabar en un convento, un resultado adverso que como sabemos tiene una utilidad negativa de -10. Hay que tener presente que la meta de las dos jugadoras no es el de vivir feliz para siempre como en los cuentos de hadas, sino de salir cuanto antes de la cárcel metafórica en que se encuentran. Por lo tanto, la hábil jugadora Lucrecia escoge la única estrategia que le asegura la libertad, y así alcanza su utilidad óptima de 10. Es más, Lucrecia es un agente dinámico y eficaz porque ella misma asegura la probabilidad de 100 por ciento para esta consecuencia, pues obliga a García a casarse con ella al presentarle la carta de amor en la cual le declara ser su esposo. Como vemos, según las convenciones teatrales para los personajes femeninos en la comedia de

## Ricardo Castells

los Siglos de Oro, una dama puede concluir —de la forma más lógica posible— que un matrimonio con un hombre que no la quiere es una consecuencia positiva, pues al menos es preferible al castigo de cadena perpetua que representaría ser una monja enclaustrada.

De este modo esta teoría demuestra que aunque el comportamiento de los personajes femeninos de *La verdad sospechosa* parece ilógico a primera vista, si tenemos en cuenta sus preferencias y sus metas personales, vemos que Jacinta y Lucrecia en realidad son agentes sociales perfectamente racionales de acuerdo con las convenciones teatrales de la comedia áurea. A su vez, estas mismas herramientas se pueden emplear para analizar las acciones de García y de don Juan para ver cómo se compara el comportamiento de los galanes con el de las damas. Sabemos que los dos caballeros tienen la misma meta de casarse con Jacinta, pero la competencia entre ellos refleja lo que se llama un juego de suma cero, lo cual ocurre cuando “todo lo que gana un jugador A lo pierde un jugador B, y viceversa” (Rufasto). Por lo tanto, los dos jugadores no colaboran entre sí porque sólo uno de ellos puede contraer el matrimonio con Jacinta, de modo que tiene que haber un ganador y un perdedor en este juego competitivo. En este ejemplo, el casarse con Jacinta podría tener una utilidad arbitraria de 10, y el perderla una utilidad negativa de -10. Queda claro entonces que la suma de las utilidades de cualquiera de los dos resultados es 0 (o Juan tiene una utilidad de 10 y García de -10, o viceversa).

Aunque García y don Juan se encuentran en una contienda absolutamente contraria, lo más importante en este segundo juego es la falta de información que domina las acciones de los galanes. Estos dos caballeros no pueden compartir ideas como lo hacen Jacinta y Lucrecia, pues ellos no se dan cuenta de que están involucrados en un juego antagónico. Por una parte, García cree estar enamorado de una mujer que se llama Lucrecia —quien por supuesto no tiene más pretendientes— y por otra don Juan nunca se entera de que Jacinta había decidido dejarlo por otro galán. (Aunque don Juan sí le manda una carta de desafío a su rival al comienzo del segundo acto, todo es el resultado de un malentendido debido a la descripción de una fiesta ficticia que improvisa García). En otras palabras, los dos caballeros no

están conscientes del riesgo y de la incertidumbre que existe en el juego, elementos claves que las dos damas saben manejar con mucha habilidad. No en balde García felicita a su rival de una forma tan sincera en la última escena de la obra —“Podéis, por Dios, creer que me ha alegrado/vuestra victoria” (III, vv. 3033-3034)— pues no puede anticipar el triste desenlace que le espera sólo unos momentos más tarde.

A su vez, hay que notar que —en evidente contraste con Jacinta y Lucrecia— los dos jugadores no logran desarrollar una estrategia matrimonial coherente para maximizar su utilidad personal. La única estrategia que emplea García al principio de la obra es de mentirles a los demás personajes una y otra vez, pero esta acción no da el resultado óptimo porque —como observa su criado Tristán— estas mentiras “son tales, que podrá/ cogerle en ellas cualquiera” (II, vv. 1253-1254). Juan tampoco parece tener una estrategia congruente para ganar el juego, aparte de mantener la paciencia hasta lograr el hábito de Calatrava. Sin embargo, Juan no recibe este premio por sus propios méritos, pues don Beltrán casi se lo regala para que no indague más acerca de las mentiras de García sobre una supuesta esposa salmantina. Al mismo tiempo, es importante recordar toda la información que las dos jugadoras poseen en comparación con la relativa ignorancia de los dos caballeros. Por ejemplo, García nunca se da cuenta de que su padre lo había pasado a caballo delante de la casa de Jacinta para que ella lo observara en secreto, y tampoco que ella estaba dispuesta a casarse con él hasta el encuentro infeliz en el balcón de Lucrecia. García ni siquiera se entera de que Camino —el sirviente de Lucrecia que él ha sobornado— es una suerte de agente doble, ya que sólo le comunica al galán la información que ella considera que él debe tener.

Como vemos, *La verdad sospechosa* presenta una serie de juegos interactivos en los cuales participan tanto jugadores hábiles como jugadores inexpertos. Mejor dicho, la “Teoría de Juegos” sugiere que esta comedia tiene más bien unas damas que se pueden considerar jugadoras experimentadas, y unos galanes que parecen ser jugadores ineficaces, pues las mujeres son mucho más diestras en la guerra de los sexos que los hombres. La explicación por este contraste entre las damas y los caballeros es que las mujeres participan en los juegos con unas

## Ricardo Castells

estrategias prudentes y astutas —o sea, usando la facultad de la razón para analizar los factores de utilidad, riesgo e incertidumbre— mientras que las acciones de los galanes están dominadas siempre por “las pasiones/ propias de la mocedad” (I, vv. 145-146). Aunque los escritores anti-feministas de la época critican la irracionalidad de las mujeres, hay otros autores que censuran los mismos excesos por parte de los galanes enamorados, de modo que el problema fundamental en estos juegos no es el género de los personajes, sino más bien si cada cual está dominado por la virtud de la razón o por la locura de las pasiones sensuales.<sup>10</sup>

En la obra de Alarcón, García y don Juan están tan enamorados de Jacinta que uno admite estar “perdido” por ella (I, v. 528), mientras que el otro hace repetidas referencias a los “celos” que dominan su comportamiento (I, v. 643, 657, 757, 1104; II, v. 1819).<sup>11</sup> Las damas, en cambio, saben medir sus intereses de una forma precisa y lógica —sin los estorbos irracionales de los sentimientos amorosos— de modo que Jacinta y Lucrecia resultan ser los dos personajes más sensatos de *La verdad sospechosa*. Estas damas son las únicas que entienden las reglas de los juegos simultáneos que existen en la comedia, y por lo tanto dan la impresión de que seguirán siendo tan hábiles como esposas que como jóvenes casamenteras, unas cualidades personales que les servirán para mantener la utilidad óptima que les proporciona la libertad personal, inclusive después de casarse. De esta manera, vemos que dicha teoría es un instrumento sumamente útil para el estudio de la comedia de capa y espada, pues ofrece un acercamiento crítico que nos permite entender mejor las acciones y las metas de las damas y los caballeros en el teatro español de los Siglos de Oro. A su vez, esta metodología revela la

---

<sup>10</sup> Para las pasiones irracionales de los jóvenes enamorados, véase a Castells (*Fernando de Rojas*), sobre todo los capítulos IV (“Burton’s *The Anatomy of Melancholy*: A Seventeenth-Century View of *Celestina*” 63-77) y V (“Castiglione’s *Il cortegiano* and the Depiction of Sensual Love in *Celestina*” 79-92).

<sup>11</sup> Lucrecia sí siente “volcanes de celos” por unos breves instantes en la iglesia de la Madalena (III, v. 2533), pero todo se debe a uno de los muchos malentendidos que hay en la obra.

sorprendente complejidad del mundo social que presenta Ruiz de Alarcón en la obra, y de esta manera esta teoría nos permite apreciar todavía más uno de los elementos más originales de esta comedia.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguado Franco, Juan Carlos. *Teoría de la decisión y de los juegos*. Madrid: Delta Publicaciones Universitarias, 2006.
- Aguiar, Fernando. *Economía, sociedad y teoría de juegos*. Madrid: McGraw Hill Interamericana, 2008.
- Anzil, Federico. "Teoría de Juegos." Econlink: Universidad Nacional de Córdoba. <<http://www.econlink.com.ar/definicion/teoriadejuegos.shtm>>. Fecha de consulta: 17 de enero de 2009.
- Axelrod, Robert. *The Evolution of Cooperation*. New York: Basic Books, 2006.
- Bixler, Jacqueline. "Games and Reality on the Latin American Stage." *Latin American Literary Review* 12, no. 24 (1984): 22-35.
- Burke, James F. "The 'Banquet of Sense' in *La verdad sospechosa*." *Hispanic Studies in Honor of Alan D. Deyermond: A North American Tribute*. Ed. John S. Miletich. Madison: Hispanic Seminary of Medieval Studies, 1986. 51-56.
- Castells, Ricardo. "García's Love Melancholy and the Banquet Scene in Ruiz de Alarcón's *La verdad sospechosa*." *Bulletin of the Comediantes* 45, no. 1 (1993): 93-101.
- . *Fernando de Rojas and the Renaissance Vision: Phantasm, Melancholy, and Didacticism in Celestina*. University Park: The Pennsylvania State University Press, 2000.
- Davis, Morton D. *Game Theory*. New York: Basic Books, 1983.
- Dixit, Avinash K., y Barry J. Nalebuff. *Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life*. New York: W. W. Norton & Company Paperback, 1993.
- Gaylord, Mary Malcolm. "The Telling Lies of *La verdad sospechosa*." *Modern Language Notes* 103, no. 2 (1988): 223-238.

**Ricardo Castells**

- Heap, Shawn Hargreaves y Manis Varoufakis. *Game Theory: A Critical Text*. New York: Routledge, 2006.
- Larson, Catherine. *Games and Play in the Theater of Spanish American Women*. Lewisburg: Bucknell University Press, 2004.
- Nadeau, Carolyn. "Star-Crossed Love: Spheres of Reality in Ruiz de Alarcón's *La verdad sospechosa*." *A Star-Crossed Golden Age: Myth and the Spanish Comedia*. Ed. Frederick A. de Armas. Lewisburg: Bucknell University Press, 1998. 62-71.
- Pérez, Joaquín, José Luis Jimeno y Emilio Cerdá. *Teoría de juegos*. Madrid: Pearson Educación, 2003.
- Ribbans, Geoffrey. "Lying in the Structure of *La verdad sospechosa*." *Studies in Spanish Literature of the Golden Age Presented to Edward M. Wilson*. Ed. Royston Oscar Jones. London: Tamesis, 1973. 193-216.
- Riley, Edward C. "Alarcón's *Mentiroso* in the Light of the Contemporary Theater of Character." *Hispanic Studies in Honour of I. González Llubera*. Ed. Frank Pierce. Oxford: Dolphin, 1959. 287-297.
- Ross, Don. "Game Theory." *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <<http://stanford.edu/entries/game-theory>>. Fecha de consulta: 2 de marzo de 2009.
- Rufasto, Augusto. "El dilema del prisionero." <<http://www.geocities.com/arufast/a02prisionero.html>>. Fecha de consulta: 22 de diciembre de 2008.
- Ruiz de Alarcón, Juan. *La verdad sospechosa*. Ed. José Montero Reguera. Madrid: Clásicos Castalia, 1999.
- Simerka, Barbara. "Dramatic and Discursive Genres: *La verdad sospechosa* as Problem Comedy and Marriage Treatise." *El arte nuevo de estudiar comedias: Literary Theory and the Spanish Golden Age*. Lewisburg: Bucknell University Press, 1996. 187-205.
- Soons, Alan. "*La verdad sospechosa* in its Epoch." *Critical Essays on the Life and Work of Juan Ruiz de Alarcón*. Ed. James A. Parr. Madrid: Editorial Dos Continentes, 1972. 239-245.
- Staves, Susan. "Liars and Lying in Alarcón, Corneille, and Steele." *Revue de Littérature Comparée* 46 (1972): 514-527.
- Urbina, Eduardo. "'La razón de más fuerza': triple juego en *La verdad sospechosa*." *Hispania* 70 (1987): 724-730.

La "Teoría de Juegos"...

- Vega-Redondo, Fernando. *Economics and the Theory of Games*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- von Neumann, John y Oskar Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press, 2004.
- Williams, John D. *The Compleat Strategist*. New York: McGraw Hill, 1966.

D. R. © Ricardo Castells, México, D. F., enero-junio, 2009.

RECEPCIÓN: Julio de 2009

ACEPTACIÓN: Octubre de 2009