

# Notas Fiscales

La Teoría de Juegos y el Contrato de  
Transacción de la Ley de Víctimas y  
Restitución de Tierras

Óscar Javier Siza

No. 23, Julio 2014



Ministerio de Hacienda y Crédito Público  
Dirección General de Política Macroeconómica  
Centro de Estudios Fiscales

Notas Fiscales, 2014  
ISSN 2027-8365

Julio de 2014

2014, Ministerio de Hacienda y Crédito Público- Dirección General de Política Macroeconómica  
Centro de Estudios Fiscales

Cra 8 no. 6-64  
Bogotá, D.C., Colombia  
Tel: 3811700 ext. 3361

[indipolmacro@minhacienda.gov.co](mailto:indipolmacro@minhacienda.gov.co)

<http://www.minhacienda.gov.co/MinHacienda/haciendapublica/CentroEstudios/publicaciones/notas>

# La Teoría de Juegos y el Contrato de Transacción de la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras

Óscar Javier Siza

## RESUMEN EJECUTIVO

El Contrato de Transacción, previsto en la Ley 1448 de 2011 (Ley de Víctimas y Restitución de Tierras), permite que las víctimas obtengan un “valor adicional” a las Medidas de Reparación e Indemnización con el compromiso de abstenerse de demandar al Estado por concepto de su victimización. Aplicando algunos conceptos de la teoría de juegos clásica, este documento muestra que tal acuerdo involucra una relación conflictiva entre la Víctima y el Estado, toda vez que en términos económicos lo que gane uno de los dos jugadores lo perderá el otro. Este mismo tipo de análisis muestra que la Sentencia C-099 de 2013 proferida por la Corte Constitucional transforma el objetivo que puede tener el Contrato de Transacción para el Estado, teniendo implicaciones fiscales y presupuestales adversas. Lo anterior sucede porque una vez la Víctima firme el contrato igual podrá demandar al Estado y éste deberá cancelar, además del valor adicional a las Medidas de Reparación e Indemnización, el pago que pueda surgir de la demanda.

*Boletín No. 23*

*Códigos JEL: C72/ C73/ K12*

*Palabras Claves: Ley de Víctimas, Contrato de Transacción, Teoría de juegos, Reparación, compensación.*

## ABSTRACT

The Settlement Agreement, provisioned by the Law 1448/2011 (Victims' and Land Restitution Law), has granted an “additional value” to the victims, which complements the value included in the Reparation and Compensation Measures, conditional on victims refraining from suing the State for their victimization. Applying concepts of classical game theory, this document shows that such types of agreements involve a conflicting relationship between the Victim and the State, since what is won by one player is lost by the other. The same type of analysis shows that Judgment C-099 of 2013, issued by the Constitutional Court, modifies the objective of the Transaction Agreement, which has fiscal and budgetary implications. Hence, a victim who has signed this Agreement could also sue the State, which would result in the government paying the additional value from the Reparation and Compensation Measures, as well as the costs that could arise from the lawsuit itself.

*Bulletin No. 23*

*JEL codes: C72/ C73/ K12*

*Keywords: Victim's Law, Settlement Agreement, Game theory, reparation, compensation.*

## 1 Introducción

La Ley 1448 de 2011, conocida como *Ley de Víctimas y Restitución de Tierras*, expedida dentro del marco de un proceso de justicia transicional, busca dignificar, respetar y proteger los derechos de las víctimas que han sufrido graves violaciones a los Derechos Humanos - DDHH y del Derecho Internacional Humanitario - DIH, en virtud al Conflicto Armado Interno colombiano.

Dentro de la política de justicia transicional señalada por la Ley 1448 de 2011, la reparación a las víctimas ha establecido la indemnización por vía administrativa como medida de impacto en el proceso de reconciliación, así como herramienta célere, eficaz y flexible, en comparación con la indemnización por vía judicial.

Dentro de un contexto de justicia transicional, existe la posibilidad de determinación de montos indemnizatorios menores a los de la justicia ordinaria en virtud del universo de destinatarios y las medidas de impacto que se buscan. Lo anterior permite resolver los daños ocasionados de una forma eficaz cuando, como en el caso del Conflicto Armado Interno colombiano, estos sean enormes desde punto de vista jurídico, institucional y fiscal.

Una de las herramientas jurídicas que permite dar viabilidad a la transición entre la justicia ordinaria y la transicional es el Contrato de Transacción. La Ley 1448 diseñó un modelo de Contrato de Transacción donde la víctima acepta y manifiesta que el pago realizado por las vías administrativas incluye todas las sumas que el Estado debe reconocerle por concepto de su victimización, con el objeto de *precarer futuros procesos judiciales o terminar un litigio pendiente*, lo anterior siempre y cuando se cuente con la anuencia de la víctima y se le haga un pago adicional al ya cancelado por la vía administrativa (Artículo 132 de la Ley 1448 de 2011).

Tal Artículo surtió examen por parte de la Corte Constitucional, la cual mediante la sentencia C -099 de 2013, declaró su exequibilidad, pero dejó abierta la posibilidad de demandar al Estado luego de la firma del Contrato de Transacción. Considerando esto, el presente documento busca hacer un análisis operativo desde la perspectiva de la Teoría de Juegos del Contrato de Transacción establecido por la Ley 1448 de 2011 y las consecuencias fiscales y presupuestales que tiene la determinación de la Corte Constitucional en la Sentencia C-099 de 2013,

Es importante aclarar que los análisis que se realizan en este documento se refieren exclusivamente a los efectos económicos y presupuestales que la figura del Contrato de Transacción tiene para la Víctima y para el Estado. Los efectos de reparación simbólica, jurídica, social y psicológica que la figura del Contrato de Transacción tenga para la víctima y para el Estado van más allá del análisis que se presenta.

## **El Contrato de Transacción en la Ley 1448 de 2011.**

Según el Artículo 132 de la Ley 1448 el Contrato de Transacción se configura cuando:

*“...la víctima acepta y manifiesta que el pago realizado [La indemnización] incluye todas las sumas que este [El Estado] debe reconocerle por concepto de su victimización, con el objeto de precaver futuros procesos judiciales o terminar un litigio pendiente”. (Artículo 132 de la Ley 1448 de 2011. Texto en paréntesis fuera del texto original)*

Este artículo supone un “valor adicional” a la indemnización administrativa que el Estado debe otorgar a la víctima por la firma del Contrato de Transacción:

*“En el evento que la víctima acepte que la entrega y recepción de la indemnización administrativa se entiende realizada en el marco de un contrato de transacción, el monto de esta indemnización será superior al valor que le entregaría a la víctima por este mismo concepto” y “sin perjuicio del reconocimiento de las demás medidas de reparación consagradas en la presente ley...” (Artículo 132 de la Ley 1448 de 2011)*

En síntesis el Contrato de Transacción es un acuerdo entre el Estado y la Víctima, donde ésta recibe un pago adicional al valor ordinario de indemnización administrativa por parte del Estado, en virtud de lo cual se compromete a no demandar y/o terminar procesos pendientes contra el Estado por concepto de su victimización.

Adicional a lo anterior, la Corte Constitucional declaró exequible los parágrafos 1 y 2 del artículo 132 de la Ley 1448 sin embargo, los condicionó de la siguiente forma:

*“...en el caso de los daños causados por crímenes de lesa humanidad que sean atribuibles a agentes del Estado, no podrá entenderse que la indemnización administrativa se produce en el marco de un contrato de transacción, pudiéndose descontar de la reparación que se reconozca por vía judicial a cargo del Estado, los valores pagados por concepto de reparación administrativa” (Sentencia C-099 de 2013, Corte Constitucional de Colombia, 27 de febrero de 2013)*

Es decir, siempre que se logró atribuir los crímenes de lesa humanidad a agentes del Estado la víctima podrá demandar, pues la expresión “la reparación que se reconozca por vía judicial” implica que se surtió un proceso judicial en contra del Estado y este fue fallado en favor de la víctima.

La Teoría de Juegos<sup>1</sup> puede explicar varias de las implicaciones operativas que tendría el Contrato de Transacción para el Estado y para la Víctima. Asimismo, permite analizar los

---

<sup>1</sup> La Teoría de Juegos es una rama de la microeconomía que “analiza la toma de decisiones racionales en términos de construcciones competitivas y coalicionales, en los cuales dos o más agentes, considerando las acciones de sus oponentes, deben tomar decisiones en el esfuerzo de obtener las máximas ganancias.” (Monsalve, Arévalo; 2005)

efectos que la Sentencia C-099 de 2013 tiene sobre los resultados esperados desde el punto de vista fiscal y presupuestal. En principio, se usarán algunos conceptos de la Teoría de Juegos para explicar la funcionalidad del Contrato de Transacción en caso de que se cumplieran los supuestos con que fue planteado en la Ley 1448 de 2011, lo cual servirá para entender la lógica económica que subyace en su diseño.

Posteriormente, se aplican supuestos adicionales que permiten observar cómo el contexto jurídico, especialmente la Sentencia C-099 de 2013, del Estado Colombiano afectan la operación y el resultado del Contrato de Transacción.

## **2 Conceptos de la Teoría de Juegos aplicados al Contrato de Transacción**

Los modelos de la teoría de juegos buscan describir situaciones entre dos o más agentes (personas o instituciones) en un contexto simplificado y sirven para analizar un ambiente que involucra la toma de decisiones y los resultados que estas generan. (Nicholson, 2001, p 351)

Los juegos deben presentar tres elementos básicos: 1) jugadores, 2) estrategias y 3) pagos. Lo anunciado en el Artículo 132 de la Ley 1448 permite concluir que la figura del Contrato de Transacción posee los 3 componentes, por tanto es posible modelarlo desde la perspectiva de la teoría de juegos:

1. Todo aquel que toma decisiones en un juego se considera un jugador (Nicholson, 2001, p 351): El Contrato de Transacción definido por la Ley 1448 de 2011 es un acto en el cual la Víctima toma la decisión de celebrar o no un acuerdo con el Estado, lo cual la convertiría en un jugador. Por otro lado, aunque en la Ley 1448 se faculta al Estado para aplicar el Contrato de Transacción a todas las víctimas, se resalta que esta herramienta jurídica se aplica según lo decida el Estado en cada caso. Por tanto, desde este punto de vista el juego se reduce a dos actores que interactúan en torno a la firma del Contrato de Transacción: una Víctima y el Estado<sup>2</sup>.
2. Las estrategias son el curso de acción que puede elegir cada jugador (Nicholson, 2001, p 352): La víctima puede tomar dos tipos de decisión. La primera es firmar o no el Contrato de Transacción, la otra es demandar o no al Estado. El Estado por su parte puede tomar la decisión de firmar o no el Contrato de Transacción respecto a cada víctima.
3. Los rendimientos que obtienen los jugadores cuando se termina el juego se denominan ganancias (Nicholson, 2001, p 352): dependiendo de las decisiones que tomen cada uno de los jugadores (Victima y Estado) los pagos serán distintos. Si la intención de la víctima es demandar al Estado, pero los dos jugadores deciden firmar el Contrato de

---

<sup>2</sup> Es importante resaltar que desde la perspectiva de cada Víctima este juego se jugará sólo una vez, mientras que desde la perspectiva de Estado, el juego se jugará tantas veces como existan víctimas que deseen realizar el Contrato de Transacción, una por vez.

Transacción la víctima recibirá como ganancia el “valor superior” a la indemnización definido en el Artículo 132 de la Ley 1448 de 2011 a cambio de no demandar al Estado. En este caso, el pago del Estado será un costo, pues es éste quien deberá cancelarle a la víctima el “valor superior” a la indemnización y demás medidas de reparación por haber firmado el Contrato de Transacción.

Por otro lado, si la víctima tiene la intención de demandar al Estado y cualquiera de las dos partes decide no firmar el Contrato de Transacción, la ganancia para la víctima será el valor que espera recibir de la demanda, mientras que la ganancia del Estado será el valor que esperaría pagar por la demanda.

Evidentemente el Contrato de Transacción involucra más situaciones que son susceptibles de modelación. Sin embargo, el objetivo es demostrar que los posibles escenarios que surgen de las decisiones que tomen las Víctimas y el Estado respecto a la adopción del Contrato de Transacción señalado por la Ley 1448 pueden ser modelados bajo la perspectiva de la Teoría de Juegos.

### **3 Modelación del juego con información completa e imperfecta en forma estratégica**

Para formalizar el juego más sencillo del Contrato de Transacción debemos denotar los jugadores, las estrategias y las ganancias. Por tanto, en adelante se denominará a los jugadores con las letras V (Víctima) y E (Estado).

En cuanto a las estrategias, se denotaran con la letra  $C$ . El conjunto de estrategias de la Víctima la denotaremos  $C_v$ , mientras el conjunto de estrategias del Estado se denotará  $C_e$ .

Como ya se señaló la Víctima (V) debe decidir si decide o no a demandar al Estado. Sin embargo, al ser un escenario más sencillo, por ahora vamos a suponer que la víctima sólo debe que decidir si Firma el Contrato de Transacción (FCT) o decide No Firmar (NCT). En respuesta, el Estado también debe definir si Firma el Contrato de Transacción (FCT) o no lo hace (NCT). También suponemos que si no se firma el contrato de transacción la víctima demandará al Estado.<sup>3</sup>

Dado que cada uno de los jugadores tiene dos posibles estrategias (FCT y NCT) se tiene como resultado cuatro posibles escenarios, que corresponden al número de combinaciones totales que se pueden hacer con las estrategias definidas hasta ahora. Por otro lado, cada posible escenario implica una ganancia para cada uno de los jugadores, la cual está definida por una función de pagos que depende de las dos estrategias de cada jugador.

Para denotar las funciones de pago usaremos el símbolo  $\pi$  y para diferenciar cada una de las funciones el súper índice corresponderá a la letra que identifica a cada jugador. Por lo tanto, la función de pagos de la víctima es  $\pi^V$ , mientras que la función de pagos del Estado es  $\pi^E$ .

---

<sup>3</sup> Se incluye este supuesto para simplificar los análisis preliminares, sin embargo en el último modelo se hace una aproximación a la decisión de la víctima de demandar o no al Estado.

Cada función de pagos depende de las estrategias que sigan cada uno de los jugadores, por tanto, en el subíndice de las funciones de pago señala las estrategias que cada jugador haya seguido. Por ejemplo, la ganancia de la Víctima (V) cuando su estrategia es FCT y la estrategia del Estado (E) es (FCT) está dada por la expresión:  $\pi_{FCT,FCT}^V$ . En este mismo escenario la ganancia del Estado está denotada por  $\pi_{FCT,FCT}^E$ .

Este juego que es finito y simultáneo se puede expresar en forma estratégica<sup>4</sup> así:

- 1) Jugadores:  
Víctima (V) y Estado (E)
- 2) Conjuntos de Estrategias:  
Para el jugador V está dado  $C_v = \{FCT, NCT\}$   
Para el jugador E está dado por  $C_e = \{FCT, NCT\}$
- 3) Ganancias

Una vez definido estratégicamente el juego se pueden deducir los cuatro posibles escenarios de resultado:

**Escenario 1 (Víctima juega FCT y Estado juega FCT):** la ganancia de la víctima (V) es  $\pi_{FCT,FCT}^V$  y la ganancia del Estado (E) está dada por  $\pi_{FCT,FCT}^E$

**Escenario 2 (Víctima juega FCT y Estado juega NCT):** la ganancia de la víctima (V) es  $\pi_{FCT,NCT}^V$  y la ganancia del Estado (E) está dada por  $\pi_{FCT,NCT}^E$

**Escenario 3 (Víctima juega NCT y Estado juega FCT):** la ganancia de la víctima (V) es  $\pi_{NCT,FCT}^V$  y la ganancia del Estado (E) está dada por  $\pi_{NCT,FCT}^E$

**Escenario 4 (Víctima juega NCT y Estado juega NCT):** la ganancia de la víctima (V) es  $\pi_{NCT,NCT}^V$  y la ganancia del Estado (E) está dada por  $\pi_{NCT,NCT}^E$

Es posible expresar este juego a través de una matriz de pagos<sup>5</sup> en la cual se definen los jugadores, las estrategias y las ganancias para cada jugador en cada escenario contemplado. El pago de la Víctima (V) para cada escenario se encuentra a lado izquierdo de cada casilla, consecuentemente el pago para el Estado (E) en cada escenario se ubica al lado derecho de cada casilla.

<sup>4</sup> Un juego finito de forma estratégica (o normal) es una  $3n$ -upla  $\Gamma = (N, (C_i)_{i \in N}, (u_i)_{i \in N})$ , tal que  $N = \{1, \dots, n\}$  es el conjunto de jugadores,  $C_i$  es el conjunto finito de estrategias puras del jugador  $i \in N$  y  $u_i : \times_{i=1}^n C_i \rightarrow R$  es la función de pagos (utilidad) para el jugador  $i \in N$  que asigna un pago (número real) a cada combinación de estrategias  $(c_1, \dots, c_i)$ , donde el producto cartesiano  $\times_{i=1}^n C_i = C_1 \times C_2 \times \dots \times C_n$  es el conjunto de estrategias conjuntas. (Monsalve-Arevalo, 2005, p 33)

<sup>5</sup> Una matriz de pagos es una matriz donde se muestran los jugadores, las estrategias y los pagos que le corresponde a cada jugador según la combinación de estrategias. (Monsalve - Arévalo, 2005. P 17)

**Cuadro 1: Matriz de pagos Genérica del Contrato de Transacción**

		Estrategias del Estado (E)	
		Firmar el Contrato de Transacción (FCT)	No Firmar el Contrato de Transacción (NCT)
Estrategias de la Víctima (V)	Firmar el Contrato de Transacción (FCT)	$\pi_{FCT,FCT}^V, \pi_{FCT,FCT}^E$	$\pi_{FCT,NCT}^V, \pi_{FCT,NCT}^E$
	No Firmar el Contrato de Transacción (NCT)	$\pi_{NCT,FCT}^V, \pi_{NCT,FCT}^E$	$\pi_{NCT,NCT}^V, \pi_{NCT,NCT}^E$

Fuente: Elaboración propia

La solución del juego, que corresponde a las acciones que debería tomar cada jugador dadas las condiciones del juego, está gobernada por el principio de racionalidad de los jugadores. Esto es: “los agentes (jugadores) siempre prefieren resultados con pagos altos a aquellos con pagos bajos” (Monsalve Arévalo, 2005, p 35, texto entre paréntesis por fuera del texto original). Es decir, los pagos más altos definen la decisión racional de cada jugador y la solución del juego.

Este juego, como la mayoría de los que se representan en matriz de pagos, es un juego con información completa<sup>6</sup> pero imperfecta<sup>7</sup>. Por tanto, es un juego en donde los jugadores toman las decisiones simultáneamente o sin saber lo que el otro agente ha decidió.

Para resolver un juego, en primera instancia se reduce al máximo los posibles escenarios, agrupándolos cuando representan los mismos pagos para los dos jugadores. En este sentido, en este caso es posible generalizar que si uno de los dos jugadores juega NCT, independientemente de lo que el otro juegue, no se podrá firmar el Contrato de Transacción. Lo anterior se deriva del hecho que como cualquier otro acuerdo, éste implica la aceptación mutua por las partes firmantes. En tres escenarios se presenta esta situación: 1) cuando la Víctima juega FCT y el Estado juega NCT, 2) cuando la Víctima juega NCT y el Estado FCT y 3) cuando los dos juegan NCT.

En consecuencia, el resultado de los tres escenarios mencionados anteriormente será de pagos iguales para cada jugador. En consecuencia, se pueden agrupar como una sola situación con unos pagos iguales respectivos. Por facilidad de análisis, denotaremos las ganancias recibidas por cada jugador en esta situación con un pago constante,  $x$  para Víctima y  $w$  para el Estado:

<sup>6</sup> Información Completa: Los agentes del Juego saben los pagos y las estrategias disponibles de cada uno de los jugadores. Monsalve, Arévalo; 2005

<sup>7</sup> Información imperfecta: Los agentes no conocen cuál es la selección que van a tomar los otros. Monsalve, Arévalo; 2005

$$x = \pi_{FCT,NCT}^V = \pi_{NCT,FCT}^V = \pi_{NCT,NCT}^V, \text{ para el caso de la Víctima}$$

$$w = \pi_{FCT,NCT}^E = \pi_{NCT,FCT}^E = \pi_{NCT,NCT}^E, \text{ para el caso del Estado}$$

Por otro lado, si el Contrato de Transacción se concreta, es decir ambos jugadores deciden FCT, la ganancia para la Víctima será el valor fijo que acuerde con el Estado en medio de la negociación que podemos denotar  $a$ . Es decir que:

$$\pi_{FCT,FCT}^V = a$$

Asimismo, la ganancia para el Estado será el valor que le cancele a la Víctima por firmar el Contrato, es decir que el pago en este escenario sería  $b$ .

$$\pi_{FCT,FCT}^E = b$$

Con estos remplazos podemos redefinir la matriz de pagos del cuadro 1 así:

**Cuadro 2: Matriz de pagos 4 constantes del Contrato de Transacción**

		Estado (E)	
		FCT	NCT
Víctima (V)	FCT	$a, b$	$x, w$
	NCT	$x, w$	$x, w$

Fuente: Elaboración propia

Analizando los resultados que muestra la matriz del *cuadro 2* se observa que el comportamiento de las ganancias reduce a dos posibles escenarios el ejercicio: uno donde los dos jugadores aceptan firmar del Contrato de Transacción (los dos juegan FCT) y otro donde no se firma el Contrato de Transacción (alguno de los dos jugadores o los dos juegan NCT).

Una vez reducida la matriz de pagos a dos escenarios mencionados, se puede definir qué características deberían tener los pagos para que el Contrato de Transacción sea una posibilidad racional tanto para la Víctima como para el Estado.

Lo primero por definir es qué relación debe existir entre las ganancias que reciben la Víctima y el Estado cuando ambos juegan FCT (es decir se firma el Contrato de Transacción) y las alternativas.

Por lo anterior, es evidente que cuando uno de los jugadores juega FCT la ganancia debe ser mayor que cuando uno de los dos juega NCT, es decir que:

- 1) Si  $a > x$ , la Víctima (V) jugará FCT, independientemente de lo que juegue Estado (E)
- 2) Si  $b > w$ , el Estado (E) jugará FCT, independientemente de lo que juegue la Víctima (V)

Teniendo en cuenta que, la ganancia que la Víctima recibe cuando los dos juegan FCT ( $a$ ) es cancelado por el Estado y que el Estado no obtiene ganancias en este escenario<sup>8</sup>, es decir no obtiene ingresos al momento de hacer el contrato, ello significa que la ganancia de la víctima asociada a esta estrategia es la pérdida del Estado, es decir:

$$b = -a$$

De la misma forma cuando no se firma el Contrato de Transacción y la víctima demanda al Estado. Es decir, cuando algún jugador juega la estrategia NCT, el pago estará dado por el resultado de la demanda. Nuevamente el valor que gane la víctima será cancelado por el Estado, es decir:

$$w = -x$$

Nótese que esta expresión es compatible en la situación en que la víctima gane en la demanda o la pierda. Si el resultado de la demanda es a favor de la víctima  $w$  tomará un valor mayor a cero el cual será cancelado por el Estado, en caso de que la víctima pierda la demanda el pago para esta será 0 y para el Estado es valor negativo, que es lo mismo que cero.

Al reemplazar estas nuevas igualdades en cada uno de las ganancias del Estado, la matriz queda así:

**Cuadro 3: Matriz de pagos 2 constantes del Contrato de Transacción**

		Estado (E)	
		FCT	NCT
Víctima (V)	FCT	$a, -a$	$x, -x$
	NCT	$x, -x$	$x, -x$

Fuente: Elaboración propia

Con esta nueva matriz de pagos podemos definir nuevamente qué condiciones se deben cumplir para que los dos jugadores apliquen la estrategia de la firma del Contrato de Transacción (FCT):

<sup>8</sup> De hecho en ninguno de los escenarios modelados el Estado recibe un pago. En todos tendrá una pérdida, lo que sucede es que la pérdida en el caso de firmar el Contrato de Transacción puede ser menor que la alternativa. Esto sólo se cumple si  $b > w$ .

- 1) Si  $a > x$ , la Víctima (V) jugará FCT, independientemente de lo que juegue Estado (E)
- 2) Si  $-a > -x \equiv a < x$ , el Estado (E) jugará FCT, independientemente de lo que juegue la Víctima (V)

Lo anterior implica que dados estos pagos, la víctima sólo firmará el Contrato de Transacción cuando la ganancia por firmarlo ( $a$ ) sea mayor que la obtenida por no firmarlo ( $x$ ). Sin embargo, para que el Estado firme el Contrato de Transacción ( $a$ ) debería ser menor ( $x$ ). Es decir, que la situación siempre planteará un conflicto entre ambos jugadores.

**Resultado 1:** La matriz de pagos indica que el Contrato de Transacción es un juego suma cero<sup>9</sup>, por tanto siempre va existir un conflicto entre los jugadores a la hora de elegir sus estrategias. Lo anterior implica que si los jugadores actúan racionalmente con información completa y simétrica nunca van a coincidir en la elección de sus estrategias y la firma del contrato de transacción no se dará.

Presentado de esta manera el Contrato de Transacción muestra que en algunas ocasiones la elección óptima de la Víctima es no Firmar el Contrato de Transacción, de hecho por la naturaleza conflictiva y de suma cero de esta estructura de pagos, cada vez que sea mejor para el Estado firmar el Contrato de Transacción para la víctima no lo será.

Asimismo, cuando el resultado del juego es una ganancia mayor para la víctima, para el Estado la estrategia óptima será No Firmar el Contrato de Transacción.

#### 4 Juego del Contrato de Transacción en Forma Extensiva (información completa)

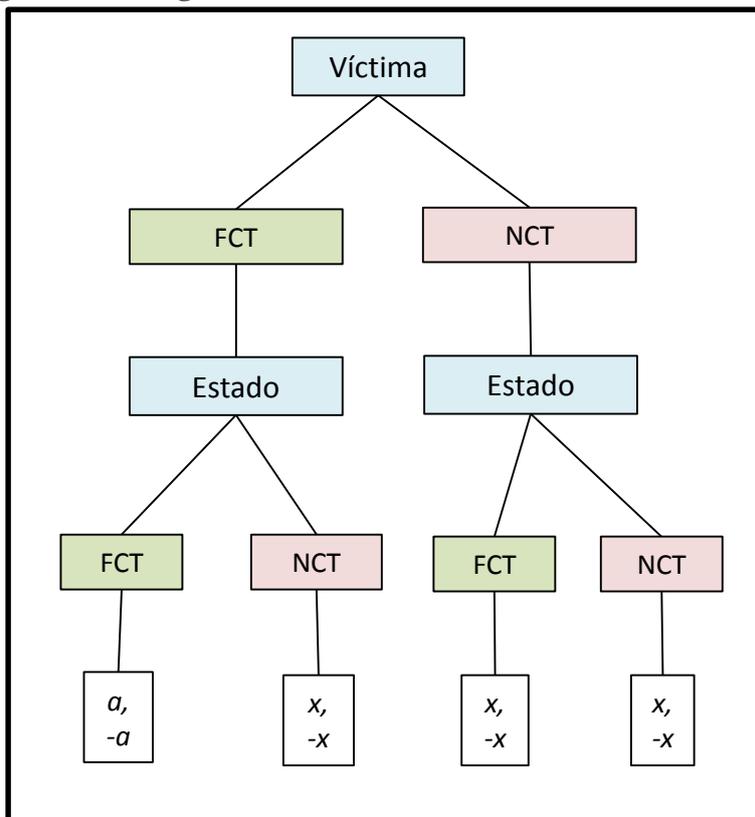
Hasta ahora se ha modelado la firma del Contrato de Transacción como un juego estático (donde los jugadores deciden sus estrategias de forma simultánea) y con un solo conjunto de decisiones para cada jugador. Ese modelo muestra el conflicto que hay en las estrategias que deben tener tanto la Víctima como el Estado para lograr la firma del Contrato de Transacción.

A continuación se ajustará la presentación y los supuestos del modelo para mostrar los momentos o etapas en que la Víctima y el Estado deben tomar las decisiones.

En el diagrama 1 se muestra el juego del Contrato de Transacción que se modela en el cuadro 3 en forma extensiva<sup>10</sup>, de igual manera se asumen los supuestos que se presentaron para la matriz de pagos.

<sup>9</sup> Juego suma cero: un juego donde la ganancia de un jugador representa una pérdida igual para el otro.

<sup>10</sup> La representación extensiva de un juego resulta de expresar en forma de un árbol de decisiones el juego donde se logre identificar los jugadores, las estrategias y los pagos. (Pindyck, 2000, p 426)

**Diagrama 1: Juego Contrato de Transacción en forma extensiva**

Fuente: Elaboración propia

En este diagrama se puede observar que, la víctima juega primero y puede tomar dos decisiones: (i) Sí ofrecer el Contrato de Transacción (FCT) (en el cuadro a la izquierda con fondo verde) o (ii) No ofrecer el Contrato de Transacción (NCT) (en el cuadro a la derecha con fondo rojo), luego con esta información el Estado decide Si firmar el Contrato de Transacción (FCT) o No firmar el Contrato de Transacción (NCT). La combinación de pagos en cada situación se encuentra en los recuadros de abajo, donde la ganancia de la víctima se encuentra en primer lugar y la ganancia del Estado se encuentra abajo.

Nuevamente esta representación simple del Contrato de Transacción da como resultado cuatro escenarios, que se pueden reducir a dos como vimos en la primera parte del texto (Cuadros 2 y 3).

El primer escenario se da cuando el Estado y la Víctima deciden firmar el Contrato de Transacción (FCT), por tanto la Víctima acepta el pago, denotado por  $(a)$  que a la vez es cancelado por el Estado, es decir el pago para el Estado en este caso es  $(-a)$ . Si no se llega a un acuerdo, es decir alguna de las partes o las dos deciden No aceptar el Contrato de Transacción (NCT) el pago para la víctima será  $(x)$ , de la misma forma el Estado pagará  $(-x)$  Los resultados de este juego son los mismos que se identificaron en el modelo anterior y que se presentaron a través de las matrices (Cuadros 1, 2 y 3).

Ahora, se incluirá un nuevo elemento para ajustar el modelo a la posibilidad que tendría la víctima de realizar la demanda o no al Estado una vez se han llevado a cabo las dos primeras etapas del juego.

Una vez El Estado decida si firma o no el Contrato de Transacción, la Víctima puede o no decidir demandar o no al Estado, es decir que el conjunto de decisiones para la víctima se amplía. Lo anterior se puede denotar por el conjunto de estrategias de la víctima:

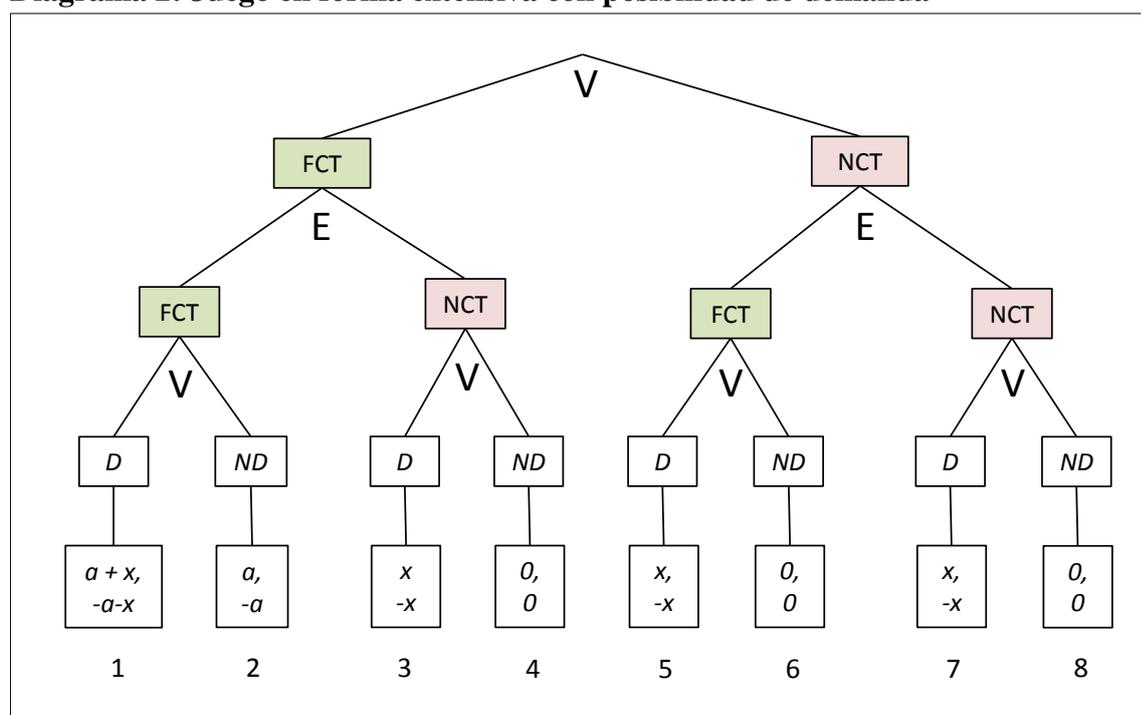
$$C_v = \{(FCT, NCT); (D, ND)\}$$

Donde FCT, nuevamente es la decisión de la víctima de Firmar el Contrato de Transacción, NCT es la decisión de la Víctima de No Firmar el Contrato de Transacción. D es la decisión de la víctima de Demandar al Estado una vez éste decide si Firma el Contrato de Transacción o no. ND denota la decisión de No Demandar al Estado una vez éste decide Firmar o No el Contrato de Transacción.

En el Diagrama 2 se observa que al incluir un nuevo tipo de decisión a la Víctima existen tres etapas para este juego. Los jugadores son la Víctima (V) y el Estado (E).

En la primera etapa del juego la Víctima (V) puede elegir entre (FCT) y (NCT), luego, en la segunda etapa, el Estado decide si Firmar el Contrato de Transacción (FCT) o No Firmar el Contrato de Transacción (NCT), en la tercera etapa la víctima decide si Demanda (D) o No Demanda (ND) al Estado. Las ganancias para cada jugador en los ocho escenarios que surgen de este juego en tres etapas se encuentran en los cuadros inferiores numerados cada uno.

**Diagrama 2: Juego en forma extensiva con posibilidad de demanda**



Fuente: Elaboración propia

A pesar que existen ocho posibles resultados que surgen de las combinaciones de las estrategias de cada jugador en cada etapa, al igual que en el primer modelo por equivalencia en el pago para los dos jugadores se puede reducir a cuatro escenarios:

- 1) Cuando se Firma el Contrato de Transacción (Los dos jugadores juegan FCT) y la Víctima decide Demandar (D) al Estado. Los pagos en este escenario son  $a + x$  para la Víctima (V) y  $-a - x$  para el Estado. El resultado 1 representa esta situación.
- 2) Cuando se Firma el Contrato de Transacción (Los dos jugadores juegan FCT) y la Víctima decide No Demandar (ND) al Estado. Los pagos en este escenario son  $a$  para la Víctima (V) y  $-a$  para el Estado. El resultado 2 representa esta situación.
- 3) Cuando no se Firma el Contrato de Transacción (alguno de los dos jugadores o los dos juegan NCT) y la Víctima decide Demandar al Estado (D). Los pagos en este escenario son  $x$  para la Víctima (V) y  $-x$  para el Estado (E). Este escenario resume los resultados 3, 5 y 7.
- 4) Cuando no se Firma el Contrato de Transacción (alguno de los dos jugadores o los dos juegan NCT) y la Víctima decide No Demandar el Estado (ND). Los pagos en este escenario son 0 para la Víctima (V) y 0 para el Estado (E). Este escenario se resumen en los resultados 4, 6 y 8.

**Resultado 2:** Si se supone que el Estado está dispuesto a asumir el pago del Contrato de Transacción ( $-a$ ) y la Víctima también dispuesta a firmarlo, sólo nos encontramos en los escenarios 1 y 2. En este caso la víctima (V) en la tercera etapa deberá decidir si Demanda (D) o no al Estado (ND) para lo cual deberá escoger entre las ganancias asociadas en cada situación.

Es evidente, siempre que  $a$  y  $x$  sean mayores a cero y que la posibilidad de demandar al Estado subsista, la víctima contará con los incentivos para tomar como estrategia demandar al Estado, una vez haya firmado el Contrato de Transacción.

En este caso el objetivo fundamental del Contrato de Transacción no se cumple para el Estado desde el punto de vista fiscal y presupuestal, pues al final debe cancelar el valor del Contrato de Transacción ( $a$ ) y sin embargo será demandado, lo cual representa un nuevo pago por el valor de la demanda ( $x$ ). Nótese que el pago para la víctima asociado a la Demanda al Estado (D) es un valor siempre mayor o igual a cero, dado que la pérdida de la demanda no implica un pago por cuenta de la víctima.

Este escenario es posible en el caso de la Ley 1448 gracias a las implicaciones que tiene la Sentencia C-099 de 2013 sobre la operatividad del Contrato de transacción, pues abre la posibilidad para que una vez firmado el Contrato de Transacción la Víctima pueda demandar al Estado. En consecuencia la aplicación del Contrato de Transacción no es óptimo desde el

punto de vista fiscal para el Estado, pues las víctimas tendrán un incentivo, perverso si se quiere, de demandar al Estado, lo que representará que, además del valor que el Estado deba pagar por Firmar el Contrato de Transacción, estará en riesgo de hacer un nuevo pago por cuenta de la Demanda. En esta situación es menos costoso para el Estado nunca firmar el Contrato de Transacción.

**Resultado 3:** En este caso se analizan los escenarios 3 y 4 donde no se firma el Contrato de Transacción (NCT) y la víctima debe decidir si demanda al Estado (D) o no (ND). En este caso la ganancia asociada en el escenario 3 es  $x$ , en cambio la ganancia asociada al escenario 4 es 0. Como  $x$  siempre es un valor superior a cero, la víctima siempre contará con los incentivos que generen la adopción de la estrategia de demandar al Estado. Es decir, la mejor estrategia para la víctima, una vez no se firma el Contrato de Transacción, es demandar al Estado.

Este resultado demuestra que el incentivo de la víctima para demandar al Estado es mayor si, previamente, existió una posibilidad de firmar el Contrato de Transacción.

## 5 Conclusiones

La figura del Contrato de Transacción a pesar de ser una herramienta que permite dar viabilidad a la justicia transicional en sustitución de la justicia ordinaria, establece una relación conflictiva entre la Víctima y el Estado, pues cualquier ganancia percibida por alguno de los jugadores (Víctima o Estado) representará una pérdida para el otro. Por tanto, no es cierto, desde el punto de vista presupuestal, que el Contrato de Transacción es una figura gana-gana tal como está diseñado hoy en la Ley 1448.

Por otro lado, la sentencia C-099 de 2013 proferida por la Corte Constitucional desvanece el efecto presupuestal para el Estado que se busca con la figura del Contrato de Transacción. El objeto fundamental, desde el punto de vista del Estado, es limitar las posibilidades de recibir demandas por cuenta de los daños ocasionados a causa del Conflicto Armado Interno a cambio de un pago adicional a las demás medidas que contempla la Ley 1448. Sin embargo, la sentencia abre la posibilidad de que aunque se haya firmado el Contrato de Transacción la víctima pueda demandar al Estado, lo que según los resultados del ejercicio de teoría de juegos siempre sucederá, pues de esta forma las víctimas percibirían el pago del Contrato de Transacción y lo que esperen recibir por demandar al Estado.

Finalmente, la existencia del Contrato de Transacción y su reglamentación puede inducir a las víctimas a demandar al Estado, pues, siempre que no le cueste hacer la demanda, la víctima podrá contar con un pago asociado a la demanda, a pesar de todas las demás medidas de reparación administrativa que el Estado le haya otorgado a causa de los daños ocasionados en el marco del Conflicto Armado Interno.

**Bibliografía**

Ley 1448 de 2011, Congreso de la República de Colombia

Monsalve, S., y J. Arévalo (2005). Un Curso en Teoría de Juegos Clásica. Universidad Externado de Colombia. Universidad Nacional de Colombia.

Nicholson, W. (2001). Microeconomía Intermedia y sus Aplicaciones. Mc Graw Hill. Bogotá Colombia

Pindyck, R. (2000). Microeconomía. Pearson Prentice Hall. Universidad de Alcalá de Henares

Sentencia C-099 de 2013, Corte Constitucional de la República de Colombia

## Boletines publicados

- No. 1. Estrategia Económica y Fiscal 2010-2014.
- No. 2. Por qué es necesaria la creación de un Sistema General de Regalías.
- No. 3. La Sostenibilidad Fiscal, un principio para alcanzar los fines del Estado Social de Derecho.
- No. 4. Regla fiscal para Colombia.
- No. 5. Crecimiento de la productividad y costos derivados de la regulación: El efecto de aranceles y precios de la energía sobre los establecimientos manufactureros colombianos.
- No. 6. El Régimen de Seguridad Social en Salud: problemas financieros, medidas adoptadas y retos para el futuro próximo.
- No. 7. Régimen de transición pensional de los servidores públicos, Sistema General de Pensiones.
- No. 8. El impacto de la reforma tributaria en la demanda de efectivo.
- No. 9. Los retos de la economía informal en Colombia.
- No. 10. Mecanismo de cobertura condicionada de tasa de interés.
- No. 11. Ciclos económicos en Colombia: Bonanzas y recesión.
- No. 12. Esquema de fijación de precios de los combustibles en Colombia
- No. 13. Efecto de las expectativas sobre la estabilidad de la tasa de cambio, Colombia 2003-2009
- No. 14. Red para la inclusión de una economía formal
- No. 15. Documentación de modelos pertinentes para el diseño del Sistema General de Regalías
- No. 16. Tres Complementos Institucionales para el Sistema General de Regalías
- No. 17. El FLAR, una alternativa para un Fondo Regional de Unasur
- No. 18. ¿Se encuentran las reservas internacionales en un nivel óptimo?
- No. 19. Informalidad y Monotributo
- No. 20. Implicaciones de la adopción del Manual de Estadísticas de Finanzas Públicas de 2001 del Fondo Monetario Internacional sobre las estadísticas fiscales.
- No. 21. Informalidad empresarial y laboral en pequeños comerciantes: nueva evidencia para Colombia
- No. 22. Indicadores ISAAC: Siguiendo la actividad sectorial a partir de Google Trends
- No. 23. La Teoría de Juegos y el Contrato de Transacción de la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras



Ministerio de Hacienda y Crédito Público  
[www.minhacienda.gov.co](http://www.minhacienda.gov.co)

Este documento puede ser consultado en  
<http://www.minhacienda.gov.co/MinHacienda/haciendapublica/CentroEstudios/publicaciones/notas>