



La Teoría del Juego Social aplicada a las Políticas Públicas

Alejandro M. Estévez Ph.D.

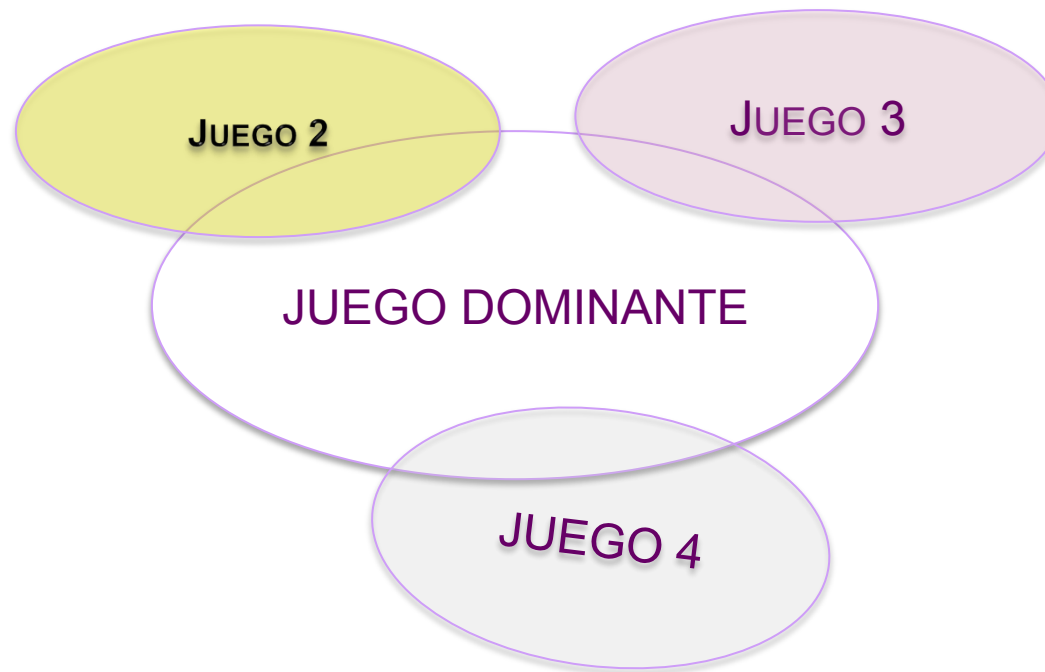
Los nueve juegos del poder (supuestos del juego social 1)

- El sistema social es un gran juego.
- Complejo, nebuloso y de final abierto.
- Se juegan varios juegos al mismo tiempo.
- Hay un juego que es dominante y hay juegos secundarios que repiten parte de esta lógica.
- Los juegos secundarios pueden tener otra lógica propia.





Los juegos





(supuestos del juego social 2)

- El objetivo del juego es el poder, como medio y como fin.
- El juego dominante lucha por seguir siendo el juego dominante.
- Los actores dominantes luchan por seguirlo siendo, tanto en el centro como también en los juegos subordinados.
- Hay nueve juegos distintos.
- Cada juego quiere llevar su lógica al juego mayor.
- Se compite dentro de todos los juegos.

(supuestos del juego social 3)

- Para dominar hay que controlar las reglas y valores de cada juego.
- Los valores dictaminan la aceptabilidad de las reglas.
- Hay una distribución del poder desigual entre los juegos.
- Hay una distribución del poder desigual entre los actores al interior de cada juego.
- Hay desigualdad en las reglas. Esto da ventajas a unos por sobre otros.



(supuestos del juego social 4)

- La desigualdad de reglas puede ser mitigada pero no la desigualdad del poder. Algunos tendrán más poder que otros.
- El juego consiste en perder o ganar grados de igualdad.
- La abolición de desigualdades sería la abolición del juego.
- El juego tiene dos objetivos: a) imponer el juego dominante, y b) luchar por el poder en cada juego.
- El tiempo es un recurso irreversible y escaso.





1-El juego político (dominante)

- Se disputa y se distribuye el poder político, civil y militar cuya función es crear, concentrar y distribuir el poder social.
- El juego político somete a los hombres por la distribución del poder. El juego produce, distribuye y concentra el poder político. (Hay acciones concertadoras, acciones estratégicas y acciones instrumentales).
- Actores: partidos políticos, grupos de presión, movimientos y organizaciones sociales. La lógica que los anima es la fuerza y el interés que anima el juego político.

2-El juego económico

- Su función es producir bienes y servicios que la población demanda para la satisfacción de sus necesidades. Y también la de ciertos actores en el exterior del país.
- Es un juego contradictorio entre empresarios y consumidores, por el control de los recursos económicos y el mercado.
- Se lucha por el control de ciertos recursos de la naturaleza y tiene contradicciones con el juego ecológico.
- Es un juego determinante de la calidad material de la vida de los jugadores. El recurso crítico es el VECTOR de los RECURSOS ECONOMICOS.
- Actores: grupos económicos, empresas, sindicatos y consumidores. La lógica que lo anima es las necesidades y la demanda del mercado, que opera en el juego económico



3-El juego de la vida cotidiana

- Se disputa un espacio en el modo de vida de los ciudadanos y en el se distribuye la calidad de la vida y el poder comunitario.
- Se lucha por resolver problemas de salud, vivienda, educación, seguridad, la dotación urbana, los servicios básicos, etc.
- La calidad de vida es el criterio dominante para la evaluación de este juego.
- Actor central la familia, en su lugar de residencia. La lógica está ligada a la de la vida cotidiana, repaso permanente de cómo estoy cubriendo mis necesidades de salud, vivienda, educación,
- La teoría de los tres cinturones del gobierno: evalúa a un gobierno justamente por el balance negativo o positivo en estos tres primeros juegos. Lo llama método PES (político, económico y social...).



El modelo PES

Cinturón	Resultado
Cinturón del Juego político	Se refiere a la gestión política, al balance del resultado del juego político
Cinturón del juego económico	Califica a la gestión macroeconómica según los resultados del juego
Cinturón del juego de la vida cotidiana	Se califica a los resultados en la resolución de problemas cotidianos que tienen que ver con la calidad de vida (salud, vivienda, educación, seguridad, transporte, etc.)

No se puede gobernar con signos negativos en los tres juegos, tiene que haber una compensación de las pérdidas en uno con los beneficios en el otro.

4-El juego personal

- Aquí se disputa el liderazgo individual y se disputan las recompensas personales en el espacio de las satisfacciones del mundo interno del hombre y del poder personal. Apunta al mundo interno del hombre.
- En la interacción con otros individuos del mundo, el individuo va formando una personalidad, va creando su mundo interno, sus valores, sus reglas, su subjetividad. Es el VECTOR PERSONALIDAD.
- Aquí decide si va a competir por el poder en algunos de los juegos mencionados. Aquí se debate entre dos polos, el polo egocéntrico que sólo busca la satisfacción de objetivos personales y el polo exocéntrico que busca el beneficio social.
- El juego produce a la persona y la persona produce su juego. Actor: cada individuo.
- La lógica es de las ambiciones, emociones y afectos, que operan en el juego personal.



5-El juego comunicacional

- Apunta controlar la comunicación entre los actores, que genera convicciones y motivaciones.
- Condiciona al juego de los actores en los restantes juegos.
- Aquí se juega la transparencia de la información para el conjunto. El recurso crítico es el VECTOR TRANSPARENCIA COMUNICACIONAL.
- Hay transparencia y opacidad según las intenciones de los actores.
- La opacidad puede ser intencional o natural.
- La transparencia se da cuando la información está disponible para todos los actores y comparten los mismos significados. Los hechos significativos son objeto de discusiones abiertas donde nada se oculta.
- Los actores dominantes controlan las conversaciones dominantes y determinan las zonas donde se dan las conversaciones transparente y francas...
- La libertad de las conversaciones solo es compatible con la democracia del juego social. Actores, todos los actores anteriores. La lógica es el lenguaje y la comunicación.





6-El juego macro-organizativo

- Se disputa el poder burocrático e institucional.
- Aquí se produce la acción organizativa, que sirve para que se realicen los otros juegos que describimos.
- VECTOR DE CAPACIDAD ORGANIZATIVA.
- Hay competencias y fricciones burocráticas e institucionales.
- Aquí se arman las organizaciones para satisfacer las necesidades de los individuos.
- Está limitado por la gobernabilidad y la fricción burocrática.
- Actores, todos los actores anteriores que te tengan que ver con la intermediación o la prestación de un servicio.
- La lógica es burocrática y organizacional.



7-El juego de los valores

- Es la conciencia de todos los juegos, aquí se considera el capital ético, estético y emocional sobre el cual giran todos los otros juegos.
- Es un juego que opera en el mundo interno del hombre. Es el poder de las convicciones y las emociones. También entra lo étnico, religioso, ideológico, estético y ético.
- VECTOR DE LOS VALORES.
- Hay valores norma y valores operacionales. Los valores norma, son aquellos que el individuo sostiene y cambia como reflexión en relación al gran juego social. Son las grandes líneas directrices. Los valores operacionales, son más concretos y su idea de eficacia y eficiencia varía con la lógica de cada juego en el que se pongan en cuestión los valores.
- Actores, élites críticas con capacidad de reflexión y generación de valores. Y las comunidades que reflexionan en términos éticos, estéticos, religiosos o ideológicos. La lógica es la de las convicciones y los valores.

8-El juego de las ciencias

- Tiene que ver con el capital cognitivo sobre el cual giran los diversos juegos.
- Se disputa el espacio del conocimiento científico.
- Vector de los CONOCIMIENTOS ACUMULADOS.
- Aquí se producen paradigmas científicos y teorías.
- Luchas constantemente entre pioneros y colonos, o conservadores e innovadores.
- Actores, científicos y comunidades científicas.
- La lógica es la del conocimiento científico.



9-El juego de la naturaleza

- Es el vector de los Recursos Naturales.
- El hombre saca una gran parte de sus recursos de la naturaleza. Y afecta al equilibrio ecológico.
- Condiciona a todos los juegos.
- El actor es la naturaleza misma y los grupos ecologistas que dicen representarla interpelan al resto de los juegos.
- La lógica son las leyes de la naturaleza y el azar.

