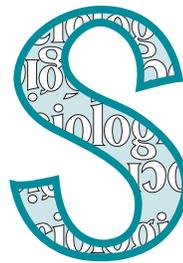


Sociológica, año 17, número 48, pp. 243-271  
Enero-abril de 2002

## Objetivos de los partidos bajo regímenes autoritarios con elecciones o democracias frágiles: un juego dual\*

Scott Mainwaring\*\*

EL PRESENTE trabajo realiza un novedoso análisis sobre los objetivos de los partidos y sus estrategias en contextos de autoritarismo con elecciones y de democracias frágiles. Desarrolla una perspectiva teórica para entender el comportamiento partidista bajo regímenes autoritarios que sostienen elecciones competitivas y bajo democracias frágiles. En estos contextos el comportamiento de los partidos está determinado por la posibilidad de un cambio de régimen. La posibilidad de tal cambio puede existir en dos direcciones: a) existe un régimen democrático o semidemocrático en el cual algunos actores creen que los militares u otro actor podrían conspirar exitosamente contra la democracia, conduciendo a su quiebre; o, b) existe un régimen



\* Este texto es un capítulo del libro *Christian Democracy in Latin America: Electoral Competition and Regime Conflicts*, que saldrá publicado en 2003 por la Universidad de Stanford. El artículo se publica con el permiso de Stanford University Press. El autor agradece a Andy Gould, Gretchen Helmke, Mariano Torcal y Kurt Weyland sus valiosos comentarios. Traducción de Esperanza Palma.

\*\* Profesor del Departamento de Ciencias Políticas de la Universidad de Notre Dame, E.U. y director del Instituto Kellogg de Estudios Internacionales.

autoritario que podría sostener elecciones limpias en un futuro próximo, conduciendo a la posibilidad de la transición del régimen.<sup>1</sup> Ambas representan situaciones de incertidumbre con respecto al régimen, pero no la clase de incertidumbre que afecta a todo tipo de régimen político, sino al hecho de que los actores creen que hay una posibilidad real de un cambio *de* régimen, y no sólo de un cambio *dentro* del régimen.

Los contextos de autoritarismo con elecciones competitivas y de democracias frágiles alteran de manera dramática el comportamiento y las estrategias partidistas. Debido a que estos contextos son comunes, los politólogos necesitan construir herramientas teóricas para entender de qué manera los objetivos y las estrategias partidistas están determinados por estas situaciones. En estos contextos, los partidos entran en dos juegos: el electoral, en el cual su objetivo es ganar votos y escaños, y el juego en torno al régimen, cuyo objetivo es influir en el resultado de los conflictos que aquejan a los regímenes políticos.

La mayoría de los partidos que existieron en América Latina antes de la ola de democratización posterior a 1978, y muchos de ellos aún antes de ese momento, han enfrentado el juego dual ya mencionado. En algunos momentos clave de su historia, y por periodos prolongados en la historia de ciertos partidos, los juegos en torno al régimen han destacado de manera prominente en el comportamiento de los partidos. Han intentado preservar un régimen democrático en riesgo o impulsar un cambio de régimen del autoritarismo a la democracia o viceversa. Me refiero a esta situación como un juego dual en el que, simultáneamente, compiten con otros partidos y entran en un juego en torno al régimen.

Es imposible entender a muchos de los partidos latinoamericanos sin tomar en cuenta ambos objetivos (ganar elecciones y ganar en conflictos relativos al régimen) y ambos juegos (el electoral y el juego en torno al régimen). Este planteamiento también se aplica a muchos partidos más allá de América Latina. Tomando en cuenta lo anterior, los estudiosos del tema se han tardado en revalorar teóricamente los objetivos partidistas en situaciones de incertidumbre con respecto al futuro del régimen.

<sup>1</sup> La diferencia entre esta situación y la anterior, un régimen autoritario que permite elecciones, es que en el segundo escenario, el régimen autoritario no realizó elecciones hasta la fecha.

### **OBJETIVOS DE LOS PARTIDOS SEGÚN EL MODELO ESPACIAL DE DOWNS**

Debido a que los partidos son actores importantes en la política democrática, entender sus objetivos y estrategias constituye una empresa teórica de la mayor relevancia. En la ciencia política contemporánea existen pocos enfoques teóricos para entender las estrategias y los objetivos partidistas. Uno de los más importantes es el análisis espacial de la competencia partidista, en particular los estudios inspirados por el libro pionero de Anthony Downs (1957). Los modelos espaciales de Downs entienden el comportamiento partidista en relación con el mercado electoral. Más específicamente, lo conciben como el resultado del esfuerzo por maximizar votos o escaños apelando a los electores sobre la base de posiciones ideológicas o de política pública (Downs, 1957; Enelow e Hinich, 1984 y 1990). Desde esta perspectiva, que típicamente trata a los partidos como actores unificados y que presta poca atención a los políticos individuales, el único objetivo de los partidos es ganar elecciones y escaños.

El libro de Downs combina una teoría del comportamiento electoral con una teoría de la competencia partidista. Según su versión más simplificada, presentada en la primera parte del libro, el único objetivo de los partidos es ganar elecciones. Incluso en su versión más compleja, presentada en las partes 2 y 3, en donde desarrolla argumentos más realistas sobre los votantes y los partidos, la mayoría de las organizaciones partidistas dirigen su actividad únicamente a la maximización de los votos, aunque Downs (1957: 127-132) reconoce que algunos de ellos se preocupan más por ejercer una influencia que por conseguir votos. Los partidos que luchan por tener influencia en la política pública, aun a costa de la maximización de votos, son marginales y no alteran de manera importante la lógica de la competencia partidista.

La parte de la obra de Downs que es más pertinente, su argumento sobre los objetivos de los partidos (maximización de los votos) y su estrategia (adopción de una posición ideológica dirigida a la maximización de votos), no necesariamente descansa en un análisis espacial, sino que está más elegantemente presentado. Muchos trabajos publicados posteriormente han modificado los presupuestos originales de Downs y las conclusiones acerca de los objetivos y las estrategias

de los partidos.<sup>2</sup> Parte de la literatura basada en la teoría de Downs siguió asumiendo que los partidos (o los candidatos) están fundamentalmente o exclusivamente orientados a ganar elecciones pero, al mismo tiempo, amplió el análisis en una variedad de formas (Enelow e Hinich, 1984; Palfrey, 1984; Schlesinger, 1984). Por ejemplo, Iversen (1994) retrató a los partidos como organizaciones que buscan votos, pero también como organizaciones que ejercen un liderazgo al moldear la opinión de los votantes y que, en este sentido, no sólo responden a la opinión del elector. Otros autores han cuestionado muchos aspectos del trabajo de Downs lo que no les impide sostener el argumento de que los partidos maximizan votos (Merrill y Grofman, 1999; Rabinowitz *et al.*, 1991).

Los estudiosos del tema que han cuestionado el supuesto de que los partidos maximizan votos han ido en tres direcciones. Algunos autores (Chapell y Keech, 1986; Wittman, 1973, 1983, 1990) asumen que los partidos, más que ser simples maximizadores de votos, tienen preferencias en materia de políticas públicas. Wittman ha revertido el planteamiento de Downs según el cual las políticas son medios para ganar votos y ha planteado, en contraparte, que los votos son medios para implementar políticas que los partidos defienden sinceramente. Esta modificación desafía directamente el supuesto de Downs acerca de los objetivos y el comportamiento partidistas. Kitschelt (1989) propone que algunos activistas y líderes partidistas están profundamente comprometidos con una ideología o una posición política, mientras que otros se aproximan al modelo de maximizadores de votos. Según su señalamiento, la existencia de individuos orientados ideológica o políticamente impacta el grado en el que los partidos participan en la maximización de votos (ver también Aldrich, 1983). En un trabajo posterior, Kitschelt (1994: 254-279) argumenta que las tradiciones ideológicas limitan la participación de los partidos en la maximización de votos o escaños. Przeworski y Sprague (1986) establecen que los partidos cuentan con una base de electores duros y que los vínculos entre partidos y electores frecuentemente condujeron a los partidos socialdemócratas a la adopción de estrategias electorales que mantuvieran esos vínculos más que a la maximización de votos.

<sup>2</sup> Buena parte de la literatura se ha centrado en la teoría del voto de Downs (que no nos concierne en este trabajo) más que en su explicación de los objetivos y las estrategias partidistas, problema que aquí está a discusión.

Strom (1990) y Strom y Müller (1999) argumentan que los partidos tienen tres objetivos: buscar votos, buscar puestos públicos y tener influencia en las políticas gubernamentales.

Una segunda postura que ha criticado la de Downs parte de que los objetivos partidistas dependen del contexto institucional. Greenberg y Shepsle (1987) y Shepsle y Cohen (1990) plantean que la maximización de los votos puede no ser racional en términos instrumentales. En algunos contextos, la maximización de las posiciones o el rango (esto es, terminar en la cúspide) es decisivo, mientras que la maximización de votos puede no ser importante. Aunque esta línea de argumentación pone en cuestión la perspectiva de que los partidos son maximizadores de votos, acepta la tesis de Downs de que los partidos están orientados hacia la búsqueda de puestos públicos.

Una tercera línea de análisis que se separa de la de Downs en cuanto a cómo entender los objetivos y el comportamiento de los partidos se ha centrado en el juego intrapartidista, esto es, en la lucha entre facciones dentro de los partidos. Con el objetivo de que sus prospectos ganen terreno dentro del partido o con el objetivo de impulsar posiciones políticas, algunos líderes y facciones defienden estrategias que no tienden a la maximización de votos (Kitschelt, 1989, 1994: 207-253; Mainwaring, 1999: 167-173; Panebianco, 1988).

A pesar de la relativa validez de estas críticas a los supuestos iniciales de Downs en relación con los objetivos de los partidos, muchos estudiosos siguen asumiendo que los partidos (o los candidatos) se interesan de manera exclusiva en ganar votos y escaños. Nadie sostendría que lo anterior constituye una descripción completa de los objetivos de los partidos pero, por razones de prudencia y construcción teórica, puede ser tratada como una simplificación razonable con la cual es posible comparar el comportamiento que de hecho tienen los partidos. A los partidos les interesa una combinación de búsqueda de puestos públicos y de impulso de políticas, y sus preferencias limitan las formas en las cuales buscan los votos, pero necesitan ganar escaños para implementar una política. Los partidos tienen divisiones internas que a menudo les impiden adoptar estrategias de maximización de votos, aunque estas divisiones no deberían oscurecer el hecho de que las facciones tienen incentivos para interesarse por el desempeño electoral.

Comienzo con una versión informal de los supuestos downsianos: que la mayoría de los partidos tienen por objetivo fundamental ganar escaños. Este punto de partida relaja las premisas de Downs al reco-

nocer las tres líneas de objeciones señaladas anteriormente: (1) la mayoría de los partidos está interesada en los votos y en las políticas; (2) los partidos pueden necesitar la maximización de votos con el objetivo de maximizar escaños; y (3) los conflictos internos en los partidos pueden conducir a estrategias electorales que estén lejos de ser óptimas. Mantiene del marco de análisis de Downs el supuesto de que ganar votos es el objetivo primordial de la mayoría de los partidos en *muchos regímenes políticos*.

Sin embargo, interpreto la propuesta de Downs de que el objetivo más importante de los partidos es ganar votos y escaños como una restricción de su campo de acción, esto es, como un supuesto que aplica a algunos pero no a todos los regímenes políticos. Específicamente, reconozco la utilidad del punto de vista downsiano de que los partidos tienen por objetivo central ganar escaños en democracias bien establecidas (*consolidadas*). Sin embargo, los contextos de regímenes autoritarios con elecciones competitivas o de democracias frágiles a menudo alteran de manera dramática los objetivos y las estrategias de los partidos para alcanzarlos. El cuestionamiento que hago a los supuestos downsianos en torno a los objetivos de los partidos difiere de las tres líneas de crítica y es importante para entender los objetivos y el comportamiento de los partidos en una amplia variedad de contextos, pero hasta ahora no ha sido discutido de manera sistemática.

#### **ESTRATEGIAS EN TORNO AL RÉGIMEN EN CONTEXTOS DE AUTORITARISMO Y DE DEMOCRACIAS FRÁGILES**

En situaciones de incertidumbre acerca del régimen, en lugar de entrar en un solo juego, como sucede en las democracias en las que los actores no necesitan tomar en cuenta la posibilidad de un golpe de Estado, los partidos entran en dos juegos. En un plano, compiten con otros partidos por votos; a esto le llamo el juego electoral. Este juego es familiar y es el descrito por el modelo espacial de la competencia partidista de Downs. Este es *el* juego que los partidos *deben* jugar cuando la democracia es el único juego admisible; podrían entrar en otros juegos (por ejemplo, buscar objetivos programáticos), pero su misma existencia está basada en el juego electoral. Cuando este juego es dominante, los partidos y los electores son los únicos jugadores en la arena electoral.

En el otro plano, el comportamiento de los partidos no está orientado hacia la obtención de votos sino hacia la preservación o alteración del régimen político existente. A esto le llamo un juego en torno al régimen. En éste, los partidos son fundamentalmente actores racionales (instrumentales), pero actúan para asegurar diferentes beneficios de los votos, escaños o influencia en las políticas públicas.

Esta sección analiza cuatro tipos de estrategias en torno al régimen; dos de ellas se realizan bajo regímenes autoritarios y las otras dos bajo democracias. La primera estrategia, provocar una transición hacia la democracia, es utilizada por los partidos de oposición bajo un régimen autoritario. Muchos regímenes autoritarios permiten la existencia de algunos partidos de oposición. Casi siempre, en esas condiciones, una posición en torno al régimen es central para entender la estrategia y los objetivos de los partidos de oposición.

En este tipo de juego en torno al régimen, los partidos de oposición orientan buena parte de su acción a fomentar un cambio de régimen. Si se “portan bien”, esto es, si no aparecen como amenazantes de intereses militares y de elites arraigadas, podrían incrementar la posibilidad de una transición hacia un régimen político competitivo (democracia o semidemocracia). Otros partidos de oposición depositarían sus esperanzas en un cambio de régimen fomentando una amplia movilización en contra del régimen autoritario. En un juego de democratización del régimen hay un jugador con capacidad de veto que actúa fuera del sistema de partidos, a menudo son los militares, pero a veces se trata de un enraizado régimen civil que controla a las fuerzas armadas.

La estrategia deslegitimadora es una posibilidad para los partidos de oposición en los regímenes autoritarios, pues éstos les permiten existir, pero no les dan oportunidad de ganar elecciones. Al utilizar una estrategia deslegitimadora, los partidos de oposición reconocen que no pueden afectar la posibilidad de una transición a la democracia, la cual es nula en el corto plazo, pero podrían retorcer la legitimidad del régimen. Más que intentar maximizar votos o escaños como lo hacen en el juego electoral, pueden considerar retirarse de elecciones no competitivas para deslegitimar al régimen autoritario. Mientras que una estrategia hacia una transición democrática involucra la probabilidad de una transferencia del poder, la estrategia deslegitimadora se refiere a los esfuerzos de los partidos de oposición por deslegitimar regímenes autoritarios arraigados que no dan señales de dejar

el poder en el corto plazo. En el mediano plazo, la estrategia deslegitimadora podría abrir la puerta a una estrategia de transición de régimen.

Los otros dos juegos tienen lugar en una democracia o semidemocracia. En un juego en torno al quiebre democrático, por lo menos un partido conspira contra la democracia. Antes que moderar su mensaje en un esfuerzo por capturar más votos, su mensaje se polariza en un intento por desestabilizar al régimen. El partido podría intentar expandir su popularidad; no renuncia al juego electoral, pero el juego en torno al quiebre democrático puede dominarlo. La estrategia de otros partidos podría verse afectada por el hecho de que un partido conspira contra la democracia.

Un partido que intenta provocar una ruptura democrática corre el riesgo de desacreditarse tenga o no éxito en provocar un cambio de régimen. Si el régimen existente sobrevive, sus adversarios pueden llamarlo antidemocrático, dañando potencialmente su capacidad de atracción electoral. Si el régimen se resquebraja, aun los partidos que apoyaron el cambio de régimen podrían no tener la oportunidad de competir otra vez en procesos electorales por un periodo largo y hasta podrían ser proscritos. Por estas razones, los partidos no extremistas generalmente emplean la estrategia de quiebre del régimen sólo si están seguros de que obtendrán beneficios sustanciales de un cambio de régimen porque están alarmados por la actual política del gobierno.

La estrategia relativa a la preservación del régimen también se emplea bajo democracias o semidemocracias. Al emplearla, un partido está consciente de la posibilidad de un quiebre democrático. Antes que desarrollar una estrategia dirigida hacia la maximización de votos y escaños a través de una posición programática o ideológica, el partido considera la importancia de preservar la democracia. Generalmente, la estrategia de preservación del régimen implica moderación política aun si afecta la situación electoral del partido. Es lo opuesto a la estrategia que procura un quiebre democrático, la cual generalmente implica la adopción de posiciones políticas polarizantes aunque el partido pudiera tener un mejor desempeño electoral no tomando esta ruta.

## JUEGOS DUALES

Generalmente, cuando los partidos entran en un juego en torno al régimen también se involucran en el juego electoral y estas organiza-

ciones (y los políticos individuales dentro de ellas) emplean una estrategia para obtener beneficios de ambos juegos. Por juego dual se entiende la situación en la cual los partidos entran simultáneamente en el juego electoral y en el juego en torno al régimen.

En la democracia, los partidos que se involucran en un juego en torno al régimen prácticamente siempre se introducen en este juego dual. No pueden darse el lujo de centrarse de forma exclusiva en un juego en torno al régimen excluyendo su desempeño electoral. Por lo tanto, bajo la democracia, los juegos duales están presentes cuando al menos un partido pone en práctica una estrategia para preservar el régimen democrático o para contribuir a la ruptura democrática. Antes del fin de la Guerra Fría, la utilización de estas estrategias era común en las democracias frágiles de América Latina. Por ejemplo, los partidos derechistas a menudo participaron en un juego que apostaba al quiebre democrático cuando los partidos reformistas o de izquierda estaban en el poder.

Bajo el autoritarismo, el juego dual es dominante cuando la política electoral llega a ser importante, lo cual ocurre bajo dos condiciones. La primera, el régimen autoritario puede empezar a erosionarse, conduciendo a la percepción de que una transición de régimen es posible. Una vez que se genera una expectativa razonable de que las elecciones conducirán a una transición del régimen, los partidos pueden empezar a posicionarse con miras a una elección aunque el régimen autoritario no haya sostenido elecciones en el pasado. Segundo, algunos regímenes autoritarios realizan elecciones que, aunque no son libres y competitivas, tienen consecuencias significativas. Estos son regímenes autoritarios basados en lo que Sartori llamó sistemas de partido hegemónico (1976: 230-238). En estos sistemas, el partido oficial siempre gana las elecciones importantes pero el o los partidos opositores pueden triunfar en algunos comicios locales y elegir miembros del Congreso nacional y de congresos locales. A los partidos de oposición no se les permite competir en igualdad de condiciones y si, a pesar de la desigualdad del terreno electoral, ganaran “demasiado”, puede usarse contra ellos el fraude electoral, la represión y la intimidación. Ejemplos de sistemas de partido hegemónico son Brasil de 1965 a 1982 (Kinzo, 1988), México de la década de los treinta a 1988 (Loaeza, 1999), Paraguay bajo Stroessner (1945-1989), Corea del Sur antes de la transición a la democracia de 1987 y Taiwán de 1986 a 1996.

Cuando el juego electoral se convierte en significativo en regímenes autoritarios, los partidos de oposición entran en dos juegos simultáneamente: el electoral, cuyo objetivo es ensanchar su base electoral y el democrático, para aumentar la posibilidad de que se celebren elecciones limpias y competitivas y se respeten sus resultados. En un juego dual, el juego electoral y el juego en torno al régimen no son independientes sino que se desarrollan de manera simultánea y dependen el uno del otro. En un juego de transición democrática del régimen el esfuerzo por derrotar al régimen autoritario afecta fuertemente el comportamiento y la estrategia de un partido en la arena electoral. Ahora bien, dentro de una estrategia deslegitimadora, un partido de oposición podría decidir retirarse de las elecciones; su objetivo central no es maximizar votos o escaños sino ganar más espacios dentro del contexto del régimen autoritario. En una estrategia que apueste al quiebre del régimen democrático, el esfuerzo por desestabilizar la democracia afecta la estrategia de un partido en el terreno electoral. En la estrategia de preservación de un régimen democrático en peligro, un partido puede afectar profundamente la manera en la que busca obtener votos.

La existencia de juegos duales implica una gama más amplia de jugadores de la que encontramos cuando el juego electoral es el único. En democracias bien establecidas, los contendientes en el terreno electoral son los partidos (o los candidatos) y los electores. En los juegos duales, los partidos persiguen una estrategia moldeada no sólo en relación con los otros partidos contendientes y con los electores, sino también en función de los actores autoritarios —los militares o el partido de Estado, por citar algunos.

De una manera importante, bajo el autoritarismo el juego en torno al régimen tiene prioridad sobre el juego electoral para los partidos de oposición. Éstos no pueden competir con la intención de gobernar si no hay un juego electoral limpio. El juego electoral podría no ocurrir o sus resultados podrían no ser respetados si poderosos actores antidemocráticos (los militares en algunos casos, el régimen de partido de Estado, en otros) no lo permiten. Los partidos de oposición no necesariamente dan prioridad al juego en torno al régimen por encima del juego electoral, pero una competencia electoral limpia podría tener lugar sólo si el régimen político existente cambia.

El argumento, entonces, no es que los modelos espaciales de la competencia electoral siempre sean erróneos al plantear que los partidos se ubican dentro del espacio izquierda-derecha o en algún espacio

de posicionamiento político para maximizar votos o escaños. En contextos donde la democracia puede tomarse como un dato seguro, estos modelos proveen un punto de vista moderado para entender el comportamiento y los objetivos de los partidos. Pero en el contexto específico de los regímenes autoritarios o de democracias en las cuales la sobrevivencia del régimen está en riesgo, los líderes de los partidos juegan dos juegos importantes. No sólo compiten contra otros partidos para ganar votos y escaños sino que también compiten contra fuerzas autoritarias para construir, preservar o restaurar la democracia. La lógica, las estrategias y la ubicación de los partidos en la geometría izquierda-derecha no puede entenderse sin hacer referencia a este segundo juego. Éste concede prioridad a la política electoral; el sostener elecciones razonablemente limpias es una condición necesaria para que se desarrolle el juego espacial normal dirigido a ganar poder político maximizando votos.

### **JUEGOS DUALES BAJO EL AUTORITARISMO: TRES EJEMPLOS**

Para ilustrar cómo el juego en torno al régimen afecta una estrategia electoral, considérese la figura 1 que presenta un juego en torno a la transición democrática algo emparentado con lo que enfrentaron los partidos demócratacristianos en El Salvador y Guatemala de la década de los sesenta. La figura muestra diferentes posiciones en una escala ideológica de izquierda a derecha de 10 puntos.<sup>3</sup> En el primer escenario hay tres actores: el gobierno militar, el partido de oposición A y el partido B, que apoya al gobierno. Al gobierno militar le interesa preservar un escenario que proteja el *statu quo*. Está dispuesto a celebrar elecciones sólo con la garantía de que el resultado no se ubicará a la izquierda con ocho puntos en una escala de 10 puntos. Los militares vetarán a través de un golpe o del fraude electoral cualquier gobierno situado a la izquierda de 8. Se excluye una vasta escala de opciones políticas porque los militares no lo tolerarían.

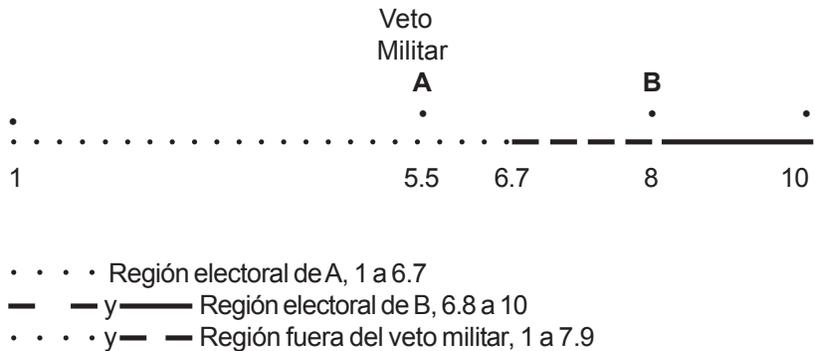
Los dos partidos intentan ganar las elecciones e impulsar sus preferencias políticas. El juego empieza con una campaña electoral. A

<sup>3</sup> Con un ánimo de prudencia y simplificación asumo que existe un espacio unidimensional, pero la lógica podría extenderse a espacios de dos dimensiones.

través de sus opciones de candidatos y de sus negociaciones con otros actores, los partidos toman posiciones a lo largo de la escala izquierda-derecha. No necesitan posicionarse “sinceramente”, esto es, pueden tomar posiciones que no constituyan su escenario de preferencia en la geometría política izquierda-derecha si al adoptar su posición de preferencia reducen sus posibilidades de ganar la elección y de conquistar el poder. Más bien, adoptan posiciones estratégicas para aumentar su probabilidad de ganar la elección y tomar el poder. Plantear que a los partidos les interesan los escenarios sustantivos también implica reconocer que su voluntad para adoptar posiciones estratégicas con el objetivo de aumentar sus posibilidades de ganar, está limitada por sus preferencias programáticas. En algún punto de este juego, los partidos podrían preferir mantener sus posiciones antes que asumir cambios radicales para ganar.

Los militares tienen que decidir sobre cuatro aspectos: primero, permitir o no que continúe la campaña (lo permitirán si creen que las probabilidades de un escenario negativo son razonablemente bajas); segundo, permitir o no la realización de elecciones libres una vez que se decidió que se celebrarían elecciones; tercero, permitir o no que el gobierno electo tome el poder una vez que inició el conteo de votos; cuarto, permitir que el gobierno electo implemente su política contrariamente a una estrategia que intentaría subvertir dicha política a través de una variedad de mecanismos de presión o de un golpe postelectoral. En aras de simplificar el juego, asumamos que los costos de una intervención militar son bajos. Este supuesto no siempre es exacto, pero otros

FIGURA 1  
COMPETENCIA ELECTORAL CON VETO MILITAR, I



más complejos acerca de los costos de una intervención militar de las fuerzas armadas no alterarían de manera fundamental los dilemas estratégicos que el partido A enfrenta al entrar en un juego dual.

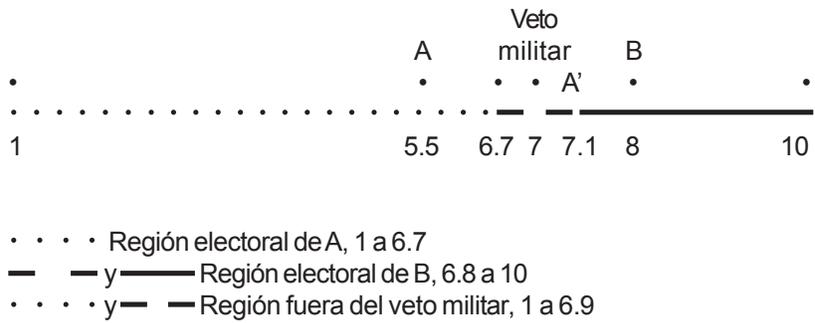
La posición preferida del partido A es 5.5, casi en medio de la escala de 10 puntos. La posición preferida del partido B es 8, que justamente coincide con la de los militares. En estas circunstancias, el partido A no puede ganar la elección. En el punto 8 podría atar al partido B pero presumiblemente enfrentaría problemas de credibilidad electoral si intentara un cambio tan extremo.<sup>4</sup> Cuando se tiene información incompleta, A podría moverse un poco hacia la derecha bajo la ilusión de que el veto militar esté en algún punto a la izquierda de 8 y con la vana esperanza de que podría entrar al juego electoral al hacer este movimiento. Un incentivo adicional para moverse hacia la derecha es reducir la posibilidad de exponerse a la represión; mientras más se coloquen a la izquierda del punto de preferencia de los militares, los líderes partidistas tienen más probabilidades de ser reprimidos. Alternativamente, el partido A podría fijarse en su posición de 5.5 puntos por principios. Independientemente de lo que haga A, sus opciones son escasas. En estas circunstancias, A tiene más incentivos que B para hacer ajustes estratégicos sustantivos de su escenario de preferencia. A podría creer que tiene a su alcance ganar, moviéndose hacia la derecha. Aun si B tuviera información incompleta acerca del punto en el cual los militares usarían su poder de veto, la necesidad de B de adoptar una posición distinta a la de su escenario de preferencia se ve disminuida de manera importante por la seguridad que tiene de que los militares vetarán una amplia gama de posiciones políticas a las que B se opondría. Mientras que el partido B probablemente tendría incentivos para moverse hacia el centro si no fuera por el veto militar, este último le permite mantener una posición en la extrema derecha.

Asumamos ahora un juego ligeramente distinto, el de la figura 2. Aquí, la posición preferida por el partido B es de nuevo 8 y ahora el punto en el cual los militares usarían su poder de veto es 7. Los militares están dispuestos a tolerar el juego electoral bajo condiciones ligeramente más liberales. Mientras que anteriormente darían un golpe en caso de que ganara una propuesta situada a la izquierda de 8,

<sup>4</sup> Downs planteó claramente que los partidos ponen en riesgo su credibilidad electoral si intentan hacer cambios profundos. Los movimientos hacia el radicalismo programático o ideológico pueden acarrear graves costos con respecto del apoyo de activistas.

ahora tienen la disposición a tolerar las reglas democráticas en el terreno electoral si una propuesta se ubica a la derecha de 7. En este escenario, el partido opositor enfrenta un dilema diferente. Si se mueve al punto 7.1 de la escala puede evitar un golpe de Estado y ganar votos de amplios sectores de ciudadanos, de 1.0 a 7.5, asumiendo que los ciudadanos votan sinceramente (esto es, votan por el partido más cercano a ellos en términos de la geometría política izquierda-derecha) y que la abstención no es una opción.

FIGURA 2  
COMPETENCIA ELECTORAL CON VETO MILITAR, II



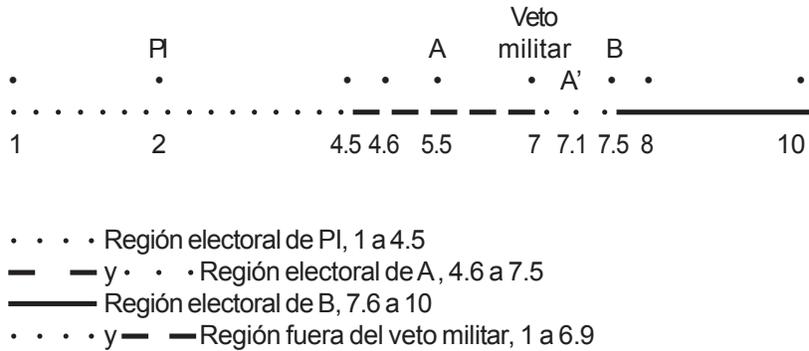
En la versión del juego electoral de Downs (1957), sin la presencia de los militares con capacidad de veto, uno esperaría, en la figura 2, que ambos partidos convergieran en el elector medio bajo ciertas condiciones especificadas.<sup>5</sup> Casi en cualquier circunstancia en la cual el juego en torno al régimen no está en riesgo, la competencia electoral con dos partidos no estaría dominada por dos organizaciones colocadas a la derecha del centro.<sup>6</sup> De aquí que, la necesidad de participar en juegos en torno al régimen además de entrar al juego electoral altere profundamente las estrategias de ambos partidos, lo que se esperaría desde la formulación original de Downs, a menos que el

<sup>5</sup> Hinich (1977), Aldrich (1983) y otros han mostrado que este resultado depende de condiciones que son difíciles de encontrar. Sin embargo, este argumento formaba parte de la formulación de Downs, especialmente de la parte 1 de su libro.  
<sup>6</sup> La excepción sería que los sentimientos del elector medio estuvieran colocados a la derecha extrema del centro —una situación poco común.

votante medio se colocara a la derecha del centro. Todo el juego está sesgado hacia la derecha de lo que estaría sin el veto militar. El partido A ahora puede ganar si no hay abstenciones, pero para lograrlo debe convertirse en un magro partido de derecha. Si se mueve justo pasando el veto militar a la posición del punto 7.1 (A'), abre un vasto territorio electoral en el centro y en la izquierda. De cualquier manera, las posibilidades de A de ganar en el punto 7.1 decrecen si los votantes se abstienen al ser indiferentes con respecto de qué partido gane, o si les importa de manera marginal, de tal forma que consideran que no vale la pena hacer el esfuerzo de votar. Planteo (lo que parece razonable) que es más probable que a los votantes les sea indiferente qué partido puede resultar ganador si, a) todos los partidos se encuentran lejos de sus posiciones preferidas y b) los partidos están colocados cerca el uno del otro, lo cual sucede cuando la preferencia del elector por un partido contendiente no es muy pronunciada. Así, con abstenciones, el partido A debe tomar medidas para minimizar la defección del elector y la abstención. Debe presentarse como una alternativa lo suficientemente creíble como para que los electores estén dispuestos a votar por él. Esta lógica electoral, que presiona a A para ser responsable frente al votante medio, es contraria a la lógica del juego en torno a la transición democrática, la cual presiona a A hacia la derecha del punto del veto militar.

Considérese ahora una alteración más de este juego. La figura 3 es la misma que la 2 con una modificación. En lugar de tener una competencia entre dos partidos, hay un tercer partido, el partido de la izquierda (PI), que se ubica en la izquierda en el punto 2. Como A y B, el PI tiene por objetivos tanto impulsar una política como ganar elecciones, pero el PI es más programático que A y B, de aquí que esté menos dispuesto a sacrificar preferencias políticas. Con la posición original del partido A en el punto 5.5, si los electores eligen al partido que esté más cercano a ellos, todos los electores ubicados entre 1 y 3.7 preferirán al PI; todos los votantes situados entre 3.8 y 6.9 preferirán a A; y todos los electores situados entre 7.1 y 10 preferirán a B. (Los electores ubicados en el 7.0 mostrarán indiferencia entre A y B.) Dependiendo de la distribución de los votantes en la escala que va de izquierda a derecha, en el punto 5.5, A podría ser el partido dominante entre las preferencias de los electores, pero los militares bloquearían la realización de elecciones limpias si ese escenario fuera plausible.

FIGURA 3  
COMPETENCIA ELECTORAL CON VETO MILITAR, III



En la figura 3, si A se mueve justo a la derecha del punto del veto militar (A'), al punto 7.1, puede prevenir un golpe a menos de que el Partido de la Izquierda tenga una razonable probabilidad de triunfar y le sea permitido gobernar en caso de ganar la Presidencia. Pero considérese lo sucedido en el juego electoral. Ahora todos los electores ubicados entre el 1 y el 4.5 de la escala preferirían al partido de la izquierda; los votantes situados entre el 4.6 y el 7.5 escogerían a A y aquéllos ubicados entre el 7.6 y el 10 optarían por el derechista partido B. El espacio del PI aumentó incrementando así la probabilidad de un golpe o de un fraude. El espacio del partido B prorrégimen se redujo, así como el espacio de A.

Este escenario es favorable para el partido A siempre y cuando no haya demasiados electores que se ubiquen a la izquierda (lo cual induciría un golpe) y que el Partido de la Izquierda no esté dispuesto a moverse a la posición 2.0. (El PI podría estar tan firmemente comprometido con sus ideales izquierdistas que estaría dispuesto a perder votos del centro con tal de mantener sus principios). En estas circunstancias, el PI no atraería electores suficientes para ganar las elecciones o para provocarle miedo a la derecha e inducir un golpe. En un sistema de mayoría A ganaría y gobernaría si el número de electores ubicados entre 4.6 y 7.5 excediera la cantidad de aquéllos ubicados entre el 7.6 y el 10 y la cifra de los electores situados entre 1 y 4.5. Esta es una aproximación razonable para explicar cómo los democratocristianos ganaron la Presidencia en El Salvador en 1984 y en Guatemala en 1985. Establecieron pactos con los militares para evitar golpes de

Estado y superar el pasado de elecciones fraudulentas. Estos acuerdos involucraron concesiones en masa a los militares y necesitaron de un giro hacia la derecha en políticas relevantes. La izquierda era militarmente fuerte pero débil electoralmente, en parte por la represión y la intimidación. Los demócratacristianos ganaron elecciones y tomaron el poder gracias al giro hacia la derecha. Si no hacían este cambio los militares los hubieran vetado tal como sucedió de manera consistente entre 1960 y 1984.

Este último ejemplo, que incluye al PI, abre la puerta a dilemas de coordinación estratégica que confrontan los partidos de oposición bajo un régimen autoritario. Los partidos de oposición enfrentan una situación difícil si dan prioridad al juego en torno a la transición democrática cuando se ven forzados no sólo a competir electoralmente contra el régimen sino también contra otros partidos de oposición. El gobierno puede emplear estrategias diseñadas para incrementar los problemas de coordinación que enfrenta la oposición. México constituye un ejemplo de lo anterior en el periodo de 1988 a 1997; algunas veces los partidos de oposición actuaron el uno contra el otro en la misma medida en que actuaron contra el régimen (Palma, 2003).

El tema en los tres ejemplos anteriores no es sólo que A necesite jugar simultáneamente el juego electoral y el juego en torno a la transición, sino también que la estructura del juego de la transición afectó de manera decisiva el comportamiento de A en el terreno electoral. Es imposible entender la estrategia de un partido de oposición bajo un régimen autoritario que celebra elecciones sin tomar en cuenta ambos juegos. Igualmente, es imposible entender el comportamiento electoral de los partidos durante un quiebre democrático y la estrategia de preservación del régimen sin tomar en cuenta tanto el juego electoral como el juego en torno al régimen.

Los juegos duales no sólo afectan los objetivos partidistas sino también la estrategia. En los modelos espaciales de competencia electoral, los objetivos partidistas directamente moldean la estrategia. Por ejemplo, para Downs, en la medida en que el objetivo central de la mayoría de los partidos es maximizar votos, la estrategia partidista está orientada exclusivamente hacia la búsqueda de posiciones ideológicas que maximicen sus votos, dentro de límites establecidos por la necesidad de una mínima coherencia y estabilidad ideológica. De forma similar, la existencia de juegos en torno al régimen afecta tanto a los objetivos partidistas como a la estrategia. En los juegos duales, los partidos al-

gunas veces adoptan estrategias que no son las mejores en términos electorales, ya sea porque creen que *deben* hacer eso debido al juego en torno al régimen (una posibilidad dentro del juego en torno a la transición democrática y a los juegos deslegitimadores) o bien, porque dan prioridad a un escenario en el juego en torno al régimen que los aleja de una estrategia electoral óptima.

Esta discusión tiene dos implicaciones para el uso de los modelos espaciales (de Downs) para entender el comportamiento partidista en contextos de incertidumbre en torno al régimen y de autoritarismo. Primero, aunque los modelos downsianos sean útiles para comprender la competencia electoral,<sup>7</sup> no son capaces de percibir que los partidos se involucran tanto en juegos en torno al régimen como en juegos electorales. Los modelos espaciales downsianos sirven para captar un conflicto entre un valor autoritario contra uno democrático en la competencia electoral, pero no perciben que los partidos pueden adaptar un juego que eclipse o altere dramáticamente la manera en la cual se desempeñan en el terreno electoral. Es posible que los partidos no busquen la maximización de votos o escaños porque también están interesados en producir un desenlace del juego en torno al régimen político. Segundo, debido a que no toman en cuenta los juegos en torno al régimen, los modelos downsianos pueden hacer abstracción del hecho de que algunos partidos adopten estrategias que no son óptimas desde el punto de vista electoral.

El juego dual requiere repensar los objetivos partidistas y las estrategias tal como eran entendidas no sólo por los modelos espaciales downsianos sino, además, por prácticamente toda la literatura sobre los partidos. Por ejemplo, en sus importantes trabajos sobre objetivos partidistas, Strom (1990) y Strom y Müller (1999) partieron de un contexto de regímenes democráticos institucionalizados e hicieron generalizaciones acerca de los objetivos partidistas a partir de estos contextos aplicando tales generalizaciones a los partidos de *todos* los regímenes competitivos. La literatura no ha reconocido que los partidos tienen diferentes objetivos en relación con los juegos en torno al régimen en contextos de democracias frágiles o de regímenes autoritarios.

<sup>7</sup> La utilidad de los modelos downsianos depende de la competencia programática y/o ideológica (Kitschelt, 2000). Si la competencia no es programática ni ideológica, los modelos downsianos son menos útiles. En sistemas de partidos con una débil institucionalización, la competencia es menos programática e ideológica y más personalizada que en las democracias de industrialización avanzada.

Aunque la discusión en esta sección se ha centrado en los juegos electorales y los juegos en torno al régimen, ambos se intersectan con luchas internas de los partidos. Algunas de las pugnas más enconadas dentro de los partidos en situaciones de incertidumbre en torno al régimen se dan alrededor de los juegos duales que deben tener prioridad y de las estrategias a emplearse para conseguir sus objetivos en ambos juegos. Por ejemplo, algunas de las batallas más importantes que tuvieron lugar dentro del Partido Acción Nacional (PAN) fueron el resultado de distintas concepciones acerca de qué tanto el partido debería concentrarse en la deslegitimación del régimen, el juego electoral y el juego en torno al régimen.

### **LOS PARTIDOS DEMOCRATACRISTIANOS EN AMÉRICA LATINA Y LOS JUEGOS DUALES**

Para el desarrollo de esta sección me basaré en ejemplos históricos de juegos duales de partidos demócratacristianos en América Latina. Estos partidos muestran tanto la importancia de los dos juegos simultáneos y a menudo contradictorios, el juego electoral y el juego en torno al régimen, como los dilemas que enfrentan los participantes de ambos. La mayoría de ellos han entrado en este doble y simultáneo juego y en todos los casos, éste ha moldeado profundamente la identidad, el comportamiento y la trayectoria partidista.

Cuando nos movemos de contextos de democracias estables, en las cuales las posibilidades de un golpe y de un fraude electoral están ausentes, a los regímenes políticos que no forman parte de las democracias industriales avanzadas, los objetivos y las estrategias partidistas deben entenderse con relación al juego en torno al régimen y al juego electoral.

Aunque los juegos duales han sido importantes para todos los partidos demócratacristianos excepto el PUSC de Costa Rica, la naturaleza de los juegos ha variado de un caso a otro. En El Salvador y Guatemala, los juegos duales afectaron a los partidos demócratacristianos a lo largo de su trayecto de vida. Ambos partidos fueron creados bajo regímenes autoritarios que ocasionalmente celebraron elecciones. De aquí que los dos trabajaran para atraer apoyo popular y a la vez intentaran asegurar la celebración de elecciones limpias y competitivas (frecuentemente, estos dos objetivos entraron en conflicto).

Desde el momento de la creación de sus partidos hasta mediados de los ochenta, los demócratacristianos en ambos países combinaron estrategias para alentar una transición democrática y para deslegitimar al régimen. Tuvieron que posicionarse no sólo en la arena electoral para competir contra otros partidos, sino también en otra arena —las relaciones con los militares y la oligarquía— para incrementar la probabilidad de que se celebraran elecciones limpias y que sus resultados fueran respetados. Estos dos juegos, por un lado, la competencia contra otros partidos en la arena de la opinión pública y por otro, la negociación con los militares y la oligarquía a puerta cerrada o dando señales públicas de inmovilidad, a menudo implicaron lógicas contradictorias. Si los demócratacristianos únicamente hubieran tenido que preocuparse por posicionarse frente a otros partidos en la arena electoral, como los modelos downsianos asumen, pudieron haber adoptado una estrategia diferente y prometido e impulsado reformas y medidas democratizadoras. A menudo, el otro juego, el tratar de convencer a los militares y a la oligarquía de que la celebración de elecciones libres y competitivas no erosionaría radicalmente el orden establecido, tuvo prioridad sobre el juego electoral. Para los demócratacristianos, la competencia con otros partidos en el terreno electoral era subsecuente a, y dependiente de, un juego en torno al régimen; es decir, el convencimiento a los militares y a la oligarquía de que podrían celebrarse elecciones. Líderes partidistas racionales no harían de la maximización de votos su prioridad si los votos no representarían la fuente primaria de la política.

En los ochenta, con el objetivo de asegurar el derecho a participar en modestas elecciones libres y competitivas, y entonces asegurar que gobernarían sin golpes, los demócratacristianos hicieron concesiones en masa a las fuerzas autoritarias de derecha. Finalmente, ganaron la Presidencia, pero entonces se vieron obligados a adoptar una estrategia de preservación del régimen. Militares recalcitrantes mantuvieron un enorme poder y los presidentes demócratacristianos no fueron capaces de frenarlos. Anduvieron de puntas en un terreno peligroso, temiendo un golpe de Estado u otras formas de regresión autoritaria.

En la política democrática, el juego electoral y el juego en torno al régimen son reiterativos y en ellos, tanto los partidos como los electores, pueden cambiar posiciones. Por ejemplo, aunque los partidos demócratacristianos en El Salvador y Guatemala fueron capaces de tomar el poder, los acuerdos que establecieron con el objetivo de dar garan-

tías a los militares y a las fuerzas armadas equivalieron a ceder vastas áreas de la política al control militar. Así, el sector castrense no sólo afectó la estrategia partidista cuando el PDC no era gobernante y entraba al juego en torno a la transición, sino que también afectó el comportamiento partidista y el desempeño del PDC en el gobierno. Cuando los gobiernos democristianos no pudieron cumplir sus promesas —la paz y la reconstrucción económica— muchos electores se movieron hacia la derecha, creyendo que los partidos de derecha estaban mejor posicionados para cumplir con estos objetivos. Al mismo tiempo, los anteriormente partidos derechistas dieron un giro hacia el centro-derecha. De manera programática, a los ojos de los electores, la democracia cristiana llegó a estar menos diferenciada de la derecha excepto por el hecho de que los demócratacristianos no pudieron cumplir con lo prometido.

En México, el comportamiento del PAN durante periodos prolongados no puede ser entendido exclusivamente a partir de una estrategia de maximización del voto. Aquí también, el régimen autoritario es crucial para entender los objetivos de un partido de oposición. Hasta 1988, los panistas no se posicionaron de manera prioritaria para derrotar al Partido Revolucionario Institucional (PRI). Reconocieron que las reglas del juego no permitían vencer al PRI y en algunas ocasiones ni siquiera presentaron candidatos. Para las elites partidistas, el juego de posicionamiento espacial para maximizar votos estaba subordinado al juego de la sobrevivencia y a obtener legitimidad en el contexto de un régimen autoritario (Loaeza, 1999).

El juego dual que realizaron los demócratacristianos se diferenció del caso mexicano en aspectos importantes: en los tres países los partidos demócratacristianos lucharon por desarmar a los regímenes autoritarios a través de una combinación de juegos de transición democrática y deslegitimación. En México, el jugador con capacidad de veto no eran los militares sino el PRI, régimen de partido de Estado; en El Salvador y Guatemala, los militares constituían el principal jugador con capacidad de veto. Como en estos últimos casos, en México el arsenal del veto incluía el fraude, la intimidación y la represión, pero no incluía los golpes militares o el control de áreas de la política no militares. En México el espacio ideológico vetado, el espacio de la escala izquierda-derecha en el cual los resultados electorales no se aceptarían, fue comprensible hasta 1988. El régimen priísta celebró elecciones, pero no permitió a los partidos opositores ganar independientemente de qué

tan lejos o cerca estuvieran del PRI en términos ideológicos. De manera distinta, los regímenes reaccionarios de El Salvador y Guatemala, que se sostuvieron desde los sesenta hasta los ochenta, vetaron y literalmente mataron al centro y a la izquierda civil pero toleraron a (y gobernaron con) la derecha civil.

Durante décadas, para el PAN el juego en torno al régimen fue más importante que el electoral. El régimen autoritario mexicano celebró elecciones regulares, pero Acción Nacional sabía que no se le permitiría ganar. Después de décadas, durante las cuales este partido dio prioridad a una estrategia deslegitimadora, durante los ochenta empezó a centrarse en una estrategia para la democratización y para ganar elecciones (Loaeza, 1999; Palma, 2003).

De 1988 a 1997, el caso mexicano ilustra otra forma en la cual interactúan el juego de transición democrática y el juego electoral. En 1988, los dos partidos de oposición más importantes, el PAN y el Frente Democrático Nacional (FDN), que fue el precursor del Partido de la Revolución Democrática (PRD), empezaron a considerar seriamente la posibilidad de derrotar al PRI a través de elecciones. Debido a que compitieron el uno contra el otro en el terreno electoral, los partidos de oposición tuvieron dificultades para coordinar una estrategia en torno a la democratización. Probablemente, la competencia en el terreno electoral hizo que no se obtuviera el mejor resultado en relación con un cambio de régimen; tal vez una oposición unificada hubiera derrotado antes al PRI.

En Venezuela y Chile, los partidos democratacristianos entraron en diferentes juegos duales en distintos momentos. Culminando en golpes de Estado en 1948 y 1973 respectivamente, los partidos compitieron de una manera muy polarizada (Levine, 1973; Scully, 1992; Valenzuela, 1978), apuntalando el resquebrajamiento de los regímenes. Antes de los golpes, estos partidos entraron a un juego dual distinto de los democratacristianos en El Salvador y Guatemala. Al mismo tiempo que estaban pendientes de las estrategias electorales y de los resultados, conspiraron contra la democracia. El juego dual al que se incorporaron implicó cultivar el apoyo popular (esto es, el juego electoral) y enviar señales a los militares en el sentido de que apoyarían un golpe (el juego del quiebre del régimen).

En ambas situaciones de polarización, si los partidos democratacristianos hubieran estado preocupados de forma exclusiva por el juego electoral, presumiblemente hubieran empleado estrategias distintas

a las que utilizaron. En Venezuela, la COPEI adoptó una estrategia intransigente conservadora entre 1945 y 1948. Debido a que el gobierno de Acción Democrática impulsaba algunas políticas de izquierda (sobre todo en materia educativa), un amplio y potencial espacio electoral de centro estaba desocupado. La COPEI se pudo haber movido hacia el centro, conservar sus votos de derecha y captar más votos del centro, pero subordinó el juego electoral al juego del quiebre democrático y polarizó la situación política. Su principal objetivo fue detener a Acción Democrática y estaba dispuesto a terminar con el juego electoral para favorecer un golpe de Estado dentro del juego en torno al régimen.

En Chile, el Partido de la Democracia Cristiana (PDC), fundado como Falange Nacional en 1938, entró al juego electoral hasta 1970, cuando el candidato del Partido Socialista, Salvador Allende, fue electo presidente. Sin embargo, después de la elección de Allende, de 1970 a 1973, el PDC entró a ambos juegos, el electoral y el de la ruptura del régimen democrático. Si el partido se hubiera concentrado exclusivamente en la obtención de votos, probablemente hubiera mantenido la posición de centro-izquierda que mantuvo en la segunda mitad de la década de los sesenta. La izquierda estaba creciendo y la derecha se estaba erosionando en materia electoral, de tal forma que si los partidos simplemente hubieran adoptado posiciones ideológicas y políticas sobre la base de la proximidad de la mayoría de los votantes, el PDC presumiblemente hubiera tenido un mejor desempeño si se hubiera mantenido en el centro-izquierda.

Después de los golpes militares, tanto la COPEI como el chileno PDC entraron a juegos que combinaban la deslegitimación, la transición democrática y las elecciones. La diferencia principal con respecto a las situaciones de El Salvador y Guatemala, es que los regímenes militares de 1948-1958 en Venezuela y en Chile 1973-1990 desaparecieron formalmente la arena electoral. El esfuerzo para provocar una transición democrática tuvo abierta preferencia. Sólo cuando llegó a ser claro que existía una posibilidad realista de celebrar elecciones limpias y competitivas los partidos se interesaron de manera más activa en el posicionamiento estratégico y en el juego electoral.

El movimiento de la COPEI de la derecha hacia el centro después del golpe de 1948 puede ser entendido no tanto como un intento de posicionarse para ganar votos, sino como una reacción a la dictadura de Pérez Jiménez (1948-1958) dentro del juego del régimen. Este movimiento hacia el centro durante la dictadura como resultado del

esfuerzo para combatir un enemigo común, acercaron a AD y a la COPEI (Coppedge, 2000: 111-115; Levine, 1973: 41-48, 94-144). Los líderes partidistas tuvieron que contender en dos diferentes ámbitos: uno, contra AD en el sistema de partidos; el otro, contra Pérez Jiménez en el terreno de los conflictos en torno al régimen político. Mientras que la lucha contra AD durante el periodo 1945-1948, orilló a los líderes partidistas a centrarse en temas que dieron a la COPEI un perfil derechista, la lucha contra Pérez Jiménez de 1948 a 1958 la acercó a AD y la movió hacia el centro de la geometría política. Cuando la arena electoral fue suprimida en 1948, la lucha en un contexto diferente se convirtió en predominante para definir el perfil y la agenda del partido. El giro de la COPEI hacia el centro entre 1948 y 1958 cambió la identidad del partido; nunca regresó al perfil derechista del periodo 1945-1948.

La existencia previa de regímenes autoritarios afectó la estrategia de la Democracia Cristiana tanto en Venezuela como en Chile una vez que el juego electoral regresó a la agenda. En ambos países, los partidos demócratacristianos inicialmente diseñaron estrategias basadas en la idea de que era esencial construir y preservar la democracia. En este punto, ambos tendieron puentes con adversarios previos. La COPEI hizo una alianza con su archienemigo de antaño, la AD en Venezuela, que cristalizó en el Pacto de Punto Fijo, diseñado para promover la estabilidad democrática y desarticular la polarización (Levine, 1973). Con el objetivo de derrotar a la dictadura de Pinochet y así realizar la gobernabilidad democrática, los demócratacristianos chilenos formaron una coalición electoral y después una alianza de gobierno con los socialistas, sus rivales acérrimos en el periodo 1970-1973 (quienes desde 1989 han estado divididos en dos partidos diferentes). Para aumentar la probabilidad de una transición democrática, tanto la COPEI como el chileno PDC atravesaron por transformaciones significativas que afectaron el modo en el que se presentaron en el terreno electoral. La COPEI se convirtió en un partido más moderado y aceptó cogobernar con AD de 1958 a 1963. El chileno PDC abandonó su deseo anterior (1964-1970) de gobernar sin compañeros de coalición.

En Perú, en el periodo posterior a 1980, el Partido Popular Cristiano (PPC) entró en otra variante de juego dual que involucraba una combinación de objetivos electorales y objetivos de preservación democrática. En 1980, después de doce años de gobierno militar (1968-1980), un gobierno civil tomó el poder. El PPC apoyó a este gobierno. Si hubiera entrado sólo al juego electoral, y puesto distancia ante un

gobierno impopular, que enfrentó una creciente amenaza terrorista y un deterioro económico, el PPC probablemente hubiera estado en mejor posición, sin embargo, según Schmidt, el PPC dio prioridad, de manera consciente, al juego de preservación del régimen manteniendo la alianza con ese gobierno impopular e intentando proteger la democracia sobre el juego electoral. A los líderes del PPC les preocupaba que si retiraban su apoyo al gobierno se abrieran las puertas a un colapso tanto de gobierno como tal vez de régimen.

El cuadro 1 presenta un resumen de los juegos más importantes que los partidos demócratacristianos aquí analizados han llevado a cabo.

Una amplia gama de partidos en el mundo debe entrar en juegos duales, lo cual subraya la importancia de que los politólogos comiencen a examinar su lógica e implicaciones. Aunque estos argumentos

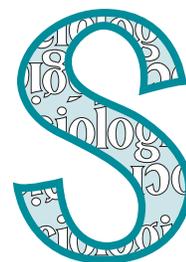
CUADRO 1  
PRINCIPALES JUEGOS DE LOS PARTIDOS DEMOCRISTIANOS

Partido	Periodo	Principales juegos
Falange Nacional/PCD, Chile	1938-1970	Electoral
	1970-1973	Electoral, ruptura democrática
	1973-1987	Transición democrática, deslegitimación
	1988-1990	Electoral, transición democrática
	1990-1994	Electoral, conservación democrática
PAN, México	1994-	Electoral
	1939-1982	Deslegitimación
	1982-1988	Transición democrática, deslegitimación
	1988-2000	Transición democrática, electoral
COPEI, Venezuela	2000-	Electoral
	1946-1948	Electoral, ruptura democrática
	1948-1958	Transición democrática
	1958-1963	Electoral, preservación democrática
PDC, El Salvador	1963-1998	Electoral
	1960-1984	Transición democrática, electoral
	1984-1989	Preservación democrática, electoral
DCG, Guatemala	1989-	Electoral
	1955-1985	Transición democrática, electoral
	1985-1990	Preservación democrática, electoral
PDC/PPC, Perú	1990-	Electoral
	1956-1968	Electoral
	1968-1980	Transición democrática
	1980-1992	Electoral, preservación democrática

podrían aplicarse a otros partidos en diversas partes del mundo, los partidos demócratacristianos en América Latina ilustran de manera ejemplar los juegos duales.

### CONCLUSIONES

La comprensión teórica de las estrategias y los objetivos partidistas ha estado dominada por trabajos que implícitamente asumen un contexto de democracias estables y consolidadas. En este trabajo he argumentado que las estrategias y los objetivos partidistas en contextos de regímenes autoritarios que sostienen elecciones, regímenes autoritarios en los cuales la oposición cree que hay una posibilidad realista de que se producirá una transición democrática en el corto plazo, y en contextos de democracias frágiles, son muy diferentes. En estos contextos de incertidumbre en torno al régimen, los partidos entran en dos juegos, el electoral y el juego en torno al régimen. Es imposible entender las estrategias de muchos partidos sin poner atención a la existencia de estos juegos duales.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldrich, John H.  
1983 "A Downsian Spatial Model with Party Activism", en *American Political Science Review* 77, núm. 4, diciembre, pp. 974-990.
- Coppedge, Michael  
2000 "Venezuela Parties and the Representation of Elite Interests", en Kevin J. Middlebrook, ed., *Conservative Parties, the Right, and Democracy in Latin America*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, pp. 110-136.
- Chappell, Henry W. Jr., and William R. Keech  
1986 "Policy Motivation and Party Differences in a Dynamic Spatial Model of Party Competition", en *American Political Science Review* 80, núm. 3, septiembre, pp. 881-899.
- Downs, Anthony  
1957 *An Economic Theory of Democracy*, Harper and Row, Nueva York.
- Enelow, James M. y Melvin J. Hinich  
1984 *The Spatial Theory of Voting: An Introduction*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Enelow, James M. y Melvin J. Hinich, eds.  
1990 *Advances in the Spatial Theory of Voting*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York.
- Greenberg, Joseph y Kenneth Shepsle  
1987 "The Effect of electoral Rewards in Multiparty Competition with Entry", en *American Political Science Review* 81, núm. 2, junio, pp. 525-537.
- Hinich, Melvin J.  
1977 "Equilibrium in Spatial Voting: The Median Voter is an Artifact", en *Journal of Economic Theory*, núm. 16, pp. 208-219.
- Iversen, Torben  
1994 "The Logics of Electoral Politics: Spatial, Directional, and Mobilizational Effects", en *Comparative Political Studies* 27, núm. 2, julio, pp. 155-189.
- Kinzo, Maria D'Alva Gil  
1988 *Legal Opposition Politics Under Authoritarian Rule in Brazil: The Case of the MDB, 1966-1979*, St. Martin's Press, Nueva York.
- Kitschelt, Herbert  
1989 *The Logics of Party Formation: Ecological Politics in Belgium and West Germany*, Cornell University Press, Ithaca.  
1994 *The Transformation of European Social Democracy*, Cambridge University Press, Nueva York y Cambridge.  
2000 "Linkages between Citizens and Politicians in Democratic Politics", en *Comparative Political Studies* 33, núm. 6/7, agosto-septiembre, pp. 845-879.

- Levine, Daniel H.  
1973 *Conflict and Political Change in Venezuela*, Princeton University Press, Princeton.
- Loaeza, Soledad  
1999 *El Partido Acción Nacional: la larga marcha, 1939-1994. Oposición Leal y partido de protesta*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Mainwaring, Scott P.  
1999 *Rethinking Party Systems in the Third Wave of Democratization: The Case of Brazil*, Stanford University Press, Stanford.
- Merrill III, Samuel y Bernard Grofman  
1999 *A Unified Theory of Voting: Directional and Proximity Spatial Models*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Palfrey, Thomas R.  
1984 "Spatial Equilibrium with Entry", en *The Review of Economic Studies* 51, núm. 1, enero, pp. 139-156.
- Palma, Esperanza  
2003 *Partidos de oposición y democratización en México: un estudio del PAN y el PRD, 1988-1997*, Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, México.
- Panebianco, Angelo  
1988 *Political Parties: Organization and Power*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Przeworski, Adam y John Sprague  
1986 *Paper Stones: A History of Electoral Socialism*, University of Chicago Press, Chicago.
- Rabinowitz, George, Stuart Elaine MacDonald y Ola Listhaug  
1991 "New Players in an Old Game: Party Strategy in Multiparty Systems", en *Comparative Political Studies* 24, núm. 2, julio, pp. 147-185.
- Sartori, Giovanni  
1976 *Parties and Party Systems: A Framework for Analysis*, Cambridge University Press, Nueva York y Cambridge.
- Schlesinger, Joseph A.  
1984 "On the Theory of Party Organization", en *Journal of Politics* 46, núm. 2, mayo, pp. 369-400.
- Scully, Timothy R.  
1992 *Rethinking the Center: Cleavages, Critical Junctures, and Party Evolution in Chile*, Stanford University Press, Stanford.
- Shepsle, Kenneth A. y Ronald N. Cohen  
1990 "Multiparty Competition, Entry, and Entry Deterrence in Spatial Models of Election", en James M. Enelow y Melvin J. Hinich, eds., *Advances in the Spatial Theory of Voting*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 12-45.

Strom, Kaare

1990 "A Behavioral Theory of Competitive Political Parties", en *American Journal of Political Science* 34, núm. 2, mayo, pp. 565-598.

Strom, Kaare y Wolfgang C. Müller

1999 "Political Parties and Hard Choices", en Wolfgang C. Müller y Kaare Strom, eds., *Policy, Office, or Votes? How Political Parties in Western Europe Make Hard Decisions*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 1-35.

Valenzuela, Arturo

1978 "The Breakdown of Democratic Regimes: Chile", en Juan J. Linz y Alfred Stepan, eds., *The Breakdown of Democratic Regimes*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, vol. 4.

Wittman, Donald A.

1973 "Parties as Utility Maximizers", en *American Political Science Review* 63, núm. 2, junio, pp. 490-498.

1983 "Candidate Motivation: A Synthesis of Alternative Theories", en *American Political Science Review* 77, pp. 142-157.

1990 "Spatial Strategies When Candidates Have Policy Preferences", en James M. Enelow y Melvin J. Hinich, eds., *Advances in the Spatial Theory of Voting*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, pp. 66-98.