



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

“EL JUEGO POLÍTICO: ANÁLISIS
PSICOSOCIAL DE LA MILITANCIA EN UN
GRUPO POLÍTICO”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

JOSÉ ALBERTO CERVANTES MARCELINO

DIRECTORA: DRA. MARÍA EMILY REIKO ITO SUGIYAMA

REVISOR: MTRO. RAFAEL LUNA SÁNCHEZ

SINODALES:

DRA. LUCIANA ESTHER RAMOS LIRA
DR. CUAUHTÉMOC CHÁVEZ ZAVALA
LIC. BLANCA ESTELA REGUERO REZA

MÉXICO, D. F.

2014





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice general

Agradecimientos	XI
Resumen	XIII
Introducción	XV
1. El conflicto político: de la identidad social al análisis costo-beneficio	1
1.1. El militante desde la Teoría de la Identidad Social	5
1.2. El militante desde la Teoría de los Conflictos Reales	8
1.3. El militante desde la Teoría de los Juegos	11
2. El juego social: de las matemáticas a la psicología social	17
2.1. El juego económico	18
2.2. Teorías del intercambio social	21
2.2.1. Teoría psicosocial del juego	22
3. Método	33
3.1. Planteamiento del problema	33

3.2. Objetivos	36
3.2.1. Objetivo general	36
3.2.2. Objetivos particulares	36
3.2.3. Objetivos específicos	36
3.3. Tipo de estudio	37
3.4. Participantes	37
3.5. Instrumento	37
3.6. Procedimiento	38
3.7. Estrategia de análisis	39
3.8. Consideraciones éticas	40
4. Resultados e interpretación	43
4.1. Análisis Individual	43
4.1.1. Los militantes	44
4.1.2. Los jugadores	59
4.2. Análisis Grupal	80
4.2.1. La entrada	81
4.2.2. El tablero de juego	83

4.2.3. Nosotros y ellos	87
4.2.4. Las reglas del juego	92
4.2.5. Los recursos del juego	94
4.2.6. Los objetivos	97
5. Discusión y conclusiones	99
5.1. Discusión	100
5.2. Conclusiones	110
Referencias	119
Apéndices	123
A. Guía de entrevista	124
B. Siglas	125

Me enseñó el viejo Antonio que uno es tan grande como el enemigo que escoge para luchar, y que uno es tan pequeño como grande el miedo que se tenga. “Elige a un enemigo grande y eso te obligará a crecer para poder enfrentarlo. Achica tu miedo porque, si él se crece, tú te harás pequeño”, me dijo el Viejo Antonio una tarde de mayo y lluvia, en esa hora en que reinan el tabaco y la palabra. El gobierno le teme al pueblo de México, por eso tiene tantos soldados y policías. Tiene un miedo muy grande. En consecuencia, es muy pequeño. Nosotros le tenemos miedo al olvido, al que hemos ido achicando a fuerza de dolor y sangre. Somos, por tanto, grandes.

«Subcomandante insurgente Marcos»

A
Irene y Nandá

Agradecimientos

«Ni Yolpaki»

A Irene e Isidro, gracias por permitirme vivir esta aventura, brindarme una historia y ser mis maestros de vida, los amo de la fría Tlaquilpa al caluroso Cerro Laguna.

A Luis Manuel y Laura, gracias por caminar a lado mío este cuarto de siglo, por permitirme conocerlos más a fondo y ser partícipe de sus triunfos, espero seguir compartiendo con mis queridos hermanos.

A la Dra. Emily Ito, gracias por todo lo aprendido en el servicio social, en cada una de sus clases, los seminarios de tesis y en el proceso de realización de esta tesis. Sin duda alguna, la culminación de este proyecto no hubiese sido posible sin su valiosa dirección. No solo me llevo todos los conocimientos adquiridos en esta etapa que concluye, también llevaré conmigo un ejemplo de profesionalismo, dedicación y respeto, al que intentaré corresponder en mi práctica profesional.

Al Mtro. Rafael Luna ya que sus clases generaron en mi la inquietud necesaria para conducirme en dirección de la psicología social.

A las maestras Blanca Reguero, Alejandra Valencia y Myrna Ramos, quienes me brindaron la oportunidad y el privilegio de compartir y aprender de su práctica docente y profesional, de su experiencia y calidad humana.

A la Dra. Ramos Lira y al Dr. Chávez Zavaleta por el interes mostrado hacia este trabajo, por su atenta revisión, críticas y comentarios hacia el mismo.

A mis amig@s y herman@s de ayer, hoy y siempre: Pedro, Fernando, Javier, Jorge, Alberto, Anul, Amanecer, Sofía, Cesar, Hugo, Wendy, Jaqueline, Jerardo, Daniel, Adriel, Gerardo, Octavio, Lourdes, Cecilia, Miriam, Christopher, Raúl, Juan, Ricardo, Carolina, Roberto, Melissa, Arturo, Marcos, Rodrigo, Fabián y León.

A las familias: Rivera Sánchez, Rangel Rocha, Orfin Nieto, Torres García y Mayer Velasco, quienes me han hecho sentir como parte de su familia y a los que de igual manera considero parte de la mía.

Al Programa Universitario México Nación Multicultural, en especial a Ofelia Reyes, Wilfrido Martínez y Esther Carrillo.

A mi *alma mater*, la Universidad Nacional Autónoma de México y, sobre todo, al pueblo de México.

“Por mi raza hablará el espíritu”

Resumen

Con el objetivo de conocer el *modus vivendi* de militantes en función de sus vinculaciones a un grupo político, se realizaron ocho entrevistas a hombres y mujeres, con un rango de edades que van de los veintitrés a los sesenta años de edad. La muestra se obtuvo mediante la técnica de bola de nieve, tomando en cuenta algunos criterios de inclusión. Recurriendo una aproximación cualitativa, las entrevistas fueron analizadas a partir de una técnica, el análisis de contenido interpretativo, en la cual la re-contextualización del contenido de las mismas se hizo utilizando como marco de referencia a la teoría de los juegos de Thibaut y Kelley (1959).

Para conocer el *modus vivendi* de los militantes del grupo político en cuestión no bastó con identificar sus roles, funciones, recursos, estrategias y objetivos, sino que fue necesario conjuntar sus estilos de juego. Dicha conjunción nos permitió realizar un recorrido en el que la existencia de diferentes antecedentes, formas de entrar al juego, maneras de interpretarlo, criterios de diferenciación, reglas de juego, recursos y objetivos, hicieron posible entretelar la estructura del juego del grupo al que pertenecen. De hecho, el conocimiento obtenido a partir de este recorrido fue indispensable para situar al jugador en medio de un juego en donde las relaciones de poder, su propia imagen y la que tienen de sus adversarios, así como el papel del conflicto, permitió la comprensión de su juego considerando a la totalidad de la organización.

Esta investigación puede ser considerada como inaugural en el análisis psicosocial de militantes de grupos políticos al emplear como marco interpretativo a una teoría que actualmente había sido considerada, desde la psicología social, como complementaria, además de proponer para esta misma un desarrollo alternativo a partir de una aproximación cualitativa.

(Palabras clave: teoría de juegos, partidos políticos, militancia, estilo de vida y entrevistas.)

Introducción

*Los partidos políticos no mueren
de muerte natural; se suicidan.*

José Enrique Rodo

Al término de la Revolución Mexicana, se buscaba la estabilidad social y política a través del proyecto político de institucionalizar a esa misma revolución. Por tal motivo, en el año de 1929 se funda el Partido Nacional Revolucionario (PNR) que en 1939 se transformaría en el Partido de la Revolución Mexicana (PRM) para que en 1946 tomara el nombre con el que hasta hoy se le conoce: Partido Revolucionario Institucional (PRI) (Báez, 2002, p. 3)¹. El PRI basó su capacidad de control social en un sistema corporativo vertical en el que cooptaba y representaba a los principales sectores sociales (obrero, campesino y popular) que conformaban a la sociedad mexicana durante la primera mitad del siglo XX².

A diferencia de otros gobiernos latinoamericanos en los que el control se logró a partir de dictaduras militares, la estabilidad y legitimidad del gobierno priista dependía de las relaciones sostenidas entre los diferentes sectores sociales y el Estado mexicano. Más allá de la eficacia de su organización, del presidente, de los actores especializados en la toma de decisiones, de la anticipación política, de su capacidad de cooptación a partir de la cultura política, del clientelismo o la confrontación de sus élites, se gestó un

¹Báez proporciona un análisis pormenorizado de algunos elementos constitutivos del PRI: partidos que le antecedieron (PNR y PRM), perfil ideológico, rendimiento electoral, actuación de sus órganos y su organización interna.

²Por corporativismo se debe de entender una estructura social en la cual las corporaciones ejercen gran poder en las vidas y actividades profesionales de sus miembros y desempeñan un papel de intermediación entre sus integrantes y el Estado. Es una manera de manejar la participación de los grupos y de usar políticamente las organizaciones; en este sentido, el Estado otorga un monopolio y subsidios a las organizaciones a cambio de su subordinación y de influencia en la selección de sus dirigentes (Instituto Nacional de Estudios Políticos INEP, 2006).

juego de relaciones entre el Estado y grupos sociales dominantes y dominados. Por un lado, existían negociaciones para la resolución de conflictos generados entre estos grupos y por el otro, una dominación que implicaba la desigualdad, el antagonismo y la cohesión. A este orden institucional de confrontaciones, negociaciones, empates y transiciones históricas se le denomina “el pacto de dominación” (c.f. Brachet, 1996, p. 59)³.

Haciendo a un lado sus ideales revolucionarios, el PRI ha sido el escenario en donde se ponen en juego los intereses de la clase política dominante, constituida por múltiples grupos de interés. Este partido se organizó mediante un pacto entre sus grupos, así la rotación del poder garantizaba que cada uno de ellos percibiera beneficios sustanciales mientras esperaban su turno para conducir el país de acuerdo con sus intereses (c.f. Castells, 1999, p. 307).

“Esta rotación colectiva de élites políticas, en un sistema muy beneficioso, aseguraba la disciplina colectiva, ya que cada uno esperaba su oportunidad, que probablemente llegaría siempre que se respetaran las reglas del juego. El castigo por romper las reglas de la disciplina, el silencio, la paciencia y, sobre todo, la jerarquía, era el exilio eterno de toda posición importante de poder y riqueza en el país, incluida la presencia en los medios de comunicación y los cargos académicos significativos” (Castells, 1999, p. 307).

Empero, Bertaccini (c.f. 2006, p. 20) indica que como consecuencia del proceso gradual de industrialización del país, la clase media inserta en el sector popular dio origen a un nuevo sector social, la clase media “emergente”⁴. El gobierno priista no

³Estos planteamientos deben de ser tomados con precaución debido a que su análisis se limita a la clase obrera haciendo a un lado a los demás sectores sociales y por ende, reduciendo la complejidad del pacto de dominación. Pese a sus aportes en cuanto a la crítica hecha a las concepciones hiperracionalistas del Estado y el énfasis por resaltar el papel activo de los grupos subordinados, no debemos desconocer la capacidad de dominación de las redes clientelares del Estado mexicano (c.f. Le Clercq, 1996, pp. 423-426).

⁴Las clases medias quedaron divididas en dos partes: las clases medias tradicionales (jubilados, modestos rentistas, pequeños inversionistas, comerciantes al menudeo, sencillos industriales y artesanos, profesionistas de carreras sobre demandadas, profesores e investigadores de ramas tradicionales, modestos propietarios agrícolas, empleados no organizados sindicalmente) y la clase media “emergente” (técnicos, profesionales y empleados del sector privado altamente calificados o con gran experiencia

logró insertar en su estructura a este sector social que al sentirse sin representación, se unió a la primera gran movilización social, el movimiento estudiantil de 1968. Recobrar la estabilidad llevaría al PRI a tomar una solución represiva, la matanza de Tlatelolco el 2 de octubre de 1968 que, por un momento logró estabilizar el sistema; pero que con el paso del tiempo sentó las bases para el desarrollo de una diversidad de movimientos sociales (c.f. Cansino, 2000, p. 108).

La última crisis del PRI comenzó con la reestructuración económica del Estado mexicano. En la década de los ochenta, se dio la bienvenida a una nueva generación de políticos priistas íntimamente relacionados con intereses internacionales. Inicia la introducción del sistema neoliberal al país, caracterizado por la desregularización económica, la reforma financiera y fiscal, el redimensionamiento del sector público vía privatizaciones y la apertura comercial (c.f. Avilés, 2003, p. 33).

Además, el terremoto de 1985 hizo visible la corrupción en cuanto a la administración que autorizó la precaria construcción de edificaciones que colapsaron fácilmente y la incapacidad del Estado para controlar una situación de tal magnitud. Ante la catástrofe, surgieron nuevas movilizaciones sociales y formas de organización ciudadana que se alejaron del control del Estado, fracturando las relaciones existentes entre el Gobierno y la Sociedad (c.f. Cansino, 2000, pp. 180-181)⁵.

Asimismo, para 1986 las condiciones del país empeoraron, la caída de los precios del petróleo, el nulo crecimiento económico, la disminución del presupuesto asignado al desarrollo social, la reducción de los salarios y el desplome de la Bolsa Mexicana de Valores hicieron que la base del PRI tambaleara (c.f. Cansino, 2000, pp. 177-178).

práctica, administradores de las nuevas ramas o de las tradicionales remozadas que se localizaban principalmente en las ciudades) (c.f. Bertaccini, 2006, p. 20).

⁵“Por primera vez, sobre la marcha y organizadamente, los que protestan se avocan a la solución y no a la esperanza melancólica de la solución de problemas, cientos de miles trazan nuevas formas de relación con el gobierno y redefinen en la práctica sus deberes ciudadanos” (Monsiváis, 2005, p. 9).

Pese a todo, el PRI logró mantener su posición hegemónica. De hecho, dicha hegemonía no fue contrarrestada por algún movimiento desde su base social, sino que la decadencia de su supremacía obedeció a un conflicto generado en su interior: ante el reparto de recursos políticos y económicos en juego rumbo a las elecciones presidenciales de 1988, el Frente Democrático Nacional (FDN) representado por Cuauhtémoc Cárdenas Solórzano y Porfirio Muñoz Ledo, pretendía una reforma democrática al interior del partido (Cansino, 2000, p. 176). Lo anterior se puede traducir en que los intereses de ambos se encontraban en ser designados para ocupar la jefatura del poder ejecutivo federal (c.f. Pivron, 1999, pp. 244-245). Los consensos fueron rotos y ante la elección de Carlos Salinas de Gortari como candidato a la presidencia de la república por parte del PRI, la Corriente Democrática tomó la decisión de escindirse de esta institución política, modificando el sistema de partidos en donde hasta ese entonces solo existía una oposición leal representada por el Partido Acción Nacional (PAN) (Loeza, 1974). Durante su campaña electoral, Cuauhtémoc Cárdenas integró al FDN a la izquierda institucionalizada y a los principales movimientos sociales de la época. A esa conjunción de organizaciones políticas y movimientos sociales se le conoce como el Neocardenismo (Cansino, 2000, p. 183). Sin embargo, las elecciones de 1988 dieron en triunfo al candidato priista, en medio de comicios sumamente cuestionados por los partidos políticos opositores, la opinión pública y la propia élite política (Cansino, 2000, p. 189).

En 1989 se instituye formalmente una oposición real al PRI, nos referimos al Partido de la Revolución Democrática (PRD). Luego de su formación como partido político, el PRD ha venido a la baja debido a: la inconsistencia de sus resultados, su ineficacia para conservar el apoyo de los principales movimientos sociales, la falta de cohesión y dirección interna, la ambigüedad ideológica y estratégica, la descalificación institucional, la satanización de sus líderes y el marco institucional restrictivo e inequitativo, factores que han mermado la percepción de esta institución política ante la opinión pública en detrimento de su posición a lo largo de los años (c.f. Cansino, 2000, pp. 309-310).

Después del furor desatado por el FDN, la fuerza electoral del nuevo partido político disminuyó, sus resultados en las elecciones presidenciales de 1994 fueron prueba de ello. Pero en 1997, gracias a una reforma electoral, el PRD tuvo su mayor logro hasta la fecha, adjudicarse el gobierno del Distrito Federal ⁶. No obstante, las elecciones presidenciales del año 2000 definieron cambios sustanciales en el sistema de partidos, hablamos de la “transición política” (2000-2012), en donde el nuevo adversario a vencer estuvo representado por el que hasta ese entonces se consideraba una oposición leal, el PAN.

Para hablar del PRD, indudablemente hay que ubicar a sus corrientes de opinión. A partir de que el FDN se instituye como partido político, las fuerzas sociales y desarrollistas que le dieron vida, serían paradójicamente su tendón de Aquiles. Pretendiendo iniciar la apertura democrática en su propia estructura, las corrientes de opinión parecían ser el instrumento idóneo para lograrlo. Estas corrientes tenían como funciones: la resolución de propuestas políticas, su enriquecimiento a partir de sus diversas opiniones y la modificación de las normas generales del partido para mejorar su acción (PRD, 2011). Sin embargo, estos grupos convirtieron sus decisiones en simples acuerdos que obedecen a intereses particulares, olvidando el interés común: afirmarse como una auténtica oposición política. De acuerdo con García (2004, p. 106) “en el PRD no existen «corrientes políticas» [...] Lo que existe son grupos facciosos que buscan la conquista, control y negociación de puestos de poder, recursos y otras prebendas, a los que las definiciones teóricas, políticas y programáticas les son indiferentes”. Palma y Bladeras (2004, p. 63) añaden que “es posible afirmar que más que un partido de corrientes, el PRD es un partido de facciones dominado por intereses personalistas que anteponen sus objetivos a corto plazo al interés general de la organización”. Por su parte, Mossige (c.f. 2012, p. 70) indica que es común ver caracterizaciones del PRD

⁶Desde 1928 el ejecutivo federal nombraba de manera directa a los gobernantes del DF, también conocidos como regentes o jefes del departamento del DF. Todo cambio con la reforma electoral de 1996, la cual dotó de autonomía al gobierno del DF eliminando la figura del regente e instaurando la del jefe de gobierno del DF, quien sería elegido por los ciudadanos (c.f. Valdés, 1998).

como una cáscara carente de ideología y contenido programático, en donde cada una de las confrontaciones es producto de la lucha por el poder. Así, los grupos que integran a esta institución política solo representan diversos tipos de clientelismo, proyectos personalistas y deseos de poder.

Antes de proseguir, es importante tomar en cuenta que los grupos que integran al PRD cambian a cada momento, unos surgen mientras otros desaparecen. Al respecto, Palma y Bladeras (2004, p. 64) advierten que: “hacer un mapa de las corrientes perredistas resulta sumamente complicado debido a su enorme fluidez y reciclaje. La aparición y pronta desaparición de corrientes impide ubicar con claridad a algunos líderes y grupos dentro de cada una de ellas y medir la fuerza que cada una tiene al interior del partido”⁷.

Sin pretender lo anterior y en concordancia con la percepción que se tiene de los grupos perredistas Mossige (c.f. 2012, p. 71) agrega que en México ningún otro partido político ha padecido de conflictos internos tan dañinos como el PRD. Para este autor, la razón del conflicto perredista no obedece a cuestiones ideológicas de grupos de izquierda y de derecha. A su parecer, el origen del conflicto recae en la falta de definición del partido, identificando dos posiciones (estratégicas): aquellos grupos que optan por un partido tradicional, con estructura y autonomía propia, representados por la Nueva Izquierda (NI) y otros que prefieren un partido-movimiento, menos rígido y al servicio

⁷Apenas un año después de la formación del PRD, existían al menos cinco corrientes en su interior: la Corriente Democrática; la proveniente del ex Partido Mexicano Socialista; la corriente Revolucionaria; la Trisecta; y la del ex Partido Socialista de los trabajadores. Posteriormente, se formó la corriente de Izquierda Democrática, así como la corriente llamada Reforma Democrática. En 2003, existían siete importantes corrientes: Izquierda Democrática en Avance (IDEA); Foro Nuevo Sol; Nueva Izquierda; Corriente Izquierda Democrática (CID); Movimiento Cívico de Izquierda Revolucionaria; Movimiento Izquierda Social y Red de Izquierda Revolucionaria. Para enero de 2009, según la página oficial del partido existían siete corrientes: Izquierda Democrática Nacional; Nueva Izquierda; Izquierda Unida; Red de Izquierda Revolucionaria; Movimiento Cívico; Movimiento por la Democracia Expresión Política Nacional; Foro Nuevo Sol. Más recientemente, se ha integrado una nueva corriente denominada Frente Político de Izquierda, que aglutina a las corrientes Foro Nuevo Sol, Alternativa Democrática Nacional, Izquierda Social, Izquierda Democrática Nacional, Movimiento de Bases Insurgentes, Red de Izquierda Revolucionaria, Unidad y Renovación así como Movimiento Nacional Organizado (c.f. Flores, 2010, p. 37).

de la causa de un líder fuerte, haciendo alusión a Izquierda Democrática Nacional (IDN)⁸.

Partiendo de la identificación de dos posiciones contrarias al interior del partido, Modonesi (2011) analiza la crisis interna perredista a lo largo de su historia a partir de dos etapas. Ambas se presentan a continuación:

En la primera, la crisis es concebida como un proceso de desgaste y de forma de vida (1989-2006). Esta etapa se caracterizó por la corporativización de los grupos que le integran y el desarrollo de prácticas degenerativas como la repartición cuantitativa de espacios de poder, los enfrentamientos sistemáticos, las elecciones internas fraudulentas, el clientelismo político, la cooptación en su relación con organizaciones sociales y la corrupción. También se manifestó en el vaciamiento ideológico, la pérdida de un programa y las contradicciones táctico-estratégicas que condujeron al PRD a un “electorismo” con una lógica clientelar que alejó a los movimientos sociales y creó un desequilibrio entre los grupos dirigentes, líderes y militantes, desplazando a los dos últimos e instaurando una “corrientocracia” liderada por la NI. A partir de 1999, el conflicto intergrupal se agudizó, pero ante la llegada de un nuevo líder, López Obrador, el escenario de conflicto dio paso a una tregua entre los grupos, conformando su unificación rumbo a las elecciones presidenciales del 2006⁹. La derrota perredista puso fin a la tregua, dando inicio a un nuevo conflicto protagonizado por los grupos obradoristas y el grupo más importante e influyente del PRD, la NI¹⁰.

⁸La IDN es uno de los grupos perredistas más influyentes. Este grupo tiene sus orígenes en el primer congreso nacional del PRD (1990), siendo sus fundadores y líderes hasta la actualidad, René Bejarano y Dolores Padierna. El desarrollo de la IDN puede organizarse en dos etapas. La primera es representada por la Corriente Izquierda Democrática (CID), primer nombre con el que se le conoció. Durante esta etapa la CID acotaría su acción al DF alcanzando una gran influencia. La segunda inicia con el famoso videoescándalo protagonizado por René Bejarano, hecho que hizo mella tanto en la CID como en el partido en general. Es en esta etapa cuando el grupo cambia de nombre a Izquierda Democrática Nacional y se expande del Distrito Federal al resto de la república, posicionándose como uno de los grupos de mayor influencia tanto en el Distrito Federal como a nivel nacional (IDN, 2012).

⁹El primer líder perredista fue Cuauhtémoc Cárdenas, quien mantuvo su liderazgo de 1988 al 2003 (c.f. García, 2005, p. 46).

¹⁰El nuevo conflicto inicia debido al desacuerdo de los grupos novoizquierdistas con las acciones emprendidas por parte de López Obrador y su movimiento de desobediencia civil pacífica en donde destacan el platón en avenida Reforma y la toma de tribunas de la cámara de diputados (c.f. Mossige 2012, p. 74).

La segunda etapa de la crisis interna del PRD (2006-2011) se caracteriza por la amenaza de ruptura entre grupos perredistas, obradoristas y novoizquierdistas, y su permanencia debido a la conveniencia mutua. Luego de su derrota, López Obrador fue conformando un movimiento político independiente al PRD¹¹. Ante la creciente influencia del movimiento obradorista, los novoizquierdistas asumieron una postura de confrontación. Las protestas, las movilizaciones, el radicalismo, la polarización social y el populismo que distinguieron al movimiento obradorista fueron confrontadas por el respeto a las instituciones, la moderación, las alianzas políticas y la ideología social-demócrata de los novoizquierdistas. El conflicto subió de tono durante la elección de la dirigencia nacional, realizada en el 2008. En ese entonces, una fuerte disputa se llevó a cabo entre el candidato obradorista, Alejandro Encinas y el candidato novoizquierdista, Jesús Ortega. Después de ocho meses de lucha la decisión quedó en manos del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación que dio la victoria a los novoizquierdistas¹². Lo mismo ocurrió dos años más tarde cuando Jesús Zambrano mantuvo a los novoizquierdistas en la presidencia del partido¹³.

El año 2011 daría lugar a nuevas disputas entre los grupos obradoristas y novoizquierdistas, nos referimos a las elecciones de consejeros estatales y nacionales, quienes definirían los métodos de selección para las candidaturas a distintos puestos de elección popular rumbo al 2012 y la selección del candidato perredista que contendría en la elección de la jefatura del ejecutivo federal en donde se verían las caras López Obrador y Marcelo Ebrard ¹⁴.

¹¹Nos referimos al Movimiento Regeneración Nacional (MORENA).

¹²En el año 2010 una nueva controversia se desataría, esta vez debido a las coaliciones realizadas entre el PAN y el PRD novoizquierdista. Aunque las críticas de parte de los grupos obradoristas no se hicieron esperar, no hubo rompimientos (Modonesi, 2011, p. 127).

¹³Sin embargo, para evitar una escisión que afectara a ambos bandos el poder se distribuyó a partir de la designación de Dolores Padierna, representante obradorista, como secretaria general del PRD (Modonesi, 2011, p. 123).

¹⁴En esta nueva confrontación, Marcelo Ebrard representaría a los grupos novoizquierdistas. Luego de someterse a una encuesta nacional, López Obrador sería designado el candidato oficial del PRD (Arista, 2011).

El diagnóstico futuro del PRD no es alentador, aunque hasta ahora el partido ha logrado mantener un frente común, al menos en cuanto a las pugnas electorales de importancia esencial se refiere, la probabilidad de que el PRD pueda ser un partido coherente y estable dentro del sistema de partidos parece muy baja. De hecho, las confrontaciones existentes entre sus grupos políticos parecen cada vez más insuperables y de carácter suma-cero (c.f. Mossige, p. 79). Ninguna de las dos posiciones presentes en el partido resuelven el problema de su crisis histórica, de su desarraigo en el terreno de los anhelos y las luchas populares, mucho menos, su crisis de identidad (c.f. Modonesi, 2011, p. 124). Parece ser que la crisis perredista desembocó en su muerte como proyecto histórico aun cuando se prolongue su existencia como partido político (Modonesi, 2011, p. 128).

Tomando en cuenta la caracterización de los grupos perredistas, su evolución a lo largo de la historia del partido y su diagnóstico futuro, podemos observar cierta similitud entre la dinámica del partido y la que corresponde a un juego. Esta forma de ver al partido coincide con la lectura de Pivron (1999), quien considera al PRD una estructura de oportunidades políticas, una institución que por su sola existencia otorga diversos recursos a sus miembros para incrementar su compromiso y dependencia a la misma. Así, define al partido como un campo de fuerzas en competencia por la adquisición de posiciones de poder y el control de la organización. De los intereses de los jugadores derivan las tensiones y colusiones entre ellos, dando lugar a la estructura interna del juego perredista. Debido a ello, la vida al interior del partido queda conformada por sucesiones de relaciones de unidad-negociación entre actores políticos en función de los recursos acumulados, los contextos, los espacios de competición y su uso estratégico en las apuestas por el poder. Este autor concluye que dentro del juego perredista, las posiciones que convergen no son consecuencia de concepciones ideológicas, sino de recursos tácticos que permiten avanzar en el tablero político interno para alcanzar el poder. Cabe señalar que, como se verá enseguida, la lectura de la estructura del juego perredista realizada por Pivron es un claro antecedente para este trabajo¹⁵.

¹⁵No obstante, los objetivos de Pivron son distintos. Por medio del análisis de la estructura del juego

Es momento de hablar sobre nuestra investigación. Entendiendo al partido como una organización producto de una disputa de intereses, cuyo desarrollo a lo largo de los años se distingue por un conflicto entre los grupos que lo conforman, caracterizado por la aparición y la pronta desaparición de estos grupos, centramos nuestro análisis en los militantes de uno de estos grupos, la Izquierda Democrática Nacional, así nos preguntamos ¿cómo es que estos militantes logran sobrevivir dentro de la IDN? Para intentar dar respuesta a esta pregunta se hizo necesario conocer la manera en la que dichos militantes se vinculan, realizan alianzas y logran su permanencia en este grupo. Por lo tanto, para plantear y desarrollar esta investigación se procedió de la siguiente manera.

El primer capítulo tiene como objetivo la presentación de la teoría que sirvió como marco interpretativo para esta tesis. Tomando como punto de partida el tema del conflicto, visto desde el estudio de las relaciones intergrupales, se hace mención de las principales aportaciones de la psicología en este rubro. Un fenómeno específico fue el que nos interesaba, el conflicto entre grupos políticos. Así, del cúmulo de teorías a las que se hizo mención nos enfocamos en aquellas desarrolladas desde la psicología social. Además, acotando aún más nuestros criterios de selección optamos solo por las teorías psicosociales que consideran al reparto de recursos como uno de los principales factores del conflicto intergrupar: la Teoría de la Identidad Social TIS (Tajfel, 1981), la Teoría de los Conflictos Reales TCR (Sherif, 1966) y la Teoría de los Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959). Por medio de la lectura de estas teorías se intentó dar una explicación de las acciones emprendidas por los militantes en relación a su pertenencia a un grupo político. Pero, en última instancia el propósito de dicha lectura fue demostrar el poder y utilidad de la TJ como marco interpretativo de esta investigación.

perredista trata de corroborar dos hipótesis. La primera de ellas señala que la toma de posiciones contrarias al interior de la organización no obedece a cuestiones ideológicas, sino que forman parte de los recursos tácticos de los jugadores. La segunda pone en entredicho la disociación entre el liderazgo de Cuauhtémoc Cárdenas y el nivel de institucionalización del partido.

El segundo capítulo amplía nuestro conocimiento sobre la TJ. Para ello nos remite a sus antecedentes. Partimos de la Teoría Matemática de los Juegos (TMJ), la cual se inserta en las ciencias sociales a partir de la economía (Neumann y Oscar Morgenstern, 1944). Más adelante, la influencia de la TMJ se extendería a la sociología y la psicología social instaurando las “teorías del intercambio social”, siendo la más relevante la TJ. Una vez presentados los antecedentes, se explica de manera clara y sucinta la estructura conceptual de la TJ. Este capítulo termina con un análisis costo-beneficio de la TJ, es decir, con las implicaciones teóricas, señaladas por diversos autores, del modelo de la TJ.

El tercer capítulo corresponde al método, en él se dan a conocer tanto el objetivo general como los objetivos específicos y particulares; además del tipo de estudio, las características de los participantes, el instrumento a emplear, la estrategia de análisis, el procedimiento y las consideraciones éticas. Posteriormente, en el cuarto capítulo, a partir de un análisis individual y uno grupal, se presentan los resultados y la interpretación de los mismos. Por último, el quinto capítulo está destinado a la discusión y a las conclusiones de nuestra investigación. En la discusión se entabla un diálogo entre nuestros resultados y las implicaciones teóricas del modelo de la TJ, también se presentan los alcances y limitaciones de nuestra investigación así como algunas sugerencias para futuras investigaciones. Con respecto a las conclusiones, comenzaremos con una integración de los resultados, seguida de algunas reflexiones en cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos que sustentaron esta investigación, para finalizar con una evaluación de los resultados obtenidos en relación con los objetivos planteados.

1. El conflicto político: de la identidad social al análisis costo-beneficio

Los hombres se dividen en dos bandos: los que aman y fundan, los que odian y deshacen.

José Martí

A raíz de la primera y segunda guerras mundiales, el estudio del conflicto entre grupos sociales fue de vital importancia ya que se tenía la confianza de que pudiese aportar explicaciones y soluciones a los problemas derivados de estos conflictos bélicos. Diversas ramas de las ciencias sociales estuvieron abocadas a la tarea de profundizar en este tema siendo la psicología una de las más valiosas.

En la psicología, el estudio de las relaciones intergrupales está constituido por diversas teorías, algunas centran su análisis en el comportamiento asociado a factores subjetivos pertenecientes al individuo, otras a las relaciones que sostiene con sus compañeros al interior de su grupo y unas más, a las relaciones establecidas con otros grupos.

A propósito del cúmulo de teorías desarrolladas, diversos autores (Capozza y Volpato, 1996; Gil, 1999; Sánchez, 2002) han propuesto una organización que distingue entre dos grandes perspectivas: la primera es la perspectiva individualista, la cual surgió bajo el influjo del psicoanálisis y el conductismo. Sostiene que las relaciones entre grupos sociales deben de abordarse desde el estudio de los procesos psicológicos individuales siendo su objetivo la obtención de uniformidades individuales e independientes del entorno social. A partir de esta perspectiva, se desarrollaron teorías como la teoría del chivo expiatorio (Dollard y Miller, 1939), la personalidad autoritaria (Adorno, 1950) y la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977), por mencionar a las más significativas; la segunda perspectiva es la intergrupales que, ante el rechazo al conductismo metodológico

resultado de la revolución cognoscitivista manifiesta en investigaciones como las de la disonancia cognoscitiva (Festinger, 1957) y debido a las deficiencias metodológicas de los trabajos acerca de las relaciones entre grupos sociales, formó parte del análisis de las relaciones intergrupales a partir de la perspectiva interaccionista, siendo los trabajos de Muzafer Sherif (1966) un parteaguas al desarrollar una serie de investigaciones innovadoras en el área, que estimularían de manera determinante las investigaciones que le siguieron, siendo uno de los ejemplos más destacados el trabajo realizado por Henri Tajfel (1981).

Presentado el panorama general del estudio de las relaciones intergrupales, podemos aseverar que el desarrollo de estas teorías, especialmente las correspondientes a la perspectiva intergrupar, sirvieron como herramientas para el análisis de todo tipo de conflictos: grandes problemas internacionales, nacionales, regionales, locales, comunitarios, lingüísticos, raciales y religiosos, por mencionar solo algunos. Además, aportaron una alternativa a la concepción individualista del ser humano, resaltando la complejidad de su interacción en el espacio social, las relaciones interdependientes, la pertenencia al grupo, las motivaciones expresadas a nivel cognoscitivo, conductual y emocional.

Sin duda alguna, uno de los temas de mayor relevancia social es la política institucional, siendo el sistema de partidos políticos la plataforma en la que se manifiestan las posibles direcciones de una nación. En México, los debates relacionados con las instituciones políticas son recurrentes, sin embargo, dichos debates hacen a un lado temas como su eficacia representativa, centrándose en los conflictos llevados a cabo entre partidos políticos opositores, los grupos que los integran o entre sus militantes. De hecho, en la vida cotidiana una de las lecturas más comunes del conflicto político toca el tema de los intereses que se tienen en juego durante la confrontación de grupos políticos opositores. En el mismo orden de ideas, la psicología social, ha elaborado diversas teorías para la comprensión del conflicto entre grupos. Partiendo de la perspectiva intergrupar y tomando en cuenta su relación con el conflicto de intereses ¿qué nos puede decir la psicología social sobre este tipo de interacciones?

Para intentar dar una respuesta, retomaremos el análisis de Azzi (1996), quien hace del reparto de recursos uno de los principales factores en la génesis del conflicto intergrupal. Centrando su atención en teorías que priorizan el reparto de recursos, retoma las que a su juicio son las tres más sobresalientes: la Teoría de la Identidad Social TIS (Tajfel, 1981), la Teoría de los Conflictos Reales TCR (Sherif, 1966) y la Teoría de Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959) ¹⁶.

En este capítulo incluiremos las tres teorías psicosociales antes mencionadas; así, con base en la propuesta de Azzi, buscaremos explicar las acciones emprendidas por los militantes, en relación con su pertenencia a un grupo, desde la perspectiva de cada una de ellas. Haciendo a un lado la fecha en la que surgieron estas teorías, su orden de presentación obedece al grado de elaboración y las implicaciones que representan, es decir, el tipo de contextos en los que se desarrolla la interacción, la relación que sostiene el militante tanto al interior como al exterior del grupo, sus objetivos, las estrategias para lograrlos, los obstáculos para su concreción y las posibles direcciones de la interacción social. Por lo tanto, a partir de los criterios mencionados, el orden de aparición de las teorías es el siguiente:

1. TIS: nos permite concebir un sistema abierto, en el cual la pertenencia del militante a un grupo político es fundamental ya que de ello depende el logro una identidad social positiva. Alcanzar este objetivo lo llevará a enfrascarse en un conflicto intergrupal de identidades sociales, pudiendo elegir entre estrategias de acción individuales o colectivas. En última instancia, la lucha por una identidad social positiva lo llevará a formar parte de una acción colectiva rumbo al cambio social.

¹⁶El propósito de Azzi fue brindar una representación de la dinámica del conflicto. Las teorías señaladas le permitieron trazar las principales líneas para su integración. La TCR identifica a los intereses incompatibles como condición para la generación del conflicto intergrupal. La TJ establece el tipo de relación entre los intereses incompatibles y el conflicto, caracterizando la relación como un juego de motivaciones mixtas (cooperación-competencia). Por último, la TIS resalta que la búsqueda de intereses no se hace únicamente a un nivel racional, sino que la motivación también puede ser simbólica y basarse en la pertenencia a un grupo desde donde se desarrollará una lucha por la consecución de una identidad social positiva. Además, Azzi también busca formular soluciones al conflicto, objetivo que logra basándose en el concepto de justicia (c.f. Azzi, 1996).

2. TCR: presenta un contexto más simple, dos grupos que luchan por la obtención de intereses escasos. Al igual que en la TIS, la pertenencia al grupo es esencial; sin embargo, en este caso los objetivos del militante son los intereses concretos (bienes o territorios) y/o abstractos (poder). La estrategia a emplear es la competencia ya que solo uno de los dos grupos puede obtener los beneficios en disputa. No obstante, la TCR tiene como propósito la consecución de relaciones cooperativas interdependientes.
3. TJ: reduce aún más el análisis al derivar sus implicaciones del estudio de las relaciones entre dos jugadores. A diferencia de las teorías anteriores, aquí la pertenencia a un grupo depende de los costos y beneficios que representan para el militante. Aunado a lo anterior, desde esta teoría, las estrategias de los jugadores son mixtas, unas veces se dirigirán hacia la competición y otras a la cooperación. Sin importar cuál de las estrategias se emplee, el objetivo de los jugadores se acota al mantenimiento y la maximización de sus beneficios.

En última instancia, la lectura de las acciones de los militantes, en función de su pertenencia a un grupo, realizada a partir de la estructura conceptual de cada una de las teorías aquí expuestas, servirá para evaluar la utilidad y el poder de la TJ como marco interpretativo de la presente investigación. Por tal motivo, únicamente profundizaremos el análisis de la TIS y la TCR. Con respecto a la TJ haremos una breve descripción sin ahondar demasiado ya que esta teoría será desarrollada en el siguiente capítulo. Para concluir, luego de la presentación de cada una de las teorías, expondremos las razones que hacen de la TJ el marco interpretativo de la presente investigación.

En concreto, el estudio de las relaciones entre grupos sociales desde la psicología social ha sido representado por dos teorías, las ya mencionadas TCR de Muzafer Sherif y la TIS de Henri Tajfel que al hablar del conflicto intergrupar son consideradas como complementarias (c.f. Tajfel; 1979, p. 277). La primera señala que el conflicto entre grupos sociales está motivado por intereses concretos y/o abstractos, mientras que la segunda indica que sería la búsqueda de una identidad social positiva.

1.1. El militante desde la Teoría de la Identidad Social

La TIS es considerada una de las más importantes aportaciones de la Psicología Social Europea (c.f. González, 1995, p. 267). Lo que en un principio fue una teoría en búsqueda de su verificación a través de la experimentación, pasó a ser uno de los marcos teóricos de mayor influencia en la psicología social en general. De hecho, la TIS se convirtió en el estímulo de numerosas corrientes teóricas y ámbitos de estudio vinculados al comportamiento grupal en general, y a las relaciones intergrupales en particular (Scandroglio, 2007, p. 80).

La TIS fue el resultado de las investigaciones de la escuela de Bristol, Inglaterra. Su desarrollo se hizo a partir de una serie de investigaciones, las primeras de ellas hacían referencia a la categorización social (Tajfel y Wilkes, 1963), definida como “los procesos psicológicos que tienden a ordenar el entorno en términos de categorías: grupos de pertenencia, de objetos, de acontecimientos en tanto que son ora semejantes, ora equivalentes unos a otros para las acciones, las actitudes y las intenciones de un individuo” (Tajfel, 1975, p. 351). Así, la categorización social definió las relaciones sociales sostenidas en función de un nosotros y un ellos. Posteriormente, a partir del paradigma del grupo mínimo (Tajfel, Flament, Billig y Bundy, 1971; Billig y Tajfel, 1973), se demostró que la sola asignación a una categoría era razón necesaria y/o suficiente para observar conducta discriminativa. Aquellos resultados llevaron a plantear la idea de que los conflictos no solo se encontraban motivados por intereses materiales, sino que también estaban mediados por mecanismos cognoscitivos (categorización social) y motivacionales (la comparación social) en aras de una identidad social positiva, es decir, “aquella parte del autoconcepto de un individuo que deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo (o grupos) social junto con el significado valorativo y emocional asociado a dicha pertenencia” (Tajfel, 1984, p. 292). Por lo tanto, sin demeritar

la influencia de los procesos económicos, políticos, sociales e históricos antecedentes de todo conflicto entre grupos, la teoría de la identidad social dejó en segundo término a los intereses materiales, haciendo de los intereses cognoscitivos y motivacionales su eje de análisis (c.f. Tajfel, 1984, p. 348)¹⁷.

Posteriormente, Tajfel desarrolló las implicaciones socioestructurales de la teoría. Según la TIS, de presentar una identidad social negativa, los individuos cuentan con dos posibilidades de acción que dependen de las características del contexto social o mejor dicho, del sistema de creencias en torno a las relaciones intergrupales. Ante un contexto en el que se tiene la creencia de barreras sociales débiles, los individuos tienden a cambiar de su grupo a otro de mejor estatus; el cambio es individual, si acaso la familia lo acompaña. Por el contrario, ante la imposibilidad de cambiar de un grupo a otro, las acciones emprendidas se realizan en función de su grupo de pertenecía (c.f. Tajfel, 1984, p. 282)¹⁸. Como miembro de un grupo, el militante puede elevar su identidad social empleando estrategias de diferenciación, tales como el aparejamiento con las características del grupo superior, la redefinición de las propias características de forma que no queden rezagados, o creando y difundiendo nuevas ideologías con características que otorguen una diferenciación positiva de los otros grupos (c.f. Tajfel, 1984, p. 321)¹⁹. En el caso particular de instituciones en decadencia, la estrategia para su conservación es la «voz», acción política por excelencia, que de tener una buena difusión entre los miembros del grupo, se realiza a manera de «coro grupal» (c.f. Tajfel, 1984, p. 340)²⁰. Así, la TIS pasó de una teoría de las relaciones intergrupales a una de los movimientos sociales y el cambio social (c.f. Javaloy, 2001, pp. 298-299; Iñiguez, 2003, pp. 117-120).

¹⁷Aunque se reconoce el valor de los procesos sociales, políticos, económicos e históricos en el desarrollo de los conflictos intergrupales, lo que interesa en este caso es la determinación de los puntos de inserción de las variables psicosociales en el espiral causal y en última instancia, cómo es que estas variables adquieren una función autónoma capaz de redireccionar estos procesos (c.f. Tajfel, 1984, p. 348).

¹⁸Hace referencia a sistema de creencias movilidad social-cambio social (Tajfel, 1984, pp. 279-289).

¹⁹Para un análisis pormenorizado de la dinámica de las relaciones intergrupales, consulte Tajfel (1984) Grupos humanos y categorías sociales, capítulo XIII “el logro de la diferenciación intergrupal”.

²⁰Hace mención al continuo salida-voz de grupo propuesto por Hirschman para hablar de instituciones en decadencia. Pero a diferencia de este último, aquí el interés está en la relación sostenida entre este continuo y el sistema de creencias de cambio social (Tajfel, 1984, pp. 327-347).

Pero ¿cómo es que los individuos experimentan su militancia en un grupo político de acuerdo con la TIS? En primera instancia, para pertenecer al grupo no se hace necesaria la interacción cara a cara, basta con el hecho de sentirse perteneciente a él. Ello implica la valoración de su pertenencia y un compromiso emocional (c.f. Tajfel, 1984, p. 264). De esta manera, la conducta del militante dependerá de su evaluación del contexto; ante una situación percibida como interpersonal, las conductas del militante son distintas a las de su grupo debido a que observa a aquellos militantes opositores sin tomar en cuenta su pertenencia a otro grupo. Por el contrario, de ubicarse en una situación intergrupala, su percepción hacia miembros de grupos contrarios se elabora a partir del grupo al que pertenecen y así, las conductas dirigidas hacia ellos son homogéneas, generalmente discriminativas (c.f. Tajfel, 1984, p. 275)²¹. Además, la identidad social del militante dependerá tanto de su posición al interior del grupo político al que pertenece como del lugar que éste ocupa en el sistema de partidos del cual forma parte. Todo se complica aún más si admitimos que las relaciones entre grupos sociales no son estáticas, sino dinámicas y cambiantes. Por lo tanto, de ubicarse en un grupo «inferior», el militante debe de luchar por lograr mejorar esa posición; mientras que de hacerlo en un grupo «superior» su tarea consistirá en mantener su superioridad y de ser posible, incrementarla. Como se indicó anteriormente, un militante con una identidad social negativa tiene diversas opciones para mejorarla, ya sean individuales o colectivas, tendrá un papel activo en la definición de las acciones correspondientes a cada estrategia.

Antes de finalizar esta sección, retomando el tema de las instituciones en decadencia, conviene hacer una aclaración: aunque la estrategia ideal para contrarrestar el deterioro es la «voz» colectiva, esta estrategia también puede ser empleada por aquellos grupos que deseen mantener su posición (c.f. Tajfel, 1984, p. 330)²². Al entrar en

²¹Hace referencia a los tipos de interacción definidos a partir del continuo interpersonal-intergrupala, siendo el punto intermedio en donde se localizan las interacciones más habituales (c.f. Tajfel, 1984, pp. 274-278).

²²Cabe mencionar que la suma de procesos de comparación social y el desarrollo de una identidad social dan lugar a una combinación de motivos, cogniciones y acciones que cambian radicalmente los motivos de los militantes, quienes en la mayoría de los casos harán a un lado el cálculo de utilidades individuales (c.f. Tajfel, 1984, p. 335).

una confrontación intergrupala, el militante afianzará su vínculo intragrupal y cualquier decisión que tome se encaminará al bienestar de su grupo ya que comparten un destino común (c.f. Tajfel, 1984, p. 338).

1.2. El militante desde la Teoría de los Conflictos Reales

Posterior a las aportaciones de Kurt Lewin, ningún psicólogo social había mostrado tanto interés por las problemáticas sociales como Muzafer Sherif. Sus trabajos marcaron el paso de la tradición del enfoque individualista de Allport al enfoque de grupo en la psicología social (c.f. Sánchez, 2002, p. 83). Para este autor, la pertenencia a un grupo tiene consecuencias psicológicas en el individuo. De esta forma, el grupo dejó de ser reducido a la suma de sus partes dando lugar a un conjunto de individuos en una relación interdependiente que con el tiempo estabiliza su interacción constituyendo una estructura social sostenida a partir del desarrollo de un sistema de roles, normas y valores compartidos que a su vez determina creencias, actitudes y conductas relevantes para perpetuarlo (c.f. Canto, 2006, pp. 49-50).

Sherif sentó las bases de una nueva forma de entender las relaciones entre grupos sociales sirviéndose de la experimentación en campo. Para este autor, los intereses de los grupos podían ser compatibles o incompatibles. Dependiendo de cuáles fueran los intereses en juego, se podía dar lugar a tres tipos de relaciones: independientes, competitivas o cooperativas. Basado en este análisis, su objetivo era hallar una estrategia adecuada para dar solución al conflicto entre grupos sociales centrando su atención en el desarrollo de sus relaciones ante la consecución de una meta, que en su trabajo fueron los recursos escasos. Su modelo experimental interdisciplinario fue confrontado a partir de tres experimentos, realizados con muchachos de doce años que participaban en campamentos de verano, con duración, sitios y contextos diferentes (Sherif, 1951,

1966; Sherif y Sherif, 1953; Sherif, White y Havey, 1955; Sherif y cols., 1961; en Sherif, 1974, p. 216).

Después de comprobar y refutar algunas hipótesis en los dos primeros experimentos, se puso en marcha el más famoso de ellos realizado en Robberts Cave, Oklahoma en 1954. La relevancia de este experimento radica en que completó la propuesta teórica del autor. Sherif (1958, p. 849) identifica tres fases que describen de manera íntegra el desarrollo de su modelo experimental: En la primera fase se conformaron dos grupos de muchachos que no se conocían previamente. Durante esta fase, los muchachos eran sometidos a situaciones problemáticas cuya solución requería de la participación de todos, logrando así la formación de dos grupos con normas y estructuras de organización diferentes. En la segunda fase, se puso en contacto a los dos grupos a partir de una serie de competencias, el resultado fue la generación de hostilidad entre ellos. Por tal motivo, la tercera fase estuvo encaminada a encontrar la mejor estrategia para la resolución del conflicto; sin embargo, estas estrategias resultaron ineficaces. Luego del fracaso de las estrategias empleadas, esta fase fue dedicada a la implementación de metas supraordenadas, es decir, metas que requieren de la acción de ambos grupos y pretenden llegar a un estado de interdependencia. Los resultados llevaron a concluir que la introducción de metas supraordenadas provocan la disminución del conflicto intergrupal²³.

En cuanto al eje de esta sección, es decir, ¿cómo es que los individuos experimentan su militancia a un grupo político de acuerdo con la TCR? En principio, hemos de señalar que la conformación del grupo no requiere de la existencia de otros grupos (c.f. Sherif, 1974, p. 220). A diferencia de la TIS en donde para ser miembro de un grupo basta con el hecho de sentirse perteneciente a él, la TCR hace necesario el contacto

²³Sin embargo, extender el análisis de las metas supraordenadas a la vida real implica tomar en cuenta tres consideraciones: 1) no son fórmulas mágicas que por medio de llamados verbales logren el consenso entre grupos opositores en cuanto a ideas abstractas, ya que este tipo de consenso puede lograrse sin la existencia de interacción cooperativa; 2) de haber una incompatibilidad entre las aspiraciones centrales de los grupos el conflicto persistirá; 3) el desarrollo científico y tecnológico de las sociedades modernas hacen más probable la percepción de interdependencia y por ende, aumentan las posibilidades del logro de metas supraordenadas (c.f. Sherif, 1974, pp. 253-254).

cara a cara y la realización de actividades interdependientes. Al interior del grupo se aprecia a un militante cooperativo y dispuesto a aportar de sí para el beneficio grupal. Así, una fuerza con sus compañeros, cumpliendo con deberes y responsabilidades autoasignadas, distinguiéndose de los demás a partir de sus habilidades y características personales. Con el pasar de los días, las actividades se estabilizan emergiendo una estructura grupal. En ella, cada militante desarrolla un sentido de pertenencia, obtiene un lugar en el grupo, actividades definidas y normas de convivencia que garantizan la eficacia de su acción conjunta. Su pertenencia al grupo lo lleva a concebirse a partir de un “nosotros”, factor determinante en la interacción con otros grupos (c.f. Sherif, 1974, pp. 220-226).

De forma similar a la TIS, el militante se encuentra en una dinámica conflictiva con militantes de grupos contrarios. La diferencia radica en las características del contexto, en este caso compite por recursos que solo se pueden obtener a expensas de otro grupo, siendo proclive a conductas agresivas y actitudes negativas. Por el contrario, al interior de cada grupo la cohesión y la solidaridad entre sus miembros van en aumento (c.f. Sherif, 1974, p. 239). Además, la competencia incide de manera determinante en las condiciones del militante, ya que de no conseguir los recursos en disputa, su rol puede cambiar. De ser así, acatará la decisión de la mayoría con tal de mejorar la efectividad del grupo (c.f. Sherif, 1974, p. 240). También habrá un cambio en sus prácticas cotidianas tomando como prioridad actividades encaminadas a la derrota del enemigo. De agravarse el conflicto, existe la posibilidad de que concluya con la destrucción de ambos grupos. Esta consecuencia recalca la urgencia que tiene la supresión del conflicto²⁴. Para su resolución se puede pensar en estrategias como dar información a favor del grupo contrario, apelar a los valores morales, poner en contacto a los grupos en cuestión, fomentar el logro individual, la toma de decisiones entre líderes o encontrar un enemigo común, pero todas estas estrategias resultan insuficientes (c.f. Sherif, 1974,

²⁴Una de las principales críticas a la TCR es la consideración negativa del conflicto ya que en situaciones de injusticia y desigualdad puede actuar como motor de cambio (c.f. Capozza y Volpato, 1996, p. 38; Gil, 1999, p. 364).

pp. 240-243). Será necesario visualizar objetivos comunes que poco a poco vulneren el conflicto, en aras de un desarrollo conjunto.

1.3. El militante desde la Teoría de los Juegos

La teoría de los juegos puede definirse como el estudio de modelos matemáticos sobre el conflicto y la cooperación entre agentes racionales e inteligentes (Accinelli y Vaz, 1996, p. 1). Se insertó en las ciencias sociales a partir del análisis del comportamiento económico en la toma de decisiones, realizado por John von Neumann y Oscar Morgenstern (1944); incluso, su influencia se extendió a las ingenierías, telecomunicaciones y demás. Otros campos del conocimiento en donde ejerció una gran influencia fueron la sociología y la psicología social, instaurando las teorías del intercambio social, representadas por investigadores como Homans, Thibaut y Kelley, Blau y Hatfield. “Aunque el primer trabajo fue publicado por Homans (1958), se considera a Thibaut y Kelley (1959) como los padres de la orientación de interacción como forma de intercambio social al presentar una extensa teoría de las relaciones interpersonales y grupales” (González, 1995, p. 132).

A pesar de que la mayor parte de las investigaciones realizadas a partir de la TJ se han hecho desde la perspectiva individualista, sus resultados pueden generalizarse a la interacción entre grupos (Deutsch, 1973; en Gil, 1999, p. 367). La TJ es paralela a la TCR en la suposición de que los determinantes del comportamiento intergrupaleson los motivos racionales que persiguen intereses concretos y/o abstractos, en los que la competición será a fin de cuentas el origen del conflicto entre grupos sociales. La diferencia sustancial entre estas dos teorías es su conceptualización del conflicto. Mientras que en la TCR el conflicto es inevitable, la TJ entiende la interacción entre jugadores y/o grupos como un juego de motivaciones mixtas. Habrá ocasiones en las que sus

metas converjan haciendo posible la cooperación y otras en las que difieran, dando lugar a la competencia.

Para el análisis de la interacción social la TJ concibe al grupo a partir de una diada, es decir, una relación entre dos jugadores²⁵. Dicha relación se presenta a partir de una organización matricial que contiene los posibles resultados de la interacción. Debido a la influencia que el conductismo ejerció en la TJ, cada opción tomada por los jugadores se define a partir del análisis de los costos y beneficios que representan para cada uno de ellos.

Múltiples investigaciones llevadas a cabo en el contexto de las motivaciones mixtas, concluyen que los jugadores tienden a elegir la competencia como estrategia predilecta (Deutsch, 1958; Oskamp y Perlman, 1965; Rapoport, 1963; Scodel, Minas, Ratoosch y Lipetz, 1959; en Azzi, 1996, p. 287). El resultado no cambia en cuanto a grupos se refiere; de hecho, la intensidad de la competencia aumenta (Doise, 1969; Insko y Schopler, 1987; MacCallum y cols., 1985; Rabie, Visser y Van Oostrum, 1982; Wilson y Kayatani, 1968; en Azzi, 1996, p. 287). Por lo tanto, en el caso de la TJ el objetivo es el mantenimiento y la maximización de los beneficios de cada jugador.

La lectura de las teorías aquí expuestas tuvo como objetivo dilucidar las acciones emprendidas por los militantes de un grupo político situado en medio de un conflicto intergrupalo. Además, el orden de presentación de cada una de estas teorías no obedeció a sus años de aparición, sino al grado de elaboración e implicaciones a nivel individual y colectivo, prestando mayor atención a las direcciones “ideales” de la interacción social al margen de cada teoría, es decir, la cooperación y el cambio social. Como se señaló al inicio del capítulo, nuestra lectura de la militancia a un grupo político tomó en cuenta únicamente a la TIS y la TCR debido a que, en última instancia ambas teorías nos

²⁵Aunque no explícitamente, es patente que Thibaut y Kelley identifican grupo social con relación social, es decir, un grupo social surge cuando se establece una relación social. Este argumento emana de dos señalamientos hechos por estos autores: 1) se dice que existe una triada cuando se observa que tres individuos interactúan en sucesivas ocasiones; 2) los efectos resultantes del aumento del tamaño derivan de los conceptos y la teoría desarrollada para la diada (c.f. González, 1995, p. 144).

servirán para evaluar el poder y utilidad de la TJ como marco interpretativo de esta investigación. Por tal motivo, a pesar de las bondades de las tres teorías psicosociales, nuestra investigación solo tomará en cuenta a la TJ. Pero ¿cuáles fueron los motivos por los que no se consideraron tanto la TCR como la TIS?

Para responder a esta pregunta, retomaremos algunas de las principales críticas dirigidas a estas teorías psicosociales. Iniciaremos con la TIS que como se señaló, pasó de ser una teoría de relaciones intergrupales a una teoría de los movimientos sociales y del cambio social. Pese a ello, Taylor y Moghaddam (1987, como se citó en Montalbán, 2006, p. 217) indican que “en las sociedades occidentales contemporáneas, caracterizadas por un fuerte individualismo, una búsqueda incesante de paz social y consenso, una rígida estratificación social, etcétera, la única estrategia de cambio realista estaría representada por la movilidad individual, quedando bastante rezagada la opción de cambio social”. Quedarían todavía las herramientas de diferenciación intergrupales, pero Huici (1987, como se citó en Montalbán, 2006, p. 217) agregaría que “independientemente de su espíritu grupal, la creatividad social también podría interpretarse como una contribución al mantenimiento del estatus quo”. De hecho, Taylor y Brown (1979; en Tajfel, 1982, p. 65) desde un plano meta-teórico plantean que el enfoque de la TIS es, en última instancia, una teoría individualista.

Por su parte, la TCR hizo de las metas supraordenadas la solución al conflicto de intereses entre grupos opositores, permitiendo así un desarrollo conjunto. Sin embargo, el mismo Sherif (c.f. 1974, p. 244) advierte sobre la dificultad de esta estrategia ya que una sola meta resulta insuficiente para la eliminación del conflicto, es necesario ubicar una serie de metas que se dirijan rumbo a su eliminación. Otros investigadores (Capozza y Volpato, 1996, p. 38) sugieren que: “en grupos con una larga historia, como los étnicos, religiosos y nacionales, la entrada de un nuevo endogrupo más inclusivo podría traer como consecuencia el abandono de las características que definen a cada uno de los grupos y ser concebido como una fuerte amenaza a la identidad colectiva de sus miembros”, retornando a la situación de conflicto. Pero la crítica más fuerte a

esta teoría toca el tema de la preponderancia de los resultados obtenidos. En última instancia, lo que interesa a los dos grupos es el éxito en la consecución de sus metas, por lo que, ante un escenario de fracaso, el conflicto entre ellos se agravaría (Worchel, Adreoli y Folger, 1997; Worchel, 1986; en Gil, 1999, p. 363). No es de extrañarnos que la estabilidad al interior del grupo dependa de los logros alcanzados. A fin de cuentas, lo que realmente importa para ambos grupos es el éxito en la consecución de sus metas y no así la cooperación (c.f. Gil 1999, p. 363). Por lo tanto, mientras las aspiraciones centrales de los grupos se acoten a la maximización de sus beneficios, el fin del conflicto integrupal resulta prácticamente imposible (c.f. Sherif, 1974, p. 253).

En concordancia con las críticas realizadas, la concepción de un militante que cifre su acción y destino en la pertenencia a un grupo político, resulta una posibilidad difícil de pensar. Vedada la alternativa del cambio social y de querer mejorar su condición, todo se reduce a una opción, cambiar de su grupo político a otro de mejor posición. Queda también fuera la concepción del militante cooperativo y dispuesto a aportar de sí, aun en contra de sus propios intereses, para el beneficio de su grupo, dejando solamente a un militante que condiciona esta cooperación al éxito y los beneficios que le acompañan.

En nuestra opinión, tanto la TIS como la TCR son insuficientes para la comprensión de las acciones emprendidas por los militantes en un partido político ya que, como se intentó demostrar, en última instancia sus planteamientos nos conducen a repensar la relación que sostiene el individuo con el grupo al que pertenece, dejándonos ver un escenario particular en donde, ya sean intereses materiales o cognoscitivos, se da prioridad a las acciones individuales que tienen por fin un beneficio también individual. Queda solamente una pregunta: ¿cuáles son los motivos que hacen de la TJ la opción apropiada?

La TJ presenta una serie de características que consideramos adecuadas para nuestra investigación. En principio, a diferencia de la TIS y la TCR, da un giro de ciento

ochenta grados a la relación existente entre el militante y su grupo político, estableciendo que la pertenencia al grupo por parte del militante, está en función de los costos y beneficios asociados a dicha pertenencia. Además, su conceptualización del conflicto es diferente ya que destaca el papel de las motivaciones mixtas. Si bien la TJ reduce todo tipo de interacción social a una relación diádica representada por una organización matricial en la que el objetivo de cada militante es la maximización de sus beneficios, en contraposición de su antecedente matemático, desecha el principio de racionalidad resaltando la riqueza de la interacción social, además de que sus resultados pueden generalizarse a la interacción entre grupos. Por otro lado, “a pesar de sus planteamientos conductuales tiene posiciones relativamente eclécticas introduciendo el subjetivismo y cognoscitivismo mediante el concepto de niveles de comparación” (González, 1996, p. 155). Por último, aunque no menos importante, proporciona explicaciones interesantes a diversos procesos grupales. Existen otros motivos que hacen de la TJ nuestro marco interpretativo, todos ellos serán expuestos con mayor detalle en el próximo capítulo.

El siguiente capítulo partirá de la descripción de la teoría económica de los juegos y su principio de racionalidad para posteriormente diferenciarla de su contraparte psicosocial. Ubicados en la perspectiva psicosocial, iniciaremos el análisis a partir de las teorías del intercambio social centrando nuestra atención en una de ellas, la TJ (Thibaut y Kelley, 1959). A diferencia de este capítulo, el siguiente capítulo tiene como objetivo explicar de manera clara y sucinta la estructura conceptual de la TJ, además de reflexionar sobre sus implicaciones teóricas.

2. El juego social: de las matemáticas a la psicología social

*Dios mueve al jugador y éste la pieza
¿qué dios detrás de dios la trama empieza?*

Jorge Luis Borges

Hablar de juegos inmediatamente trae a nuestras mentes deportes como el fútbol en donde jugadores de dos equipos se enfrentan en el campo de un estadio ante la algarabía de los aficionados. En la cancha las posiciones de los jugadores son claras, se tienen reglas de interacción definidas y un mediador que de ser necesario, sancionará cualquier violación a la reglas del juego. Pero ¿qué es lo que se busca? Es muy probable que cualquiera de ellos, aficionados, jugadores, árbitro, respondan de la misma forma, ganar. Hay quienes consideran que la vida es un juego en el que constantemente uno debe de evaluar alternativas de las que depende el éxito²⁶. Sin embargo, hacer una analogía entre el juego y la realidad incrementa la dificultad de interpretación de forma avasalladora, ejemplos claros se encuentran en las guerras con las que se dio bienvenida al nuevo siglo, los bloques comerciales que dieron paso a crisis de escala mundial y la creciente sensación de interdependencia a consecuencia del cambio climático íntimamente relacionado con las conductas humanas, principalmente de los países de primer mundo y en vías de desarrollo. Hacer de todos estos temas un juego en el que la toma de decisiones sea determinada por jugadores denominados “racionales”, puede traer grandes consecuencias para el futuro.

En el capítulo anterior se presentaron tres teorías psicosociales que al hablar del conflicto entre grupos hicieron énfasis en el reparto de recursos. En orden de presenta-

²⁶ “La vida es un juego, en el cual hay que tomar decisiones y el éxito de éste, radica en la lectura que se realice del entorno para tomar la decisión que se cree la más acertada. Todo juego debe tener una estrategia, al indicar qué movimientos hacer o no frente a determinada situación, en otras palabras, son las reglas del juego” (Restrepo, 2009, p. 158).

ción de cada una de estas teorías tomó en cuenta tanto su grado de elaboración como sus implicaciones para la interacción social. Se partió de la Teoría de la Identidad Social TIS (Tajfel, 1981), seguida de la Teoría de los Conflictos Reales TCR (Sherif, 1966), para terminar con la Teoría de los Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959). Por último, dimos a conocer las razones que hacen de la TJ el marco interpretativo de la presente investigación.

Este capítulo ampliará nuestra comprensión de la TJ al distinguir entre esta última y otra de las teorías desarrolladas a partir de la Teoría Matemática de los Juegos (TMJ), nos referimos a la Teoría Económica de los Juegos (TEJ) . Partimos de la TEJ y su principio de racionalidad para así diferenciarlo de la TJ. Una vez presentada la TJ y sus implicaciones teóricas, se desarrollará la propuesta de esta investigación.

2.1. El juego económico

Los antecedentes de la teoría de juegos desde las ciencias sociales nos remiten a las doctrinas económicas utilitaristas del siglo XIX y comienzos del siglo XX (Plon, 1975, p. 314). El objetivo general de la TEJ fue la determinación de patrones de comportamiento racional en situaciones en las que los resultados dependen de las acciones de jugadores interdependientes (Ferguson, 1978, en Restrepo 2009, p. 159). Partiendo de esta definición, surgen las siguientes dos preguntas:

¿A qué se refiere la TEJ cuando se habla de interdependencia? Para responder esta pregunta, haremos alusión al modelo económico más simple; es el modelo de Robinson Crusoe (Stone 1948, en Restrepo, 2009, p. 159). Al igual que todo modelo económico presente en la teoría de los juegos, su objetivo es la maximización de las utilidades del jugador, pero a diferencia de los demás modelos, al encontrarse solo en una isla desierta, Robinson Crusoe, sabe que la maximización de sus utilidades depende única y exclusivamente de él. El modelo aumenta su complejidad al incluirse a otro jugador, ya

que en este nuevo contexto las acciones de cualquiera de los dos repercutirán de maneras diversas en el otro, es decir, se encontrarán en una relación de interdependencia.

¿Cómo podemos caracterizar al comportamiento racional? Cuando se habla de jugadores racionales la TEJ emplea el principio de racionalidad (c.f. Plon, 1975, pp. 117-118; Accinelli y Vaz, 1996, pp. 2-3), conformado por tres características: 1) sostiene que los jugadores tienen el conocimiento total de las posibilidades de su interacción, esto significa que la relación sostenida entre ellos es fija; 2) hace alusión a la “transparencia” o “supuesto de conocimiento mutuo”, que se refiere a que todos los jugadores poseen la misma información que sus contrincantes, dejando fuera cualquier posibilidad de anticipación o de decisión desinformada; por último, 3) cada jugador ordena sus preferencias y valora su probabilidad de obtención de beneficios a partir de un indicador de utilidad, considerado una propiedad natural del jugador.

A pesar de que la TEJ toma en cuenta modelos de N jugadores aquí nos ocuparemos únicamente de los modelos de dos jugadores debido a que dichos modelos fueron los más empleados en la investigación psicosocial de la interacción (c.f. Plon, 1975, p. 315).

Para la TEJ las posibilidades de interacción entre dos jugadores se reduce a tres tipos de relación: la primera de ellas es la competencia, también conocida como juego de suma-cero, en donde el éxito de un jugador se obtiene a partir del fracaso del otro. Opuesta a la alternativa anterior, se encuentra la opción de cooperación. En este tipo de relación los problemas se asientan en los procesos de negociación. Por último, entre estas dos posibilidades se encuentran los juegos de tipo “no nulo”, siendo el más representativo el dilema del prisionero (Tucker, 1950). Este dilema presenta a dos prisioneros incomunicados y en espera de su sentencia. El fiscal del caso ofrece a cada uno rectificar la sentencia y recompensarlo si se declara culpable. En caso de que alguno de los dos colabore con el fiscal tendrá como beneficio la libertad mientras que su cómplice recibirá la condena total, de confesar los dos, ambos serán sentenciados y si ninguno de ellos confiesa no podrán ser condenados por falta de evidencias (c.f.

Marín, 1975, pp. 108-109; Deutsch y Krauss, 1992, p. 119). Antes de dar respuesta al dilema, añadiremos que para la TEJ lo que importa son las elecciones de individuos racionales rumbo a la maximización de sus beneficios. Ante el conflicto, ignora los procesos de comunicación dejando la decisión en manos de individuos aislados. Por lo tanto, ante esta circunstancia el individuo racional cooperaría con el fiscal aunque su decisión pueda ser contraproducente para ambos (c.f. Plon, 1975, p. 316).

En México, la TEJ ha sido empleada en diversos rubros, siendo el político uno de los más controversiales. Temas como la transición política (Gómez, 2002), la estructura institucional del Estado mexicano (Reynoso, 2006) y la guerra contra el narcotráfico (Rodríguez, 2011) han sido visualizados como juegos de actores racionales individuales o institucionales que tienen como objetivo principal la maximización de sus beneficios. Plantear estos problemas desde la TEJ puede conducirnos a panoramas que van desde una transición política incipiente y la imposibilidad de reformas que vulneren intereses políticos particulares, hasta una confrontación suicida entre Estado y narcotráfico.

Como hemos observado, esta forma de entender la interacción social puede conducir a desenlaces sumamente delicados, por ello, hemos de aclarar que para entender la interacción social a través de la TEJ debemos de tomar en cuenta las condiciones particulares, extremas, dentro de las que se cumple (c.f. Plon 1975, p. 318).

Es pertinente aseverar que la interacción social no es tan simple como se presenta en la TEJ. Los mismos teóricos de los juegos advierten la existencia de un sinnúmero de factores que pueden intervenir en la toma de decisiones, dichos factores quedan fuera del alcance de los modelos económicos y abren el paso a otros sectores de las ciencias sociales, tal es el caso de la psicología social (c.f. Plon 1975, p. 318).

2.2. Teorías del intercambio social

Influenciada por el conductismo y la perspectiva económica de la teoría de los juegos surgieron en la sociología y psicología social las teorías del intercambio social, término acuñado por Homans (1958)²⁷. Debido a su vínculo conductista, la concepción de interacción social como forma de intercambio (Munné, 1995, p. 56) tenía como interés fundamental la operacionalización observacional de los conceptos de la teoría. Para modelar el intercambio recurre al análisis matricial propuesto por la TEJ, pero debido a las implicaciones éticas y morales inherentes a la condición matemática de un juego suma-cero sientan modificaciones sustanciales, abriendo el campo de interacción y poniendo en tela de juicio al principio de racionalidad (c.f. González, 1995, p. 131). Partiendo de los principios económicos de la conducta como función del propio interés, la lógica hedonista de la persecución del placer y la axiología pragmática de la utilidad, las teorías del intercambio social han brindado una valiosa aportación al estudio de la interacción social, ya sea entre grupos o individuos (c.f. Blanch, 1982, p. 34).

A partir del análisis pormenorizado de las teorías del intercambio social realizado por Rodríguez (c.f. 1993, pp. 72-75) podemos identificar sus principales características: las teorías del intercambio social se caracterizan por su racionalidad práctica basada en la noción de utilidad que entiende a la conducta humana como voluntaria y regida por recompensas que se logran a través de la interacción. Sostienen que el individuo posee una motivación innata hacia la satisfacción personal además de la capacidad de expresar sus preferencias. Es una especie de calculadora humana que desmenuza la realidad en dimensiones de valor concretas y distingue lo que sirve o no a sus intereses. Dejando a un lado la idea de la maximización de beneficios durante la interacción en la vida real hace de la toma de decisiones una actividad compleja al advertir las ventajas y desventajas de cada decisión. De igual forma, rechaza el calificativo de hedonista al

²⁷Podemos encontrar antecedentes de tipo no económico en la antropología cultural de Malinowski (1922), Mauss (1929) y Levi-Strauss (1949); así como en la sociología de Simmel (1906) (c.f. Blanch, 1982, p. 34; Munné, 1995, p. 56).

señalar que lo que realmente interesa al individuo es la conservación y maximización de sus intereses no así sus deseos inmediatos.

Las teorías del intercambio social han sido empleadas en diversos campos de investigación, desde las relaciones organizacionales, la comunicación interpersonal, el poder, la terapia matrimonial, el comportamiento escolar y por supuesto la política (c.f. Munné, 1996, p. 59).

Nuestro desarrollo proseguirá a partir de la más influyente e importante de estas teorías, nos referimos a la TJ. Como se indicó en el capítulo anterior, a pesar de que Homans fue el primero en elaborar una teoría en este rubro, es a Thibaut y Kelley a quienes se considera como los pioneros de las teorías del intercambio social, facilitando así la toma de contacto que comenzaba a efectuarse entre la andadura psicológica y la corriente del pensamiento procedente de la teoría de los juegos (c.f. Plon, 1975, p. 314).

2.2.1. Teoría psicosocial del juego

La TJ tiene por fundamento una serie de conceptos básicos en relación con la interacción social diádica que a su vez, suponen su extrapolación a grupos de mayor tamaño. Inicialmente hemos de aclarar ¿qué se entiende por una interacción social desde esta teoría? La interacción social es representada por una diada, es decir, dos jugadores que cara a cara realizan conductas, crean productos y comunican para el otro (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, p. 10). Esta interacción puede dar paso a una relación social y/o grupo social, para que esto ocurra es necesario que los jugadores interactúen de manera constante ²⁸. Ubicados en la relación social cada uno de ellos posee un vasto repertorio de conductas posibles que es capaz de reproducir. El repertorio de conductas

²⁸Como se señaló en el capítulo anterior, una “relación social” puede ser considerada de igual forma como un “grupo social”, por lo que emplearemos cada uno de estos términos de manera indistinta (c.f. González, 1995, p. 144).

es analizado a través del número específico de actos motores y verbales que presentan un orden secuencial y están encaminados a la obtención de un objetivo inmediato o estado final, denominados “secuencias de comportamiento” (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, p. 11).

Al igual que en la TEJ, los jugadores se encuentran en una situación de interdependencia; así, cada acción por parte de alguno de ellos tendrá consecuencias para ambos. Además, en concordancia con su visión conductista, desde esta perspectiva existe una tendencia rumbo a la consecución de interacciones satisfactorias y la evitación de las insatisfactorias. Debido a ello, la interacción entre jugadores distinguirá únicamente entre dos términos: costos y beneficios²⁹. No obstante, Thibaut y Kelley asumen que tanto los costos como los beneficios pueden ser medidos por una sola escala lineal (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, p. 11); sin embargo, no aclaran cómo es que se debe de realizar esta medida y por ende, ello dificulta la posibilidad de contrastación.

Para proseguir con el análisis, debemos de esclarecer cuál es el significado conferido a los conceptos de costos y beneficios (Thibaut y Kelley, 1959, p. 12):

- Los beneficios se refieren a los placeres, satisfacciones y gratificaciones que la persona obtenga. La provisión de recursos por medio de los cuales se reduce un impulso o una necesidad insatisfecha constituye una recompensa.
- Los costos se refieren a los factores que operan para inhibir o impedir el funcionamiento de una secuencia de comportamiento. Cuanto mayor sea la disuasión a la realización de un acto de dar, cuanto mayor sea la inhibición que la persona tiene que superar, mayor será el costo del acto.

²⁹La TJ retoma una de las principales vertientes del conductismo, el condicionamiento operante, en donde el efecto positivo o negativo de un estímulo, o sea su respuesta, aumenta o disminuye la probabilidad de que la respuesta se repita. Desde esta vertiente el objetivo del individuo es la búsqueda del placer o gratificación y la evitación del displacer o dolor. Como resultado, el individuo es concebido como un *homo economicus*, es decir, un ser determinado por las consecuencias de sus acciones (c.f. Munné, 1996, p. 51).

De esta manera, las acciones emprendidas por los jugadores durante el desarrollo de la interacción social dependerán de los costos y beneficios asociados a las estrategias empleadas. Por regla general, las conductas serán mantenidas si al hacer uso de ellas son mayores los beneficios que los costes.

La representación de la interacción entre los jugadores en términos de los resultados obtenidos se realiza a partir de una matriz. Inspirada por la TEJ de John von Neumann y Oscar Morgenstern (1944), esta matriz está conformada por el repertorio de comportamientos de los jugadores en interacción. No obstante, desde la perspectiva psicosocial recibirá importantes modificaciones. Los ajustes hechos a la matriz económica derrumban el principio de racionalidad antes mencionado, destacando el dinamismo de la interacción social. Recordemos que el principio de racionalidad está constituido por tres características: la primera de ellas declara que los jugadores tienen el conocimiento total de las posibilidades de interacción; en contraposición, la TJ considera que estas posibilidades no son fijas, que cambian con el transcurso del tiempo y dependen de factores endógenos y exógenos (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 14-16) ³⁰. La segunda establece que ambos jugadores poseen el mismo conocimiento de la matriz. Pero el dinamismo característico de la TJ dificulta que ambos jugadores compartan la misma información, haciendo plausibles las jugadas anticipadas y las decisiones desinformadas. Por último, el indicador de utilidad resulta improductivo al no poseer la totalidad de la información del juego, por lo tanto, la única manera que tiene el jugador para poder acceder a ese conocimiento es a partir de procesos de experimentación ya sea por ensayo-error, inducción o predicción (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, p. 25).

Pero ¿por qué un jugador permanece en una relación social? Para responder a esta pregunta, la TJ remite a los Niveles de Comparación (NC) (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 21-22). La permanencia en un grupo depende entonces de un NC que evalúa

³⁰Los factores exógenos son aquellos valores, necesidades, habilidades, herramientas y predisposiciones a la ansiedad que porta el individuo anterior a la relación social; mientras que los factores endógenos son aquellos factores propios de la interacción, además de factores que derivan de estas interacciones, por ejemplo la saciedad (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 14-16).

el atractivo y la satisfacción de la relación, lo cual se logra a partir de la comparación de los resultados conocidos por los miembros del grupo. Con referencia a la dinámica interna, es fundamental la correspondencia entre los resultados de los integrantes del grupo, es decir, que los beneficios alcanzados se distribuyan de forma equitativa. De no existir esta correspondencia, se asentará un conflicto de intereses y una dinámica de competitividad. Este tema junto con sus implicaciones será retomado más adelante.

Por otro lado, como se pudo constatar en el capítulo anterior, los jugadores no se encuentran en un sistema cerrado de interacción, de ahí que los beneficios percibidos fuera de la relación social pueden representar un riesgo para la subsistencia del grupo. Pero ¿cómo es que se evalúan este tipo de interacciones? Se hace a partir de otro nivel de comparación, nos referimos al Nivel de Comparación de alternativas (NCalt) que evalúa la aceptación o rechazo de una relación, pero a diferencia del primero, esta comparación se logra a partir de las opciones disponibles al exterior de la relación.

En resumen, la formación de un grupo depende de: 1) la matriz de los resultados posibles de interacción, 2) el proceso de exploración o muestreo de las posibilidades y por último 3) si los resultados experimentados conjuntamente están por encima o no del NCalt (Thibaut y Kelley, 1959, p. 23).

Otro tema a tratar es la relación entre la dependencia, la atracción y la satisfacción por la pertenencia al grupo. Hemos de aclarar que los niveles de dependencia al grupo no necesariamente presentan una alta correlación con la atracción al grupo y la satisfacción por la pertenencia al mismo. La discrepancia existente entre el grado de dependencia y la atracción-satisfacción al grupo se observa a partir del NC y el NCalt. El grado de dependencia a un grupo es evaluado por el NCalt, mientras que la atracción y satisfacción por el NC³¹. La interacción entre estos elementos definirán tres tipos de posiciones en las que se puede situar al jugador. En el mejor de los casos, los resultados del grupo (NC) son menores a los resultados del jugador y a las opciones externas

³¹Cabe señalar que para hacer viable cualquier grupo, sus integrantes deben de mantenerse por arriba del NCalt.

(NCalt). Esta relación es atractiva, satisfactoria y no necesariamente dependiente al grupo. Otra posición se da cuando en relación a sus compañeros (NC), los resultados del jugador lo ponen en desventaja; sin embargo, al mirar fuera de su grupo (NCalt) las ofertas no son mejores. Aquí, el jugador seguirá encontrándose en una situación satisfactoria, pero su dependencia será mayor a su atracción por el grupo. En el peor de los casos, el jugador se encuentra en una posición de desventaja tanto al interior (NC) como al exterior del grupo (NCalt), lo que define una pertenencia no voluntaria (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 23-24).

Retomando el tema del conflicto suscitado por la falta de correspondencia entre los jugadores, resulta imprescindible hablar de su principal consecuencia, el uso del poder. En el caso de la diada, el poder es entendido como la manera en la que los jugadores pueden ejercer cambios en la conducta y actitudes de su adversario. Son dos los tipos de poder descritos por Thibaut y Kelley: el control del destino y el control de la conducta. El primero describe una relación en donde la conducta de un “jugador x” afecta la de un “jugador y”, sin que el “jugador y” pueda afectar al “jugador x”; mientras que en el segundo la conducta del “jugador y” depende de las elecciones de ambos jugadores. Surge una nueva pregunta, ¿cuáles son los beneficios del uso del poder en la diada? El poder determina el curso y el ritmo de las interacciones en favor de quien lo ejerce, contrarresta toda posibilidad de resultados negativos, cualquier intento de contra-poder y permite dejar de prestar atención y cuidado al adversario (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 124-125).

Para evitar el uso del poder, se requiere del establecimiento de normas que tengan como interés prioritario regular la distribución de los beneficios adquiridos por los jugadores para lograr correspondencia entre ellos. Por tal motivo, las normas son consideradas formas de resolución de conflicto que eliminan los costes de la interacción, mejoran los resultados de cada jugador y fortalecen la interdependencia entre ellos. Dentro de una organización, las normas se ordenan en función de los roles de cada jugador, dichos roles establecen una determinada división de trabajo y la especialización

de funciones entre los miembros del grupo con la finalidad de mejorar su sincronización y así reducir interferencias y costes de comunicación (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 147-148).

Hasta este momento, hemos centrado nuestra atención en las relaciones diádicas. Es hora de hablar de los efectos del aumento del tamaño del grupo en las relaciones sostenidas entre los jugadores. Iniciaremos con los cambios que operan en cuanto al uso del poder, después proseguiremos con las normas, los roles, el estatus y los objetivos grupales.

En una relación donde jugadores o subconjuntos de jugadores hace uso del poder para maximizar sus beneficios dejando a un lado al resto de los miembros de un grupo se hace necesario el surgimiento de una coalición entre aquellos jugadores afectados. Las coaliciones son definidas como “la acción conjunta de dos o más jugadores que influye sobre los resultados de uno o más jugadores distintos” (Thibaut y Kelley, 1959, p. 205). Nos referimos a una estrategia de contrapoder en la que la cooperación está en función de los beneficios alcanzados por el aumento del poder. Ya sea en situaciones de maximización de utilidades o ante la falta de correspondencia de resultados, la formación de una coalición habrá de tomar en cuenta que mientras menos jugadores la integren, mayores serán los beneficios. Además de que cada jugador buscará coaliciones en las que tenga el máximo poder tanto a nivel interno como externo (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 220-221).

Las normas también son afectadas por el aumento del tamaño del grupo, haciéndose cada vez más necesarias y difíciles de lograr. Para conseguir que las normas sean acatadas, se establecen reglas, se mantiene la vigilancia sobre los miembros del grupo y se aplican sanciones cuando alguno de ellos incurra en una violación a las reglas. Pero la efectividad de las normas depende de la comunicación existente y del tipo de relación que cada jugador sostenga con el grupo. Para facilitar el cumplimiento de las normas, es preferente que la relación sostenida por los jugadores con respecto al grupo sea de dependencia (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 154-155).

Por su parte, los roles tienen como misión evitar la pérdida de los miembros de un grupo a partir de dos funciones: una función de tarea y otra de mantenimiento. La función de tarea provee las recompensas en virtud de la habilidad y utilización del poder del grupo sobre su entorno; mientras que las funciones de mantenimiento se refieren a aquellas compensaciones que tiene como objetivo mantener el nivel de satisfacción por arriba de las alternativas externas (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 190-191).

Otro tema es el del estatus, entendido como un beneficio, deriva de la evaluación de los resultados del jugador en relación a los resultados de los demás miembros del grupo (NC). A partir de esta evaluación, se determina el estatus subjetivo de los jugadores. Así, de presentarse un consenso en cuanto al estatus de cada jugador, se presume la existencia de un sistema de estatus grupal. Adicionalmente, es importante señalar que la pertenencia al grupo por parte de los miembros de menor estatus, se justifica a partir del contrapoder que pueden ejercer con respecto a los miembros de alto estatus, siempre y cuando el consenso grupal sea pieza fundamental en la toma de decisiones (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, p. 238).

Por último, hablaremos de los objetivos grupales que, parecidos a las normas debido a que para su determinación se requiere de cierto grado de consenso entre los jugadores, implican deliberaciones y la planificación de decisiones para el cumplimiento de propósitos específicos. No obstante, la aceptación de los objetivos por parte del cada jugador depende del grado de organización del grupo y la correspondencia entre los resultados de los jugadores (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 271-272).

Cabe señalar que esta forma de concebir la interacción social tendrá repercusiones en la manera en la que se entienden tanto la cooperación como la competición. Debido a que desde esta perspectiva, todo se acota a la obtención de beneficios por parte de los jugadores, cuando un jugador le impida a otro la obtención de beneficios, hablaremos de una relación de competición; mientras que cuando las acciones de ambos jugadores favorezcan la obtención de beneficios, nos referiremos a una relación de cooperación (c.f. González, 1995, p. 154).

Antes de terminar este capítulo haremos mención a las principales implicaciones teóricas del modelo de la TJ, las cuales serán presentadas a partir de una evaluación costo-beneficio. Dichas implicaciones teóricas serán retomadas en la sección correspondiente a la discusión.

2.2.1.1. Costos y beneficios de la teoría de los juegos

Los beneficios

En general, la TJ de Thibaut y Kelley representa el enlace entre la TEJ y la psicología, además de ser considerada como marco general y preliminar cuyo conocimiento es prácticamente indispensable para quien pretenda estudiar fenómenos desde la perspectiva interaccionista (c.f. Plon, 1975, p. 313). De hecho, para estos autores la influencia de su mentor, Kurt Lewin, fue determinante ya que esta teoría constituye un puente entre los teóricos de la Gestalt y los psicólogos del refuerzo, en el cual se acentúan las consecuencias de las recompensas (c.f. Deutsch y Krauss, 1992, p. 120)³².

La aproximación de Thibaut y Kelley “articula imaginativamente el supuesto psicológico hedonista con la toma en consideración gestáltica de los factores perceptivo-cognoscitivos de la situación y la insistencia neoconductista en el poder del refuerzo como variables de la interacción humana, tanto en lo referente a la relación interpersonal como a los procesos grupales” (Blanch, 1982, p. 36). Aunque recibe una fuerte influencia del conductismo skinneriano, su perspectiva sociocognitivista arrincona al esquema estímulo-respuesta y al hedonismo que subyace en él (c.f. Munné, 1995, p. 58). Así, de la mano de los niveles de comparación confronta la concepción hedonista del individuo al enfatizar la relevancia del mantenimiento y la maximización de sus beneficios, argumento que se encuentra en clara oposición a la idea de que el individuo busca la satisfacción inmediata de sus deseos (c.f. Rodríguez, 1993, pp. 72-75).

³²Sin embargo, los psicólogos del refuerzo no prestan atención a las condiciones que determinan el modo en el que se perciben las recompensas (c.f. Deutsch y Krauss, 1992, p. 120).

Con referencia al concepto de racionalidad, desacredita la idea de interacciones sociales fijas, resaltando el dinamismo y la riqueza de la interacción social; además, negando tanto la posibilidad de que los jugadores tengan un conocimiento total de la interacción como la existencia inherente de un indicador de utilidad, hace de la experimentación, inducción y predicción las estrategias para acercarse a él (c.f. Thibaut y Kelley, 1959, pp. 24-25; Plom, 1975, pp. 117-118; Accinelli y Vaz, 1996, pp. 2-3). Por otro lado, al hablar de los costos y beneficios, señala que éstos no se experimentan de manera absoluta, haciendo énfasis en que la experiencia psicológica del jugador varía según sus experiencias pasadas y sus oportunidades presentes (c.f. Deutsch y Krauss, 1992, p. 120).

Por último, Thibaut y Kelley llevan más allá su modelo económico de evaluación de resultados al proporcionar explicaciones interesantes a diversos procesos grupales como: la negociación, el conflicto, el poder, las normas y las coaliciones (c.f. Blanch, 1982, p. 37; González, 1995, pp. 150-154; Munné, 1995, p. 58).

Los costos

Desde esta perspectiva, se nos presenta a un jugador disminuido en cuanto a sus capacidades cognoscitivas y sensitivas. Descontextualizado socio-históricamente, hace de las normas sociales medios para la consecución del máximo beneficio ignorando todo tipo de valores que impongan un freno a sus criterios individualizados de valor, creados a partir de sus intercambios pasados. Con una racionalidad cuestionable, no solo porque no cuente con la totalidad de la información o por las diversas estrategias para hacerse del conocimiento, sino porque una conducta racional implicaría conciencia, conductas reflexivas y sofisticadas, además de un criterio lógico externo. Por tal motivo, es incapaz de acciones racionales debido a que sus dotes de calculadora humana dependen de reforzamientos secundarios (c.f. Rodríguez, 1993, pp. 72-75).

Además, la TJ concibe a jugadores que tratan de obtener sus intereses por medio de acciones mecánicas, sin ninguna respuesta psicológica a lo que piensan los demás ni anticipación a su comportamiento. Parece suponer que no existen diferencias entre interactuar con otra persona o un objeto que no piensa en ella ni en la interacción. Por lo tanto, ignora el papel de la comunicación y los intereses mutuos como si no tuvieran importancia en la interacción social (c.f. Deutsch y Krauss, 1992, p. 120).

Asimismo, en la TJ las relaciones de dominación y dependencia adquieren un papel central debido a la inherente aspiración al máximo beneficio individual y a la consecuente predisposición al establecimiento de este tipo de interacciones (c.f. Sánchez, 2002, p. 114; Blanch, 1982, p. 37). Serán frecuentes las negociaciones y los pactos por la consecución del poder que determinarán el control del destino por parte de los jugadores más aventajados. Las implicaciones de esta forma de concebir la interacción social nos conducirán por un camino que va más allá de esta realidad economicista, así Blanch (c.f. 1982, p. 37) señala:

El mercado de la interacción social no consiste en una mera realidad económica, sino que es también política: los valores de cambio constituyen un instrumento de poder. Desde esta óptica, los recursos disponibles por los pocos que suelen estar en condiciones de imponer su ley a los muchos, en el comercio de los mutuos refuerzos, puede ser, por su naturaleza y ámbito de aplicabilidad, de diverso orden, por ejemplo: físico, económico, social y simbólico, todo lo que puede ser traducido a términos de gratificación-aversión, placer-dolor, premio-castigo, dinero, bienes, prestigio, información, habilidad, aprobación, entre otros. Del mismo modo, la gama de los que están en manos de la otra parte resulta también extensa y compleja (trabajo, conformidad, lealtad, reconocimiento, estima, obediencia-sumisión, etc. y sus contrarios).

Luego de exponer la estructura conceptual y las implicaciones teóricas del modelo de la TJ, en el siguiente capítulo se desarrollará nuestra propuesta de investigación.

3. Método

*No es posible la pronunciación del mundo,
que es un acto de creación y recreación, si
no existe el amor que lo infunda.*

Paulo Freire

La política es un tema recurrente en la vida cotidiana, más como la expresión de inconformidad individual que como facultad de los individuos para su autodeterminación individual y colectiva. En México, la práctica de la política se ha limitado al sufragio electoral y a las actividades realizadas en el marco de las instituciones políticas, en donde el fraude electoral y el clientelismo político son cosa de todos los días. En un ambiente tan caótico como el que representa la política mexicana, se hacen necesarias nuevas lecturas que permitan comprender de alguna manera cómo es que se vinculan los individuos a una organización política.

3.1. Planteamiento del problema

En cuanto a la política institucional se refiere, el caso perredista es sin duda alguna *sui generis*, dentro en él alberga a un número indeterminado e indeterminable de grupos políticos que se encuentran en una relación dinámica, cambiante e interdependiente. Cada uno de estos grupos es integrado por una variedad de militantes con historias, situaciones y circunstancias particulares que cobran significado en relación a los otros militantes y/o grupos que, al igual que ellos, forma parte del sistema de grupos perredista. Del conjunto de grupos que conforman al Partido de la Revolución Democrática (PRD) centramos nuestra atención en los militantes de un grupo en particular, nos referimos a la Izquierda Democrática Nacional (IDN). Pero si consideramos que la participación de los militantes de la IDN se desarrolla en un partido que fue el

producto de una disputa de intereses, cuya historia se ha caracterizado por un conflicto entre los grupos que lo conforman, en donde es común ver la formación de nuevos grupos, su fraccionamiento y su desaparición, habría que cuestionarnos ¿cómo es que los militantes logran sobrevivir dentro de la IDN?

Para dar respuesta a esta pregunta, nos remitiremos a los vínculos que cada uno de los militantes sostiene con la IDN, así conoceremos las reglas de conducta bajo las cuales cada uno de ellos define sus formas de interacción al interior del grupo, es decir, su *modus vivendi*. Sin embargo, al plantear el *modus vivendi* desde el marco interpretativo de la Teoría de los Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959) nos referiremos al estilo de juego de los jugadores, es decir, la manera en la que cada uno de ellos establece sus objetivos, plantea sus estrategias y evalúa su acción en función de los resultados obtenidos en el juego perredista.

Antes de discutir el método a emplear, debemos de tomar en cuenta algunas consideraciones. En primer lugar, vamos a dejar en claro nuestra concepción de la psicología social. Para nosotros la psicología social estudia cómo es que los fenómenos psicológicos están conformados por procesos sociales o culturales, entendiendo tanto a lo psicológico como a lo social una suerte de tejido sin costuras del que resulta difícil identificar dónde comienza y termina cada uno (c.f. Ibáñez, 2004, pp. 53-54). Este modo de entender la psicología social tiene repercusiones en nuestra forma considerar al ser, las posibilidades y las maneras de conocer. Por lo tanto, nos conduciremos a partir de la aproximación comprensivo-interpretativa que entiende a la realidad como una construcción social, al intercambio entre los individuos como la manera en la que se establecen acuerdos para otorgar sentido al mundo y al diálogo entre los portadores de una cultura determinada como la manera idónea para la obtención de conocimiento (c.f. Guba y Lincoln, 1994; en Ito y Vargas, 2005, p. 19)³³. Al apostar por una aproximación comprensivo-interpretativa enfatizaremos la historicidad y el carácter cambiante de la realidad social

³³En cambio, desde un enfoque positivista se asume la existencia de una realidad objetiva, un sujeto cognoscente y objetos cognoscibles, privilegiando la experimentación como método para demostrar causalidad (c.f. Guba y Lincoln, 1994, en Ito y Vargas, 2005, p. 19).

estudiando los fenómenos en su especificidad, es decir, tratando de conocer el mundo de vida de actores sociales situados en tiempo y espacio (c.f. Ibáñez, 2004, pp. 53-54; Ito y Vargas, 2005, p. 19)³⁴. Aunado a lo anterior, desde esta aproximación veremos a los individuos desde una perspectiva holística, es decir, considerando tanto al individuo, su grupo de pertenencia y el contexto general como un todo (c.f. Patton, 1986, en Ito y Vargas, 2005, p. 18; Taylor y Bogdan, 1987, p. 20).

Ahora bien, la TJ ha sido empleada principalmente dentro de una aproximación positivista en la que a partir del conjunto de juegos experimentales no ha sido posible obtener una síntesis que permita encontrar una explicación coherente a los problemas planteados. Debido a ello, desde principios de los setenta se ha desatado una discusión crítica que tenía como fin la identificación de los errores que condujeran hacia una nueva dirección para su desarrollo (c.f. Plon, 1975, p. 337). Esta es precisamente nuestra aportación, sacar a la TJ del laboratorio para que a partir de su estructura conceptual, podamos establecer un diálogo con la realidad de los militantes de la IDN. Cabe señalar que aunque en ese entonces la investigación psicosocial del conflicto era dominada por esta teoría; en la actualidad, como se expone en el desarrollo del marco teórico, desde el punto de vista psicosocial son la Teoría de los Conflictos Reales TCR (Sherif, 1966) y la Teoría de la Identidad Social TIS (Tajfel, 1981) las que gozan de mayor influencia. De hecho, si bien se ha reconocido la utilidad de la TJ tanto desde la perspectiva individual como la intergrupal, en relación a la TIS y la TCR ha sido considerada como una teoría complementaria (c.f. Azzi, 1996; Gil, 1999). Por el contrario, desde nuestro punto de vista, al menos en lo que respecta a la presente investigación, esta teoría representa la forma de aproximación idónea para el fenómeno a estudiar.

³⁴El periodo en el que las entrevistas fueron realizadas se caracteriza por dos importantes disputas en el seno de la organización, hablamos de las elecciones de consejeros estatales y distritales y la elección del candidato perredista que contendría en las elecciones presidenciales del 2012 (véase la Introducción).

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Conocer a partir de la teoría de los juegos, el *modus vivendi* de militantes en función de sus vínculos a un grupo político.

3.2.2. Objetivos particulares

Conocer:

- La forma en la que actúan los militantes dentro de las relaciones de poder en la organización.
- La imagen que tienen los militantes de sí mismos y de sus adversarios.
- Las estrategias empleadas por los militantes ante un escenario de conflicto.

3.2.3. Objetivos específicos

Identificar:

- Las concepciones que cada militante tiene del partido político en general y en particular, del grupo político al que pertenece.
- Sus roles y por ende, las funciones que realizan como militantes dentro de la organización.
- Los recursos proporcionados por su grupo.

- Los objetivos de los militantes para el corto, mediano y/o largo plazos.
- Las estrategias que utilizan para lograr sus objetivos.

3.3. Tipo de estudio

Descriptivo (Kvale, 2007).

3.4. Participantes

Ocho militantes del PRD, dos mujeres y seis hombres, pertenecientes a la IDN en el Distrito Federal. La conformación de la muestra se realizó a partir de la técnica de bola de nieve (Taylor y Bogdan, 1987, p. 109) que consiste en contactar a algunos informantes clave, ganar su confianza y pedirles que nos refieran con individuos que cumplan con los criterios de inclusión requeridos para nuestra investigación. Los criterios de selección de los participantes son los siguientes:

- Deben de ser personas cooperadoras, motivadas, con facilidad de palabra y con conocimiento sobre el tema del que se hablará (Ito y Vargas, 2005, p. 72).
- Deben de auto-asignarse al grupo político correspondiente.

3.5. Instrumento

Guía de entrevista, constituida por trece preguntas divididas en tres bloques. Los primeros dos bloques se abocan a la dinámica intergrupales mientras que el tercero está dedicado al informante (véase Apéndice A).

- Bloque 1: da cuenta de la posición del grupo de los militantes en relación al sistema de grupos que conforman a este partido político. También define las relaciones entre su grupo y los otros grupos en función de un nosotros y un ellos, proporcionando características para su diferenciación.
- Bloque 2: da a conocer el funcionamiento del grupo a partir de la identificación de sus objetivos, estrategias, obstáculos y su papel en la toma de decisiones a nivel Distrito Federal.
- Bloque 3: se centra en el pronóstico futuro del partido y la manera en que ante ese contexto, el militante define su acción para el corto, mediano y/o largo plazos.

3.6. Procedimiento

- Las entrevistas se llevaron a cabo en dos instituciones, una correspondiente al Partido de la Revolución Democrática y la otra a una dependencia del Gobierno de Distrito Federal.
- Una vez seleccionados los participantes y corroborados los criterios de inclusión se les abordó haciéndoles la petición de una entrevista en relación a su militancia dentro del partido y el grupo político al que pertenecen, la cual sería grabada en audio. Esta petición vino acompañada de las consideraciones éticas correspondientes (véase sección 3.8).
- Las entrevistas se llevaron a cabo, procurando las condiciones apropiadas para su realización.
- Antes de terminar cada una de las entrevistas, se les preguntó a los participantes si tenían algo más que agregar, además de pedirles algún comentario u opinión en torno a la entrevista para concluir agradeciendo su participación.

- Simultáneamente a la realización de las entrevistas, se procedió a su transcripción y su análisis.

3.7. Estrategia de análisis

Debido a que esta investigación intenta la comprensión de las personas, de los significados de su mundo vivido, describir sus experiencias y su modo de comprenderse a sí mismos, aclarar y elaborar su propia perspectiva sobre su mundo vivido, se considera a la entrevista de investigación como el método idóneo (Kvale, 2007, p. 76)³⁵.

La entrevista es una conversación con estructura y propósito, ambos determinados por el investigador. Es una interacción profesional que a diferencia de una conversación cotidiana se basa en un acercamiento a través de un interrogatorio cuidadoso y una escucha activa para la obtención de conocimiento comprobado. “Su principal propósito es la obtención de descripciones del mundo de la vida del entrevistado con respecto a la interpretación de los fenómenos descritos” (c.f. Kvale, 2007, p. 30).

Esta forma de producción del conocimiento puede ser representada a partir de una metáfora en la que el investigador se convierte en un viajero en busca de nuevas historias. Al llegar a un territorio desconocido lo explora con o sin ayuda de mapas. Durante su recorrido se encuentra con los oriundos de la región con quienes conversa animándolos a contar las historias de su mundo vivido. De vuelta en casa despliega la riqueza de los contenidos del mundo vivido de los habitantes de aquel lugar a través de la interpretación de las conversaciones que sostuvo con ellos, con la intención de narrar este nuevo conocimiento a un público determinado (c.f. Kvale, 2007, p. 44).

³⁵Aunque existen una gran variedad de métodos a nuestra disposición hay que tener presente que esta investigación no pretende la predicción del comportamiento de grupos mayores, ni el estudio del comportamiento de las personas y su interacción con su entorno, ni atañe a significados más implícitos y comprensiones tácitas, ni busca un conocimiento personal en profundidad; por lo tanto, métodos como el empleo de encuestas, los estudios de campo, la observación participante o la terapia largo y emocional, quedan descartados (c.f. Kvale, 2007, pp. 72-73).

La técnica a emplear para el análisis de las entrevistas realizadas es el análisis de contenido interpretativo, que consiste una interpretación del significado que va más allá de la estructuración del contenido manifiesto de lo dicho por el entrevistado. En este caso la interpretación del significado es profunda y crítica, en donde el investigador concibe estructuras y relaciones de significado. La re-contextualización de lo dicho por el entrevistado se realiza a partir de marcos más amplios de referencia teniendo como resultado la expansión del texto. En la presente investigación esta re-contextualización se hará a partir de la teoría de los juegos (Thibaut y Kelley, 1959). Además, dado que la interpretación de entrevistas se caracteriza por un círculo hermenéutico, es decir, un proceso en el que la determinación de significados se logra a partir del diálogo entre pasajes individuales y el significado global, nuestro análisis culminará una vez hayamos alcanzado un significado coherente (c.f. Kvale, 2007, pp. 142-143)³⁶.

3.8. Consideraciones éticas

Es importante señalar que las implicaciones éticas se encuentran a lo largo de todo el proceso de la investigación con entrevistas, por tal motivo, deben de tomarse en cuenta desde su comienzo hasta la entrega del reporte final de la investigación (c.f. Kvale, 2007, p. 50).

- Consentimiento informado: se solicitó la participación de los informantes por medio de un lenguaje entendible, proporcionando la información necesaria y evitando cualquier tipo de coerción, además de enfatizar su libertad para aceptar o declinar la invitación.

³⁶Las técnicas de análisis de información se agrupan en los análisis centrados al significado (codificación, condensación e interpretación) y los análisis centrados en las formas lingüísticas por medio de las cuales se expresa el significado (lingüístico, de conversación, de narraciones de discurso y deconstrucción) (c.f. Kvale, 2007, p. 137).

- Confidencialidad: se tomaron las medidas pertinentes para la protección de las grabaciones y los registros electrónicos de los participantes. También se procuró omitir cualquier información que pueda ser usada para la identificación de los mismos, de terceros involucrados o de grupos específicos. Ejemplo de ello se encuentra en el uso de seudónimos para referirse a cada uno de los participantes.
- Informe: se ofreció a los participantes interesados una síntesis con los resultados más sobresalientes de la investigación, la cual será presentada en un lenguaje claro y comprensible.

4. Resultados e interpretación

*Una pintura será apreciada por
el movimiento que su imagen le
permite a nuestra imaginación.*

Carlos Fuentes

Luego del planteamiento del problema y la descripción detallada de la estrategia metodológica empleada, es momento de presentar los resultados obtenidos así como la interpretación de los mismos. Para ello, este capítulo está constituido por dos secciones, en la primera de ellas se presenta un análisis individual, mientras que en la segunda un análisis grupal. Ambas secciones se muestran a continuación³⁷.

4.1. Análisis Individual

El presente análisis nos permitirá dilucidar la manera en la que cada uno de los jugadores define las reglas del juego perredista. Después, identificaremos las reglas con las que cada uno de ellos juega, para concluir con la definición de sus estilos de juego.

El análisis individual consta de dos subsecciones: los militantes y los jugadores.

- La subsección de los militantes consiste en una síntesis de las opiniones vertidas durante las entrevistas realizadas a cada uno de los militantes.
- La subsección de los jugadores consiste en una reinterpretación de lo expuesto por cada uno de los militantes desde la teoría de los juegos.

³⁷Es importante señalar que en el presente capítulo solo empleamos las siglas que identifican a cada uno de los grupos perredistas mencionados por los entrevistados. Por lo tanto, es recomendable consultar los grupos a los que esas siglas hacen referencia (véase Apéndice B).

Por último, hay que subrayar que ambas subsecciones del análisis individual, estarán vinculadas a lo largo todo el capítulo. Por lo tanto, cuando se hable del militante haremos referencia a los puntos de vista de los participantes de esta investigación; mientras que al referirnos al jugador se hará alusión a la reinterpretación realizada por el investigador desde la teoría de los juegos.

4.1.1. Los militantes

Militante 1

Es un militante de veintinueve años, soltero e independizado. Estudió en una universidad privada. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido opositor. Su relación con el PRD viene de familia, buena parte de ella se vincula al partido ya sea como militantes o como miembros de movimientos sociales. Se integra al PRD alrededor de 1997, fecha en la que cumplió la edad mínima requerida para afiliarse. Durante el transcurso de los años destacó por su participación como líder juvenil. Posterior a su colaboración en la campaña de López Obrador en el Distrito Federal (DF), se une a la IDN. La razón de su vinculación a este grupo se debe a que fue el único que le dio cabida al proyecto que proponía junto con un grupo de colaboradores. Presenta tres vinculaciones con la IDN: el militante es hijo de uno de los líderes de este grupo; además, colabora en el área que dirige su padre; por último, trabaja en una dependencia del Gobierno del Distrito Federal (GDF).

Señala que el PRD está constituido por dos tipos de grupos: izquierda (IDN) y derecha (NI). Ambos grupos coexisten en el partido porque tienen que negociar para que a partir de su unión, puedan beneficiarse como “equipos políticos”, el militante explica:

Porque cabemos en el mismo partido, porque negociamos, porque la izquierda débil siempre se ha tenido que acompañar de esa izquierda corrupta que a base de dinero, a base de la misma corrupción ideológica tiene grandes grupos territoriales, porque tienen cómo operar grupos territoriales. Nosotros que somos una izquierda con pocos recursos, necesitamos siempre entrar en una alianza estratégica con ellos.

El objetivo de su grupo es alcanzar el poder para beneficiar a la gente, reconstruir el tejido social y erigir un socialismo popular en el DF. Estos objetivos se lograrán por medio del proyecto que llevó al área en la que participa. Sin embargo, existen obstáculos, aquellos jugadores que al interior del partido se benefician de él y prefieren mantenerlo pequeño para poder controlarlo. Como consecuencia, el partido es visto de la siguiente forma:

[...] la gente no quiere perder su pequeño pedazo de pastel, sí. El Partido de la Revolución Democrática, muchos lo ven como un pastel ¿no? También a muchos les ha convenido siempre mantener a este partido como un pastel pequeñito [...] Porque estos grupos que pertenecen al partido están aliados con estos grupos de la mafia de la derecha, siempre les ha, no les interesa que este pastel, que este partido político sea más grande, que sea un partido de todos, que sea un partido que acompañe todas las luchas sociales, porque les conviene tener un partido pequeño, entre más pequeño sea el partido, más fácil es controlar lo que se va a repartir [...].

Las decisiones de cada uno de los grupos son definidas por sus líderes. En cuanto a la IDN, aunque hace uso de una asamblea deliberativa, la mayoría sus decisiones son tomadas de forma “cupular”³⁸. Pese a ello, existen razones que justifican esta forma de tomar decisiones:

³⁸Las cúpulas se definen como el conjunto de los máximos dirigentes de un partido, administración, organismo o empresa (Real Academia Española RAE, 2001).

Hay cosas que de manera natural, uno debe de entender como militante de una corriente, como militante de un partido, que son decisiones que se deben de tomar de forma rápida y que en ese momento no sabes si van a beneficiar o van a, tal vez a perjudicar; pero son decisiones que debes tomar de forma cupular, al momento ¿no? Porque hay decisiones que no tienes tiempo para consultar a tu base, mal, pero son los llamados “bomberazos”, decisiones que tienes que tomar al momento y después se le informa a la base [...].

Su participación como integrante de la IDN se desarrolla a nivel DF, en donde se vive una crisis política debido a malos gobiernos delegacionales, las luchas entre grupos perredistas y al distanciamiento de sus bases. En resumen, el contexto es de desorganización y conflicto generalizado.

Como lo visualizo, un PRD totalmente desorganizado ¿no? Peleado, totalmente con todos los grupos que lo integran, voy a lo mismo que te comentaba, es la repartición del pastel a un costo muy alto, malos gobiernos, hemos tenido malos gobiernos y tenemos que aceptarlo, tenemos que aceptar que no sabemos gobernar [...] veo al PRD en cinco años, destrozado, totalmente desorganizado, totalmente alejado de las bases ¿no? Y sin poder cumplir sus objetivos claros llegando a gobierno, porque dentro de cinco años, no sabemos cuánto podemos representar a la gente a nivel gobierno, va a ser un PRD ya muy tronado, muy desgastado políticamente, casi al borde de una muerte política segura.

En discrepancia con el marco hostil presentado, su grupo seguirá bien organizado y trabajando en la construcción de un socialismo popular. Se intentará rescatar al partido pero en dado caso de que no sea posible, la IDN tiene su propio movimiento social para continuar³⁹.

³⁹Hace referencia al Movimiento Nacional por la Esperanza.

Militante 2

Es un militante de veintitrés años, soltero y vive con sus padres. Estudia la licenciatura en una universidad pública. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido opositor. Se vincula a la IDN en el 2009 por medio de un amigo que lo invita a colaborar en un proyecto independiente. A pesar de colaborar con la IDN en un área del partido, no tiene ningún vínculo formal o remunerado.

En su opinión, el PRD está integrado por grupos de izquierda y de derecha, todos liderados por “negociadores” como Marcelo Ebrard, López Obrador y René Bejarano. Estos grupos están juntos porque persiguen un interés común, alcanzar el poder. Pero a diferencia de los otros grupos, la IDN busca el poder para desarrollar un proyecto de izquierda.

El objetivo de la IDN es establecer el socialismo. La manera en la que se puede cumplir este objetivo es a través de las funciones del área en la que participa, para hacer consciente a la gente de lo que sucede en el país e ir organizándose para actuar, todo través del partido. El obstáculo para el cumplimiento de su objetivo es que Marcelo Ebrard sea el candidato elegido para contender rumbo a las elecciones presidenciales del 2012 debido a que él no tiene un proyecto de izquierda. En el DF, el obstáculo está representado en la figura de Alejandra Barrales por su clara vinculación con Marcelo Ebrard.

Las decisiones son tomadas por los “negociadores” de cada grupo. Su jerarquía radica en que son figuras que atraen a la gente, cuentan con muchísima militancia y su influencia es nacional. Además, son estos negociadores los que definen a los candidatos del partido. A continuación, se describe la forma en la que los negociadores influyen en el establecimiento de las candidaturas:

Cuando hay elección, se empiezan a acercar los que quieren ser candidatos con ellos, se empieza a acercar, no sé en este caso Benito Mirón, Alejandra Barrales,

que quieren ser candidatos del DF y ya conforme ahora sí conforme vean quién tiene más gente o puede aportar más recursos para la campaña, pues vamos contigo, o sea te apoyamos a ti, pero siempre hacen un consenso porque, como te digo, está partido el PRD, entonces también tiene que estar ahí, se tiene que amarrar algún acuerdo con Marcelo, René.

Observa a futuro, a un PRD muy debilitado y sin presencia en los estados, enfatizando que de seguir fraccionado y manteniendo acuerdos cupulares, desaparecerá en el 2018. Por su parte, la IDN peleará por tener candidatos y jefes delegacionales para mantener su poder en el DF. Ante la posibilidad de que el PRD se desintegre, la IDN por medio de René Bejarano, negociará una fusión con algún partido emergente.

Militante 3

Es una militante de cuarenta y cinco años de edad, soltera y vive con su madre. Cursó la licenciatura en una universidad pública. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido opositor. En el año 2006 se integra al PRD, a través del director de una dependencia del GDF que era a su vez, un líder dentro de la IDN. Se unió a este grupo debido a que comparte sus ideales. Así, se inserta a la IDN a través de dos vinculaciones: su participación en el equipo de su líder político y derivado de esa colaboración, un vínculo laboral dentro de una dependencia del GDF.

La jugadora percibe la organización del partido a partir de sus líderes, destacan personajes como Marcelo Ebrard, René Bejarano, diputados y senadores. Los grupos están juntos debido a que comparten un objetivo en común, “obtener el poder”.

Sí, porque sabes que siempre todos luchan por el poder, entonces, para obtener el poder, pues se necesitan hacer trampas y aun estando dentro de una misma corriente, porque el militante es diferente, entonces es por eso que se va a dar la lucha de poderes, siempre el poder va a corromper, siempre.

El objetivo de la IDN es un mejor gobierno en el DF. La determinación de las estrategias a emplear corresponde a los líderes de cada grupo, siempre y cuando la definición de las mismas se haga de manera democrática. Los obstáculos son representados por los otros grupos en donde es importante recordar que:

[...] el poder siempre nos va hacer que no permitamos que otros grupos alcancen lo que pues uno también está deseoso de alcanzar. Entre los grupos a veces los ideales no coinciden, entonces hay que luchar cada grupo, aun siendo un grupo, cada grupo por separado para alcanzar sus ideales.

Considera que quien toma las decisiones es el jefe de gobierno, pero es significativo señalar que se mostró temerosa al responder.

Yo sigo diciendo que el jefe de gobierno del Distrito Federal, ay no, la verdad es que hasta me da calor [risas].

Su participación se desarrolla en un PRD que conservará su posición privilegiada en el DF, en donde el grupo del jefe de gobierno continuará al mando. No obstante, contrario a los intereses de su grupo señala:

[...] no me gustaría que el representante de este grupo en cinco años nos representara, dentro del gobierno del Distrito Federal, porque los ideales que se persiguen podrían ser buenos, pero las personas que están, que tienen en sus manos el poder alcanzarlo, no son muy buenas, digo con, hablado de su conciencia, de su moral, sabemos que van a hacer si pierden ¿no? Cuando hay dinero se pierde todo. No me gustaría que en cinco años la IDN representara al Distrito Federal.

Militante 4

Es un militante de veintiséis años de edad, soltero y vive con sus padres. Estudió una carrera técnica. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido opositor. En el año

2003 se inserta al PRD a través de su tío, quien era militante de esta institución política. En 2011 se une a la corriente IDN, gracias a un precandidato delegacional integrante de este grupo. Al ser convencido por el proyecto de este precandidato, decidió impulsar sus propuestas a través de una participación activa. Colabora dentro de la IDN en el área técnica-electoral sin que este vínculo sea formal o remunerado. Al momento de la entrevista se encuentra desempleado.

A su parecer, el PRD está conformado por grupos que convergen en el ideal de la distribución equitativa de los bienes. Todos los grupos buscan obtener cargos representativos y aunque tienen una fuerza diferencial, se organizan a partir de una estructura político-administrativa. No obstante las diferencias entre su grupo y los otros grupos, reconoce atributos de su más grande rival (NI):

También ellos obviamente, tiene su nivel de organización, de estructura de organización, que de alguna manera los ha impulsado a estar dentro de los primeros lugares del partido a nivel político.

El objetivo de la IDN es un cambio social logrado a través de las estructuras político-administrativas en donde la prioridad sea la gente. Para ello, René Bejarano planteó la estrategia a seguir, que consiste en organizar a la gente desde el nivel comunitario hasta lo nacional. Los obstáculos son la lucha electoral de los grupos al interior del partido, ya que ante una eventual coyuntura política la izquierda mexicana tendrá que ir unida y en una sola ruta. Empero, el obstáculo más notable es que la gente ya no cree en los partidos políticos, sobre esto indica:

[...] el primer obstáculo que veo es, cómo te lo planteo, que la gente ya no cree en los partidos políticos, para la gente, un partido político es aquel grupo de personas que solo ven por sus intereses y para sus intereses. Que nada más los van a buscar en tiempos electorales, cuando necesitan del voto, una vez que son elegidos o que llegan al cargo, se olvidan de ellos y los vuelven a ver hasta el siguiente proceso electoral. También la gente piensa que nada más llegan estos representantes para

obtener un beneficio económico, que nada más estén cobrando de lo que ellos pagan impuestos, de lo que ellos están obligados a pagar para que puedan vivir.

Para él, las decisiones del PRD-DF se realizan de forma controlada teniendo como herramienta a los mecanismos de representación que garantizan una distribución proporcional del poder entre los grupos que conforman el partido, a pesar de esto:

[..] hay corrientes que tienen mayor peso que otras, pero al final, se van juntando los grupos y la mayoría de las veces terminan dos bloques, la mayoría de las veces es Nueva Izquierda por una parte y todos los demás contraponiéndose a las propuestas que ellos están llevando. Entonces digamos que, sería un acumulado del cincuenta por ciento que aglutina a todas las expresiones casi siempre lideradas por IDN, contra la expresión de Nueva Izquierda que aglutina a los de Nueva Izquierda.

Después del 2012, el PRD no tendrá problema, gracias a que le ha respondido a la gente tiene una buena posición. De hecho, va a estar mejor colocado y aunque se pierdan distritos locales⁴⁰ debido a la fuerza de los partidos opositores, en el DF mantendrá su presencia. Por su parte, la IDN se ha planteado el objetivo de ganar una mayor cantidad de puestos representativos para mantener su estabilidad ante lo que pueda venir a nivel “legislativo delegacional”⁴¹, en la competencia con los grupos opositores y posteriormente, con los partidos rivales.

Militante 5

Es un militante de veinticinco años, soltero y vive con sus padres. Cursó la licenciatura en una universidad pública. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido

⁴⁰Un distrito local es un ámbito espacial, determinado por la autoridad competente, en que pueden tener lugar actos de índole electoral. Todos los electores para sufragar, se ubican conforme a su domicilio en los distritos electorales. Cada distrito se divide en secciones, las cuales corresponden a las casillas en donde determinado número de electores depositarán sus votos durante la elección (INEP, 2006).

⁴¹Hace referencia a la Asamblea Legislativa del Distrito Federal.

opositor. Desde su infancia, se siente un militante más del PRD debido a que coincide con sus ideas, considerándolo el representante más trascendente de la izquierda nacional. Inicia su participación durante la campaña de López Obrador a través del movimiento estudiantil de su universidad, posteriormente participa como representante del Movimiento Regeneración Nacional (MORENA) en una delegación del DF. Se une a la IDN en 2009, mediante la invitación de un amigo que le propone participar en el desarrollo de un proyecto. Colabora en un área de la IDN sin tener un vínculo formal o remunerado. Además, mantiene relaciones con diversos grupos obradoristas. Al momento de la entrevista se encuentra desempleado.

Organiza al PRD en función de su grupo (IDN) y los otros grupos (NI principalmente). En el partido, tienen particular distinción sus “cúpulas”, integradas por líderes como Dolores Padierna y René Bejarano, el jefe de gobierno, el presidente del partido, el presidente de Nueva Izquierda y López Obrador. Estos grupos están juntos porque en un inicio, compartían la idea de mejorar las condiciones sociales y lograr la justicia social por medio de un cambio económico.

Para este jugador, posterior al triunfo del PRD en el DF en 1997, el partido se burocratiza haciendo a un lado a los movimientos sociales y dejando un único objetivo: la obtención de puesto de representación.

[...] hay mucha gente que trabaja aquí, que gana dinero de estar aquí, entonces, estas personas tiene una necesidad de estar aquí, por lo tanto pues se hace una dependencia del partidismo y se empieza a tener como objetivo, tener el espacio y el hueso principalmente y eso lo vas a ver en cualquier corriente. Si tú le preguntas a algún muchacho que viene aquí, sueña con ser diputado, sueña con ser algo, es raro aquel que todavía tiene ideas de progreso, de mejora [...].

Pese a lo señalado, este militante propone un objetivo: el cambio económico a partir de la creación de cooperativas para hacer a la gente más autogestiva y con poder económico. Para lograr este objetivo, perfila obstáculos a nivel interno y externo. Con

referencia a los obstáculos externos, se encuentra el gobierno federal, la legislación del DF y las cúpulas del poder; mientras que a nivel interno, está la burocratización del partido, la falta de presupuesto, la corrupción y la nula voluntad política.

En el PRD, las decisiones son tomadas por las “cúpulas”, siendo la IDN el grupo que tienen la decisión mayoritaria debido a la forma de negociar de sus líderes. Por lo tanto, aunque su grupo no tiene al candidato, si tiene la decisión en sus manos al ser la mayor fuerza política.

Esto es grave, esta chistoso ¿no? La pregunta es interesante porque se supone que la izquierda primero es democrática y luego es izquierda, entonces por qué no las bases deciden, por qué decide esta cúpula, ahí se puede ver la desconexión total de los principios con lo que es ahora el PRD.

El militante piensa que el PRD no tiene la posibilidad de ganar las elecciones presidenciales del 2012, planteando dos escenarios alternativos en función de quién sea el candidato que el partido elija para esas elecciones. El primer escenario se establece a partir de la elección de Marcelo Ebrard, como consecuencia el PRD virará hacia la derecha perdiendo su sentido e ideario de izquierda dejando a los movimientos sociales sin protección y a un partido sin posibilidades de subsistencia. Del lado opuesto se encuentra la elección de López Obrador, con él no se ganará, pero se subsistirá. De hecho, el PRD solo aspira a ganar el DF y de eso depende su futuro hasta 2018.

Parece que por el momento, el partido no representa ni va a representar de aquí al 2012 nada, del 2012 al dieciocho nos toca la tarea de reconstruir al partido ya por la vía de, de purgarlo, quizás nos purgue a nosotros [risas].

En contraste, en el DF el PRD ganará y la negociación para concretar su triunfo estará a cargo de la IDN, obteniendo el mayor número de secretarías. El siguiente paso de su grupo será intentar reconstruir el partido rumbo a las elecciones presidenciales del 2018.

Militante 6

Es una militante de treinta y siete años, soltera y vive con su hija. Cursó la licenciatura en una universidad pública. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido opositor. Antes de ingresar al PRD, trabajó en la iniciativa privada, pero dejó su empleo debido a razones personales. En el 2007, retoma su carrera profesional encontrando una oportunidad por medio de una amiga suya, quien también era diputada representante de la IDN. En este grupo se desempeña como operadora política de su comunidad. Además, su participación le provee de un trabajo dentro de una dependencia del GDF, lugar en el que se desenvuelve profesionalmente. La militante mantiene tres vinculaciones con la IDN: su relación de amistad con la diputada que le dio acceso al grupo, su función como operadora política y por último, un empleo en el GDF.

Esta militante ordena al partido en función de los “actores políticos” más importantes de cada grupo. Señala que las razones que los mantienen juntos son: la conveniencia, la imagen, el significado y el poder que todavía tiene el PRD con la gente.

[...] porque están juntos, por conveniencia, porque de una forma yo como de ti, tú mañana comes de mí, la mayoría de los actores políticos son así. Hoy eres mi súper aliado y mañana eres mi peor rival, así hoy estás conmigo y se prestan, me prestó, me quito, me doy, así está en el territorio y así están las corrientes. Hoy quién sabe qué es de ti y mañana te boto, así y literalmente lo dicen, ahorita nos conviene estar con ellos y en dos días, ya no es más nosotros, es cuídense de ellos. No es porque pueden estar juntos, es más por conveniencia, yo qué saco de ti, tu qué sacas de mí, yo qué consigo de ti y tú qué consigues de mí, pero es muy difícil que se tenga esa unión.

A su parecer, el objetivo de la IDN es unificar al partido “jalando” grupos y actores políticos para crear una directriz y así establecer un objetivo común. Para llevar a cabo este objetivo, se hace necesaria una reestructuración organizacional que consiste en

dejar de trabajar por “eslabones”, “escaleras” o “pirámides” para organizar al partido de forma circular y así trabajar de manera global. Pero los obstáculos que impiden la realización de estos objetivos son los intereses económicos y personales⁴², la inexistencia de un “común denominador”, la división rumbo a las elecciones y la lucha desarrollada entre “actores políticos” que buscan ascender más y más en la estructura vertical del PRD.

Debido a que el partido carece de “cabezas fuertes” y un objetivo común, las decisiones son tomadas a partir de intereses grupales, o de quienes dirigen a cada uno de los grupos, sin tomar en cuenta nada ni a nadie.

[...] no tenemos ejes, no tenemos directrices, no tenemos un fin común, no tenemos, el PRD no tiene fin común, no el que tuvo hace años cuando quizás llegó Cuauhtémoc Cárdenas, Andrés Manuel [...] cada quien tienen sus propios intereses y al cabo lo vives todos los días a nivel interno “interno”, con la gente que estás trabajando, cuál es mi interés, cuál es “mi” objetivo no el del equipo, aquí ya no tenemos un equipo, aquí ya tenemos muchísimos equipos, que nada más se responda por un color, pero ni siquiera saben cuál es el significado de ese color, ya no lo tienen, ni las siglas que representa PRD. [...] son muchas tribus que hasta así nos llaman, son muchas tribus, son muchos objetivos personales, intereses propios y nada más, ya no somos un partido, como tal, que se quiere unificar y eso es lo que se pretende, pero yo siento que se necesita una mano [...].

En medio de un fuerte conflicto intergrupal, la total ausencia de un objetivo común y una directriz, el panorama para el PRD es desalentador. De continuar en la misma dirección, el partido perderá su hegemonía en el DF y no será ni la sombra de lo que fue. De hecho, la militante concibe en el mediano plazo a un partido perdido y destruido.

⁴²Más adelante, la militante aclara que los “intereses personales” hacen referencia a la necesidad de reconocimiento presente en los actores políticos.

Militante 7

Es un militante de veinticinco años, soltero y vive con su madre. Estudió una carrera técnica. Antes de pertenecer a la IDN, asistió a la escuela de cuadros políticos⁴³ de algunos grupos opositores (NI y UNyR). En el 2002 inicia su participación en la IDN, fecha en la que recibe la invitación de la dirigente de una asociación civil y diputada del grupo en cuestión, quien lo invita a unirse a su equipo de trabajo. Se integró a la IDN debido a que el empleo ofrecido le permitió saber más acerca del trabajo en comunidad, conocer sobre política y sobre todo, por la gran identificación con sus compañeros. Su militancia en la IDN le provee las siguientes vinculaciones: operador político y representante vecinal de su comunidad; además de un empleo en una dependencia del GDF.

Para el jugador, el juego está conformado por diversos grupos. La razón que los mantiene unidos es que todos ellos están integrados por militantes que “no alcanzaron llegar hasta arriba”.

[...] el PRD precisamente, aloja a todos los que no pudieron a lo mejor te digo, llegar adentro del poder, pero tenemos como que esa esperanza, todos esos grupos, todos esos grupos yo creo que tienen esa esperanza de algún día poder controlar algo, tener algo, espero que sea para bien [...].

Los objetivos no son muy claros, el progreso, la equidad, la tolerancia, el respeto hacia los demás y el pensamiento de izquierda se han “desenfocado”. Queda solo un objetivo, alcanzar el poder y mantenerse ahí. Para la IDN, la manera en la que se puede llegar al poder es a través de los programas sociales, siendo los otros grupos un obstáculo para sus propósitos ya que entorpecen su trabajo anteponiendo el interés político al social.

⁴³Los cuadros políticos son los miembros más entrenados y dedicados de un partido político, a partir de los cuales se desempeñan sus tareas básicas y puede expandirse su organización. También se conoce como cuadros a los equipos de trabajo con que cuenta una organización política (INEP, 2006).

[...] con los grupos que yo tuve de UNyR también eran muy, te digo, no me dejaban a mí elaborar mis actividades, yo proponía, no que vamos a hacer jornadas de salud o vamos a hacer jornadas médicas también, jornada de abasto y pues no, y si no pues ya teníamos agendado esto y se hace esto y si quería proponer para mi colonia, no que esa colonia no nos interesa políticamente.

Debido a que cada uno de los grupos controla parte del poder económico, político y social, las decisiones son tomadas a partir de negociaciones entre los líderes de cada grupo en donde el consenso depende de los beneficios obtenidos por cada uno de ellos. Estas formas de negociación son expuestas a continuación:

[...] la corriente, yo creo que negocia con los puestos que tiene y yo tengo pacto, todos vamos a apoyarte, no sé, para nuestros fines también, por que la corriente también debe de tener un fin, así como también los de la Nueva Izquierda, los de la UNyR, los de ADN, entonces así es la negociación, la corriente te avisa órale, va tu candidato pero no tienen que respetar a lo mejor algunas, debe de tenerte un beneficio y también un beneficio para nosotros, para que podamos apoyar, pero, creo que la corriente más que nada, es lo que compra, eso .

La evaluación de la condición del PRD en el DF es positiva. Por medio de la IDN, el partido incrementará su influencia, al menos en la delegación del militante; aunque es importante tomar en cuenta que esta condición dependerá de la forma en la que negocie su grupo y el grado de división entre los diferentes grupos que integran al partido.

Militante 8

Es un militante de sesenta años de edad, casado. Cursó la licenciatura y el posgrado en una universidad pública. Nunca ha pertenecido a otro grupo político o partido opositor. Se dedicó a la docencia y la investigación en diversas universidades. Militante

de Izquierda por más de tres décadas, se afilia al PRD en 1990, posteriormente un amigo y dirigente indiscutible de la IDN lo invita a colaborar con él. Se vincula dentro de su grupo como líder del área en la que se desarrolla.

El militante distingue dos posiciones dentro del partido: la izquierda (prioritariamente IDN) y la derecha (NI y ADN), es decir, aquellos que están con López Obrador y los que están con Ebrard. Ambas posiciones coexisten en el partido como en todas las instituciones del Estado y representan la lucha de clases que se desarrolla en el seno de la sociedad y se permea en todas sus instituciones.

En este país, toda la derecha impregna todas sus instituciones hacia abajo con posiciones de derecha y el partido sufre de eso. Sufre también de que aunque aquí deberían de haber más de izquierda que derecha, se ve que hay más derecha que izquierda en el partido [...].

El objetivo de su grupo es convertirse en una “corriente política nacional de primer nivel” y ganar la presidencia del PRD para hacer de éste un “partido en movimiento”. El obstáculo más perceptible es la gente que tiene el poder en el partido, debido a que las orientaciones que mantienen ponen en riesgo la permanencia del partido en el DF.

Las decisiones son tomadas por los grupos, siendo la IDN el grupo más influyente debido a que respeta a los otros grupos, lo que le ha conferido el privilegio de ser el grupo negociador por excelencia.

[...] la propuesta más fuerte es la de IDN, es la que ha ido, como la más fuerte porque respeta a la otras corrientes y respeta los espacios de las otras corrientes, no hay corriente que respete más a los demás que la IDN. [...] eso le ha permitido a la IDN ser, una corriente en los procesos de negociación, pues es de las más confiables; y por ser la más confiable, las principales decisiones atraviesan por la IDN.

El contexto es favorable, el PRD mantendrá su hegemonía en el DF. Pero, ante la probable salida de López Obrador en el 2012, se hace plausible un reacomodo de la izquierda nacional abriendo la posibilidad para la construcción de nuevos partidos políticos. El militante define dos posibles caminos para el PRD: el primero es mantenerse como PRD entablando una alianza con MORENA y el segundo ser excluido del sistema de partidos o colocarse en una posición marginal debido a la salida de sus militantes. En particular, dentro de ese reacomodo de la izquierda nacional, la IDN tiene dos posibilidades: quedarse en el PRD o constituirse como un partido a nivel nacional y aliarse con MORENA en la lucha nacional.

4.1.2. Los jugadores

A continuación, se retomará la diferenciación entre la IDN y los demás grupos del partido, hecha por cada militante en la sección anterior, para dar paso a una reinterpretación de lo dicho desde la teoría de los juegos.

1.El jugador-heredero

Como se constató en la sección anterior, para este militante el partido se constituye por dos tipos de grupos: la derecha (NI) y la izquierda (IDN). La izquierda se caracteriza por respetar la cuestión ideológica e histórica del partido, además de sus documentos básicos. Por el contrario, la derecha se distingue por su oportunismo, por desvincularse de los movimientos sociales, por traicionar su ideología, su forma de pensar y actuar con tal de recuperar espacios y obtener recursos para su operación. Sin embargo, resulta paradójico que una izquierda respetuosa de su ideología, historia y sus documentos básicos, sea la misma que negocia con grupos oportunistas, sin ideología; que hace alianzas con la derecha, se desvincula de los movimientos sociales y traiciona su forma de pensar y actuar. ¿Qué diferencia existe entre la IDN y los grupos de derecha cuando ambos toman sus decisiones de forma cupular?

Lejos de una confrontación entre grupos de izquierda y de derecha, hablamos de un juego en el que jugadores individuales (líderes grupales) buscan el poder convirtiendo a las asambleas deliberativas en mecanismos inefectivos debido a la falta de consenso grupal, inherente en un juego en donde las “cúpulas” son las que al fin y al cabo, definen las reglas del juego. Entonces, más allá de la instauración de un socialismo popular en el DF, el objetivo tanto de la IDN como de los otros grupos es beneficiarse como equipos políticos, alcanzar el poder a través de los puestos de representación y sacar del juego a sus adversarios. La manera en la que su grupo alcanzará sus objetivos hace a un lado el proyecto del área en la que participa, dando prioridad a las coaliciones con la “derecha disfrazada”, hoy aliados y mañana protagonistas de una lucha final por el poder.

En un juego llevado a cabo por jugadores individuales cuyo objetivo es el máximo beneficio, no es de sorprenderse observar un panorama como el descrito por el jugador. Mucho menos es de extrañar la evaluación positiva que tiene de su grupo con respecto de la crisis política generalizada del PRD. El jugador reconoce esta contradicción:

[...] es un gran choque ¿no? Porque tú me preguntas, cómo veo al partido, destrozado, pero cómo me veo a mí, como militante, bien. Porque [su área] tiene que dar ese mensaje de cómo está, cómo el partido, nosotros como militantes, lo estamos llevando a su muerte prematura ¿no? Entonces, al momento que nosotros como [su área], nos van a dar la oportunidad de llevar ese mensaje, creo que tenemos grandes esperanzas de recuperar al partido.

Establecido el contexto y las reglas del juego, es momento de insertar al jugador dentro del juego perredista. Su estilo de juego está definido por su vínculo más fuerte, nos referimos a su padre, líder de la IDN. Por lo tanto, de ahora en adelante denominaremos a este jugador como el jugador-heredero.

El jugador-heredero se ubica en una posición atractiva y de gran satisfacción. Ante el privilegio conferido por ser hijo de un líder, un trabajo remunerado en el GDF y un

liderazgo en puerta, es difícil ver una mejor opción entre los grupos que conforman el juego perredista o con los dos grandes rivales en el juego al exterior. Son estas mismas razones las que hacen de su pertenencia al grupo no necesariamente dependiente.

Entonces, el cúmulo de beneficios ya mencionados aunado a que su grupo detenta algunos de los puestos más relevantes de su área a nivel nacional, hace que se perciba tanto en la actualidad como en el mediano plazo, de la siguiente forma:

[...] me veo yo en cinco años, como militante del partido, como militante de Izquierda Democrática Nacional, trabajando todavía en el área, ya en la construcción, con un desgaste político sí, con un desgaste político tal vez, pero con mayores herramientas, porque [su área] ya se está tomando en cuenta [...].

En concordancia con el objetivo, las estrategias y los beneficios en los que basa su juego la IDN, el jugador-heredero busca fortalecer el proyecto familiar dentro del partido para asegurar su futuro liderazgo. La forma en la que afianzará este objetivo es muy sencilla: acrecentando la importancia de su área en el contexto del juego perredista tanto en su grupo como en el PRD a nivel nacional, haciendo de ella la columna vertebral y estrategia predilecta.

Sin importar cuál sea el futuro del PRD, como heredero de la IDN sabe que mientras su grupo subsista, ya sea a través de coaliciones o como un grupo autónomo, su participación y los beneficios que le acompañan estarán asegurados.

2. El jugador-solitario

Toca el turno a un nuevo militante, como en el caso anterior, comenzaremos por señalar la diferenciación realizada entre los grupos de izquierda (IDN) y los de derecha (NI principalmente). El militante describe a la IDN como un grupo que busca el beneficio social promoviendo programas sociales y trabajando con otras corrientes para

la realización de un proyecto de izquierda. Del lado opuesto se encuentran los otros grupos a quienes identifica por su oportunismo, representar a la derecha dentro del partido y favorecer a ciertos sectores o grupos tanto en el partido como en el GDF. Además, aunque manejan un discurso socialista, solo buscan el poder para beneficiarse, trabajando por separado y “acarreado” a la gente sin proyecto alguno para la transformación social. Pero ¿qué diferencia a estos dos grupos cuando el mismo militante advierte que lo que define a todos los grupos perredistas es la incongruencia?, descrita de manera puntual en el siguiente fragmento:

La izquierda dentro del partido nunca ha sido congruente ya que te marcan una cosa y es totalmente diferente ¿no? O sea, el modo de vida, todos de aquí de las clases dirigentes, yo creo que lo marca eso, la incongruencia [...] lo puedes ver tú, pues en los tipos de vehículos en los que llegan, en lo que se gastan en eventos, en, pues en que, no hay mucha participación o sea, realmente es el acuerdo, siempre se está manejando una política “cupular”, o sea el acuerdo se hace por medio de las personas que están arriba, realmente no es como lo dicen, no es la militancia la que hace, la que debe de elegir, lo hacen ellos directamente.

¿Existirá alguna diferencia entre la IDN y los otros grupos políticos si desde el “modo de vida” de sus líderes hasta la forma en la que se toman las decisiones, todos los grupos adoptan una política “cupular”? Parece ser que el proyecto de izquierda pasa a segundo término dejando simple y llanamente, la lucha por el poder.

Desechando la diferenciación entre los grupos de izquierda y de derecha hablamos de un juego en el que lejos de aspirar al socialismo, el objetivo de cada uno de los grupos se acota a los intereses de sus líderes. La estrategia para el logro de los objetivos “grupales” es la negociación efectuada entre sus líderes y por ende, los obstáculos son los otros líderes.

El contexto en el que el jugador define su juego es negativo, ubicándose en un partido muy debilitado y sin presencia en los estados. Por su parte, la IDN peleará por la

obtención de un mayor número de espacios de representación en el DF y ante una probable desintegración del PRD, su subsistencia quedará en manos de las negociaciones que logre René Bejarano.

Tomando en cuenta el contexto del juego y las reglas que lo gobiernan, es momento de conocer la forma en la que el jugador define su estilo de juego. Para ello, hay que tener presente el tipo de relación que sostiene con la IDN, así, debido a su falta absoluta de vinculación formal e identificación grupal, denominaremos a este jugador como el jugador-solitario⁴⁴.

El jugador-solitario se encuentra en una situación atractiva y satisfactoria ya que utiliza al PRD y la IDN como instrumentos para alcanzar sus objetivos. Además, su participación en este grupo coincide con la carrera que estudia, proporcionándole una invaluable experiencia formativa. Tomando en cuenta lo anterior, aunado a que carece de una vinculación formal o remunerada, podemos considerar que su pertenencia al grupo no es necesariamente dependiente.

Por otro lado, el jugador-solitario señala como objetivo la formación de un grupo independiente al PRD. Para alcanzar este objetivo utiliza las instalaciones y recursos del partido. Así, mientras la IDN aporte los recursos necesarios para lograr el objetivo del jugador, él seguirá jugando con este grupo. A continuación el jugador explica la manera en la que él y sus compañeros utilizan al partido:

[...] aquí nosotros ocupamos varios de mis compañeros al PRD como instrumento, porque finalmente ellos, este presupuesto que nos dan es dinero nuestro, es dinero nuestro y nosotros lo ocupamos, para imprimir, para ocupar las máquinas, para hacer llamadas, para organizarnos ¿no? Prácticamente, como te digo, te menciono que, no me identifico con el PRD, porque no es un partido de iz-

⁴⁴Hay que aclarar que aunque el jugador-solitario tiene compañeros dentro del partido y señala como uno de sus objetivos la conformación de un grupo independiente al PRD, información que puede ser contradictoria en relación a su seudónimo, como se verá más adelante, en última instancia, su juego es individual y ajeno a cualquier vínculo grupal.

quierda, no, no lo es, difícilmente te voy a decir que un partido de aquí sea de izquierda, yo creo que ninguno, que hay gente que sí tiene más calidad moral que otras, claro que sí, lo hay, pero como tal no, cualquier izquierda aquí como de México como todo.

Aunque el jugador solitario señala como objetivo la formación de un grupo independiente al PRD, ante una eventual desintegración de este partido será muy fácil para él desvincularse de la IDN, dirigiendo su atención a otras opciones; sin embargo, entre estas opciones no se encuentra aquel grupo independiente al PRD, sino opciones individuales más atractivas, el mismo jugador señala:

[...] no me identifico totalmente con el PRD, para empezar ¿no?, porque para mí, el partido es nada más un instrumento, es un instrumento porque está, por lo mismo que te habla de esa incongruencia, a mí no se me hace así, como que, o sea, no es mi dirigente moral, alguien de aquí. [...] entonces si se desintegra el PRD, pues ni modo ¿no? O sea realmente, pues ellos se lo buscaron. [...] si se desintegra el PRD, pues así como que mientras, un trabajo ¿no?, Porque pues trabajo yo creo que de alguna manera lo vas a encontrar, a mí me gusta también el análisis político y también a mí me gusta la docencia, o sea, esa ideología, tratar de formar cuadros.

3. La jugadora-seguidora

Pese a que la militante no distingue algún tipo de organización entre los grupos, sí hace una diferenciación entre su grupo y los otros. Por un lado, la IDN está a favor de la democracia, enfatizando el trabajo en equipo y el bien común en aras de la democracia a partir del voto; en oposición, los otros grupos hacen una lucha en contra del pueblo con un solo interés, beneficiarse ellos mismos. Pero ¿en dónde queda la democracia y el trabajo en equipo cuando todas las decisiones son tomadas por “militantes superiores”? Es aún más difícil considerar “democráticas” las acciones llevadas a cabo por jugadores que solamente buscan el poder.

Dejando atrás las confrontaciones entre la IDN y los grupos que se le oponen, hablamos de un juego en el que las decisiones grupales quedan subordinadas a las tomadas por “militantes superiores” que en vez de trabajar por un mejor gobierno en el DF, tienen como objetivo la búsqueda del poder encarnado en los puestos de representación y los beneficios que le acompañan. Jugadores que harán a un lado cualquier norma que represente un freno a sus metas, haciendo de la trampa la estrategia predilecta para alcanzarlas. Ante este contexto, la jugadora expresa lo siguiente:

[...] uno se decepciona, se decepciona de estar, en cualquier grupo que estés, te decepciona tanta miseria de conciencia, porque, tú ves, lo puedes palpar, todo el tipo de trampas que hacen los personajes que están a nivel más alto para poder estar en ese lugar, tú te puedes dar cuenta de cuánta manipulación hay, te puedes dar cuenta que democracia entre el grupo no hay, te puedes dar cuenta que dinero hay mucho, pero que sin embargo, aún dentro del mismo grupo, en donde uno participa es solo para unos cuantos.

Aunque pronostica un contexto positivo para el PRD, la jugadora sabe que las reglas del juego hacen a un lado la democracia, el trabajo en equipo y la validez del voto, exaltando el poder de algunos jugadores. Ante esas circunstancias, no es de extrañarse que la sola posibilidad de que la IDN tenga el control del DF provoque en ella temor al hablar de los jugadores para los que trabaja.

Precisado el contexto y las reglas del juego, es momento de definir el estilo de juego de la jugadora. Para ello, hay que señalar que tanto su participación en la IDN como su trabajo dentro del GDF dependen de la posición de un buen jugador, su líder político. Por lo tanto, a partir de este momento, la nombraremos la jugadora-seguidora.

Por medio de su líder político, la jugadora-seguidora ha logrado desempeñarse profesionalmente dentro del partido. Pero aunque su juego en la IDN es atractivo y satisfactorio, también obedece a una relación de dependencia ya que de ello depende su trabajo en el GDF, una forma de subsistencia dentro y fuera del juego perredista. La

jugadora revela su condición de dependencia a continuación:

[...] yo milito con mi jefe político, éste va para jefe delegacional y que no ganara, entonces me quedo volando, o sea no hay trabajo para mí. Entonces, empezar a buscar y te dan lo que, pues ya lo último [...] si tú te limitas a uno solo y si ése no alcanza nada, tampoco alcanza uno nada, te quedas queriendo buscar en otro lado y ya cuando buscas en otro lado, como no hiciste trabajo con él, la persona que obtuvo el poder, pues ya te dan lo que, lo que sobra.

El objetivo de la jugadora-seguidora es mejorar su posición dentro del GDF. Para lograr su cometido y tomando en cuenta que el juego está dominado por “militantes superiores”, su estrategia consiste en someterse al juego de su líder político. En la medida de que este jugador obtenga mejores posiciones dentro del partido, la jugadora también escalará, peldaño a peldaño, dentro del partido y el GDF.

La jugadora-seguidora se mantendrá dentro del juego político debido a que, en el caso de perder, sabe de la existencia de otros líderes con quienes, aun estando en una peor posición, tendrá la oportunidad de seguir jugando. Si bien manifiesta estar decepcionada al observar las “trampas” de los líderes, la manipulación y la falta de democracia entre los grupos, todas estas agravantes no son tan significativas al momento de evaluar los costos y beneficios individuales de su juego con la IDN.

4. El jugador-escrutador

En contraste con los militantes anteriores, este militante atribuye fundamental importancia a la estructura político-administrativa del PRD, en especial a los mecanismos de representación que garantizan igualdad de condiciones para todos los grupos al interior del partido.

No obstante, ante la indiscutible diferencia de poder entre los grupos, las deficiencias de los mecanismos de representación y la posibilidad del uso de poder individual o

grupales, se hacen necesarias la conformación de coaliciones que usualmente constituirán dos grandes bloques. El primero, es el bloque de izquierda, representado por la IDN, un grupo en donde la democracia interna se impone, organizado, propositivo, en busca de afinidad de opiniones y una convergencia de rutas, con una buena estructura de organización y control. El bloque contrario (NI y ADN) está integrado por grupos oportunistas, es decir, grupos que se desplazan a conveniencia y cuyo único objetivo es alcanzar la cima de la estructura político-administrativa para poder controlar política y económicamente a sus rivales. Pero ¿cuál es la diferencia entre estos dos bloques si tomamos en cuenta que su conformación se basa en la conveniencia de los grupos que los integran y no así en una auténtica cooperación? Parece no existir diferencia alguna entre los grupos que solo buscan llegar a la estructura político-administrativa para controlar a las otras corrientes y la IDN que busca obtener un mayor número de puestos de representación para poder estar mejor posicionado ante futuros conflictos con sus opositores. Por último, habría que discutir cómo es que la democracia puede desarrollarse más en un grupo donde las estrategias son establecidas por su líder y no por el total de jugadores que lo constituyen.

Descartando el conflicto entre dos bloques mutuamente excluyentes, hablamos de un juego en el que participan jugadores a los que poco les importa un cambio social, fijando sus verdaderos objetivos en la obtención de un mayor número de puestos de representación. En el juego, las estrategias de acción son definidas por los líderes de cada grupo y el principal obstáculo es el bloque opositor. Entonces, haciendo a un lado la idea de un cambio social alcanzado a partir de las estructuras político administrativas, la IDN busca acrecentar su espacio de influencia empleando las coaliciones establecidas por conveniencia para combatir a grupos que al igual que ellos, buscan ampliar su influencia dentro del partido para poder controlar a sus opositores.

El jugador percibe un contexto favorable debido a que el PRD logrará mantener su posición en la ciudad. En particular, la IDN jugará fuerte teniendo por objetivo mantener su estabilidad ante futuras confrontaciones con grupos y partidos políticos opositores.

Esclarecido el contexto y las reglas del juego, es momento de definir el estilo de juego del jugador. Como colaborador en el área técnico-electoral, su función es la legitimación del juego perredista dando certeza de elecciones claras y limpias. Por lo tanto, a partir de este momento lo llamaremos el jugador-escrutador.

Es interesante señalar que al exaltar el valor de las estructuras político-administrativas y cualidades grupales como su buena organización y control, el jugador-escrutador legitima las funciones del área a la que pertenece ya que cualquier crítica emitida a este grupo incide directamente tanto en las funciones que realiza como en su juego en el mediano plazo.

El jugador-escrutador se vincula al partido por medio de una participación activa en su área y al considerarse en formación, hace de su estancia en la IDN atractiva y satisfactoria, dado que tiene la seguridad de que este periodo formativo es el primer paso de su carrera política. Sin embargo, debido a que no cuenta con una vinculación formal o remunerada, su pertenencia al grupo obedece a una relación no necesariamente dependiente.

En coincidencia con la forma de jugar de su grupo, el jugador-escrutador tiene como objetivo escalar posiciones dentro de la IDN hasta obtener una dirección técnico-administrativa. Como ya se señaló, su estrategia es adherirse a esta área, primero como un colaborador que se encuentra en un periodo formativo, después como integrante formal del área para finalmente, alcanzar la tan ansiada dirección técnico-administrativa desde donde pretende convertirse en uno de los jugadores que den los lineamientos a través de una dirección que se encargue de comunicar las acciones que deberán de realizar el resto de los jugadores del PRD. Su juego es fuerte ya que no aspira a un puesto de representación ni mucho menos a una simple dirección técnica de nivel estatal, su objetivo final es jugar a nivel nacional mirando al DF solo como un paso momentáneo dentro de su juego.

5. El jugador-aspirante

Aunque de una manera menos evidente, el militante también trae consigo la concepción de una organización entre grupos de izquierda y derecha. Pese a ello, esta diferenciación resulta ineficiente al observar que la IDN, un grupo que no ha perdido sus principios y valores de izquierda, se ha burocratizado, muchos de sus jugadores pertenecen a la derecha y además, toma decisiones de forma “cupular”. ¿Qué hace diferente a la IDN de esos grupos de derecha que tergiversan a la izquierda, se enfocan en el desarrollo empresarial, turístico y de negocios traicionando a los movimientos sociales, cuando ambos grupos persigue el mismo objetivo: la obtención de puestos de representación popular? ¿Cómo es que la IDN podrá realizar el tan ansiado cambio económico dentro de un sistema “burocrático” en el que no pueden confiar ni en ellos mismos?

Lejos de una confrontación entre ideologías de izquierda y de derecha hablamos de un juego en el que, haciendo a un lado un cambio económico, el objetivo es la búsqueda del “espacio y el hueso”; en donde lejos de promover la autogestión a partir de cooperativas, se usa la negociación entre las “cúpulas” de los grupos y los obstáculos se localizan en los conflictos electorales provocados por la elección de jugadores individuales. El jugador define el juego perredista de manera contundente:

Yo creo que Nueva Izquierda todavía en el papel, como IDN, sigue los principios del progresismo, de mejorar las condiciones sociales, todavía lo tienen dentro de su programa de gobierno y de su programa ideológico sobre todo; pero se han peleado con la idea de que López Obrador sea candidato a la presidencia y esa es la coyuntura. Si llega Marcelo Ebrard a ser la figura, pues los demás se van a pelear con él, dependiendo de las negociaciones. Esto es política nada más y más que política es grilla, o sea la grilla tiene una diferencia de la política, entonces no hay una gran diferencia ideológica, simplemente es la traición de un movimiento o a otro.

El jugador anuncia el fracaso del PRD en las próximas elecciones presidenciales, seguido de un periodo en el que el partido no significará prácticamente nada. Sin embargo, al hablar de la IDN el contexto es totalmente diferente ya que esta corriente será crucial en las negociaciones entre los grupos y cerrará con broche de oro el contundente triunfo del PRD en el DF. A pesar de esto, el jugador sabe que el PRD en general y su grupo en particular, no acostumbra apoyar a los jóvenes promoviéndolos para puestos de representación popular.

Determinado el contexto y puestas las reglas sobre la mesa, es momento de definir el estilo de juego del jugador. Luego de concluir su formación profesional, este jugador se ha visto limitado por el hecho de no encontrar un empleo, viendo en la IDN una opción para desarrollarse, es por esta razón que lo llamaremos el jugador-aspirante.

El jugador-aspirante establece tres líneas a las que seguir: la primera es su posición como profesionista en donde tanto en el corto como en el mediano plazo divisa un camino prácticamente obstruido y sin oportunidades objetivas de un desarrollo profesional; la segunda es su adherencia a distintos movimientos sociales hacia los que muestra una mayor identificación. Pese a esta preferencia y por ser movimientos que en última instancia derivan del juego perredista, dicha actividad depende del destino del PRD; la tercera hace referencia a su juego dentro de la IDN en el que define un periodo crucial, la reconstrucción del partido que comienza concluidas las elecciones del 2012 y termina en la víspera de las elecciones del 2018. Parece ser que este periodo puede definirse como el escenario de una nueva disputa por el control del partido en el cual grupos y jugadores lucharán por no ser “purgados” del partido.

Debido a la baja probabilidad de conseguir un empleo y tomando en cuenta que los movimientos sociales a los que hace referencia forman parte del juego político, podemos concluir que el jugador elija jugar con la IDN. De hecho, el periodo crucial para su futuro en el mediano plazo, está determinado por la confrontación electoral de cada sexenio.

El jugador-aspirante no solo juega con la IDN, también lo hace con MORENA y con el movimiento estudiantil de su universidad. Así, dado que este jugador no cierra ninguna posibilidad para su juego, se ubica en una posición atractiva y satisfactoria. Sin embargo, debido a que no mantiene ninguna vinculación formal o remunerada su pertenencia al grupo puede considerarse como no necesariamente dependiente.

Su objetivo para el corto plazo, es formar parte del equipo de campaña de López Obrador, desempeñándose como operador político; mientras que para el mediano plazo, aspira a un puesto de representación popular. Cabe señalar que el puesto que ambiciona no tiene que ver con una diputación o una senaduría, está particularmente interesado en una jefatura delegacional o en una presidencia municipal debido a que desea combinar su vinculación formal como representante de la IDN con “la acción” que disfruta en los movimientos sociales.

En conclusión, el jugador-aspirante cifra su proyecto al interior del juego perredista, de hecho no concibe posibilidad alguna fuera de él. Su estrategia será la misma que la de los demás jugadores, insertarse en la burocracia partidista y mantenerse después del periodo de reconstrucción del partido, para poder perfilarse de manera efectiva en un puesto de representación popular del 2018 en adelante. Su formación profesional pasará a ser el complemento ideal para establecer una relación de alta satisfacción pero de nula dependencia al juego perredista. El jugador concluye descartando a su partido como medio para el tan ansiado “despertar social”.

[...] mientras no haya una conciencia social, ni una unidad de las izquierdas, empezando desde el anarquista, hasta nosotros los socialistas, los socialdemócratas, pensemos en que podemos alcanzar el nivel óptimo para ganar y tener más poder popular, el PRD es la única opción.[...] esperamos que haya una coyuntura en la cual no se necesite del PRD y si se logra por la vía democrática sería muy bueno, nada más que no confío en ninguno de nuestros líderes aunque se vaya a lograr, ni siquiera en nosotros porque nosotros mismos nos vamos empapándonos de todo este sistema burocrático que nos hace inclusive, no muy confiables.

6. La jugadora-territorial

Para la militante, el PRD está conformado por la IDN y los otros grupos políticos (UPREZ, fundamentalmente). Por un lado, la IDN busca la integración de jugadores para la conformación de un grupo hegemónico capaz de consolidar una directriz. Por el otro, se encuentran un conjunto de grupos con objetivos y estatutos diferentes, pero con una meta en común: el poder. Pero ¿qué diferencia hay entre estos grupos si advertimos que en el partido no hay amigos, ni aliados seguros, sino un intercambio establecido por conveniencia en el que la lucha por el poder no solamente está al exterior del grupo, sino que también se encuentra en la gente con la que se trabaja? Esta dinámica conflictiva llega a un extremo en donde debido a la falta de identidad, confianza y unión, cada militante va por lo suyo haciendo cada vez más difícil el concebir un partido, mucho menos a los grupos que lo conforman. ¿Cómo es que se puede calificar a un partido que requiere de “cabezas fuertes” o “actores políticos” que le doten de un sentido compartido y proporcionen una directriz? ¿No es acaso el interés de esos militantes por posicionarse en puestos cada vez más importantes el motivo de la crisis perredista? Es lamentable que la única seguridad se encuentre en la instauración de un nuevo conflicto durante las próximas elecciones internas.

Por lo tanto, haciendo a un lado el proyecto de unificación partidaria para el establecimiento de una directriz, hablamos de un juego en el que cada jugador busca ascender en la pirámide perredista. Aunque resulte atractiva la idea de reestructurar organizativamente al partido, en los hechos, el grupo al que pertenece presenta el mismo objetivo que la oposición, la búsqueda del poder “económico y personal”.

El contexto en el que plantea su juego es difícil, el PRD perderá su hegemonía en el DF y de seguir el conflicto interno, durante las próximas elecciones estará “perdido y destruido”.

Expuesto el contexto general y las reglas del juego para la jugadora, es hora de definir su estilo de juego. A pesar de que su labor en el GDF es muy gratificante, su función como operadora política y su identificación con el trabajo en comunidad precisan la posición desde donde juega, definiéndola como una jugadora-territorial.

Aunque la jugadora-territorial expresa su malestar hacia la forma en la que se juega, se encuentra en una situación atractiva y satisfactoria ya que jugar para la IDN representa formarse a nivel comunitario mediante su actividad política y volver a desarrollarse profesionalmente dentro de una dependencia del GDF. Asimismo, el lazo de amistad que mantiene con la líder política que le dio acceso al juego, hace que sea difícil encontrar un mejor lugar donde jugar. Por lo tanto, es poco probable que esta jugadora considere salir del juego ya que no ve alternativa tan atractiva como pertenecer a la IDN⁴⁵. A pesar de que su evaluación como jugadora de la IDN resulta positiva también la coloca en una relación de dependencia, fácilmente observable a lo largo de toda la entrevista, al concebir una estructura vertical en donde los roles son tan definidos que no se le permite inmiscuirse más allá de las funciones para las que fue designada. Encontramos otro ejemplo en la estrategia que ella propone, al organizar al partido de forma circular busca el reconocimiento de su trabajo ya que a fin de cuentas, ella es la que consigue los votos.

La jugadora-territorial se integra de forma efectiva al juego político. Poco le importa el conflicto desarrollado en la “cúpula” del partido. Ella prefiere jugar a nivel territorial, teniendo como estrategia incrementar su influencia en su comunidad para hacer viable su meta, trabajar con niños a nivel comunitario. Esta jugadora sabe que mientras su grupo y el partido existan, debe aprovechar su influencia y recursos para fortalecer su proyecto alternativo. Finalmente, aunque la jugadora-territorial asegura no tener un conocimiento apropiado de lo que pasa en el partido debido a la posición en la que juega, concluye definiendo el futuro del partido de una forma bastante ilustrativa:

⁴⁵Aunque si miramos al exterior del juego perredista, tal vez esta jugadora perciba cierto atractivo en el PRI debido a que considera a este partido un ejemplo de cómo se debe de reestructurar un partido ante una crisis.

De verdad, lo que va a suceder en el partido es apocalíptico ¿no? Corriente contra corriente, individuo contra individuo, a nivel político es una destrucción, a nivel económico, a nivel social, o sea, tú velo, y de verdad, tú haz un análisis de un poquito de extractos de la Biblia con lo que está sucediendo y lo que se va a esperar para el 2012 es una destrucción total y en ese contexto apocalíptico se encuentra el PRD, puede ser su destrucción total si no hace nada ahorita, por ver cuáles son sus errores y es apocalíptico, se acaba en el 2012, que se acaba el PRD.

7. El jugador-aprendiz

Seguimos con puntos de vista distintos a los ya expuestos. Este militante presenta a la IDN como un grupo que se enfoca en los problemas sociales, que escucha y proporciona oportunidades de hacer, conocer, aprender y trabajar; en contraste, las otras corrientes (NI y UNyR) hacen a un lado las problemáticas sociales enfocando su acción a un interés político, manejan contradicciones tanto en su formación como en su praxis, son corruptas, maleadas y “aventajadas”⁴⁶. Pero, ¿cómo podemos explicar que la IDN, un grupo que fomenta la participación activa de sus integrantes también es un grupo “injusto” que los usa y los desecha dando preferencia a jugadores externos a los que se les permite alcanzar grandes puestos? Lo anterior es constatable en el siguiente fragmento:

[...] he visto cómo los desechan o nada más son usados ¿no? Entonces eso es lo que nunca me ha agradado, nunca. Yo veo camaradas que llevan años, siguen haciendo su lucha social, creando cosas en sus comunidades, realmente no tienen siempre la respuesta que ellos esperan. Eso me enoja mucho, que haya esas injusticias. Que personas externas nada más lleguen un mes y, a veces también viéndole el lado económico, porque ahorita es muy importante, personas que llegan externas y luego luego tienen los grandes puestos, o una situación mucho mejor, los acomodan mejor, entonces es como muchos se empiezan a desanimar y desertan [...].

⁴⁶Hace alusión a los hijos de algunos líderes para quienes es fácil insertarse al partido y alcanzar una buena posición.

Además, ¿cómo podemos sentar diferencias entre estos grupos si en todos ellos las decisiones son tomadas exclusivamente por sus líderes?

A diferencia de los demás jugadores, este jugador señala que el objetivo de todos los grupos, incluyendo al suyo, es alcanzar el poder. Por lo tanto, hablamos de un juego en donde la confrontación es llevada a cabo por aquellos jugadores que no lograron alcanzar el poder pero que a través del partido, buscan llegar a él y mantenerse ahí. En este juego, la negociación hace a un lado el interés por las problemáticas sociales estableciendo una competición en la que cada jugador busca su propio beneficio. De hecho, esta lucha permea todo el juego perredista, desde las negociaciones entre líderes grupales hasta las coaliciones realizadas por los miembros de comités vecinales. El jugador ejemplifica esta situación a partir del conflicto entre los miembros del comité vecinal del que forma parte:

[...] en mi colonia ganamos el comité vecinal y los que integran el comité vecinal son nueve personas, cinco de nuestra plantilla, dos de la que quedó en segundo, una de la tercera y una de la cuarta .Tenemos la bronca de que esas cuatro ya se aliaron ¿no? Porque unos son de UNyR, la otra es de los Arce, también ya se aliaron y somos mayoría, pero aun así, son trabas las que ellos nos ponen [...].

Para el jugador, tanto sus funciones a nivel territorial como las que lleva acabo en el GDF, definen su estilo de juego. Debido a que emplea al partido como una instancia formadora y capacitadora, nombraremos al jugador como el jugador-aprendiz.

Establecido su estilo de juego y retomando la diferenciación entre su grupo y los otros grupos, podemos percatarnos que la diferencia establecida por el jugador-aprendiz está basada única y exclusivamente en sus experiencias en los grupos con los que se vinculó anteriormente. Por lo tanto, su valoración positiva de la IDN deriva de los beneficios obtenidos por jugar con este grupo.

Jugar con la IDN permite al jugador-aprendiz tener una participación activa en su comunidad, profundizar su conocimiento tanto del partido como de sus principales oponentes al exterior del juego perredista, además de proveerlo de un trabajo acorde a su formación técnica, experiencia profesional y una capacitación continua. En conclusión, hablamos de una relación atractiva y satisfactoria. Pese a esto, también es una relación de dependencia. El jugador-aprendiz nos muestra su disgusto por la relación de dependencia que mantiene con su grupo:

[...] yo no quiero estar en un partido así, no me gusta tener que comer del partido para no sé, tener que comer, trabajar, no, no, ¡no! Me gusta la política pero a lo mejor ya que haya evolucionado. Aquí tú haces una propuesta en los, no sé, con algún líder, con alguna institución, si has escuchado ¿no? Tengo que tener como poder organizar, no me gusta estar y depender de eso, yo sí espero en cinco años ya no estar [...].

Finalmente, este jugador utiliza a su grupo para adquirir las herramientas que posibiliten su salida del juego perredista antes de que terminen de usarlo y lo desechen. Su objetivo no está dentro del juego político, sino en poner un negocio relacionado con su formación técnica y emplear el conocimiento adquirido por medio del trabajo en comunidad para poder obtener recursos sin necesidad de depender de los partidos políticos. El jugador-aprendiz concluye de la siguiente forma.

[...] para aquel tiempo [dentro de cinco años] no te puedo asegurar que estaré con esta corriente, espero que siga creciendo, sí nos debe de interesar, porque la política la tenemos que cambiar nosotros [...] somos el partido joven, somos del partido joven ya, de los jóvenes, del cambio, porque depende de nosotros. Entonces, espero que ya nos puedan escuchar en muchos partidos, porque hoy en día veo puros viejitos en la cámara y pero nada más que, si es lo mismo, se necesita un cambio para los jóvenes y para toda la gente, sí se va a lograr, pero que dejen paso a la nueva sociedad, que no tengan miedo a dejar el partido.

8. Jugador-aliado

De nuevo pondremos en cuestión la organización en posiciones de izquierda y de derecha. Para el militante, la IDN es la representante de la izquierda por excelencia y se ha distinguido por fomentar el desarrollo del partido destacándose por ser el grupo que ha tomado decisiones con una orientación de izquierda. Siendo un grupo decisivo para que personajes como Cuauhtémoc Cárdenas, López Obrador y Marcelo Ebrard se erigieran como jefes de gobierno o candidatos a la presidencia de la república. Mientras tanto, los otros grupos están integrados por “gente de derecha”, impulsan alianzas con el PRI y el PAN y en general, no aportan nada al partido. Pero ¿realmente podemos diferenciar a estas dos posiciones, cómo es posible que el grupo de izquierda sea el mismo grupo que apoyó a un jugador como Marcelo Ebrard a llegar a ser jefe de gobierno del DF? Basta recuperar un fragmento de la entrevista para constatarlo:

[...] fue la que organizó la decisión de Andrés Manuel de poner a Ebrard como jefe de gobierno en la ciudad, todas las corrientes estuvieron en desacuerdo, todas las que luego andan de lambisconas con Ebrard que hasta inclusive organizaron en el 2005-2006, un movimiento “todos unidos contra Marcelo” ahora son todos los que están ahí. En aquel entonces se opusieron a esa decisión de Andrés Manuel, los únicos que desarrollaron la posición de poner a Ebrard como jefe de gobierno fue la IDN y se luchó contra corriente y llegó Marcelo Ebrard como jefe de gobierno gracias al apoyo de la IDN.

¿Dónde se encuentra la “racionalidad política” cuando la izquierda promueve a la derecha en uno de los puestos de representación popular más importantes para el partido? Lo anterior pone en cuestión si realmente las decisiones de la IDN han sido las mejores para el desarrollo del partido. Habrá que cuestionar qué pasa con una izquierda que se sabotea a sí misma al permitirle a la derecha profundizar su influencia en el partido.

Al inicio de la entrevista, este militante describió de manera detallada la dinámica grupal que percibe en el DF. En contraste, podemos observar un juego conformado por grupos que se distribuyen en todas las delegaciones, en donde es notoria la lucha acérrima por los puestos de representación. Las estrategias para alcanzar estos puestos son las coaliciones, la negociación, el uso de poder, nepotismo, la corrupción y la traición de aquellos jugadores que juegan en más partidos o abandonan el juego perredista para unirse a las filas de la oposición. Esta lucha generalizada se expresa perfectamente a continuación:

Hay un canibalismo, un tribalismo, hay una política cavernícola o muy atrasada, se pelean todos contra todos, no hay una racionalidad política, como en un país europeo o el propio Estados Unidos, no sé si me doy a entender.

Para el jugador el objetivo de la IDN se encuentra en convertirse en una corriente política de primer nivel para hacer del PRD un “partido en movimiento” ; sin embargo, lejos de un cambio económico que profundice políticas de izquierda, parece ser que el objetivo de esta corriente al igual que las demás, se limita a acrecentar su influencia dentro del DF y a mantener los espacios ya conquistados.

El contexto del juego es prometedor ya que en el DF, el triunfo del PRD dejará a la IDN bien parada. Además, ante la salida de López Obrador, se abren una serie de posibilidades para la IDN, la más atractiva de ellas es su conformación como partido político independiente y en alianza con MORENA.

Establecido el contexto y las reglas del juego, es momento de hablar del papel del jugador al interior del juego perredista. En este caso, su estrategia se define tanto por la posición que juega en la IDN como por la amistad que mantiene con uno de los dirigentes indiscutibles del PRD, estas son las razones por las que lo llamaremos el jugador-aliado.

Es claro que su posición lo coloca en una situación atractiva y satisfactoria. De hecho, resulta muy difícil concebir lograr una mejor posición al exterior del grupo. Son estas mismas razones las que hacen que su relación con el grupo no sea necesariamente dependiente.

Entonces, el objetivo del jugador-aliado es el mismo que el de su corriente: acrecentar la influencia del área que dirige tanto al interior de su grupo como en la totalidad del juego perredista y ¿por qué no? hacer viable cualquier camino que se presente ya sea la permanencia en el PRD o la formación de un nuevo partido político. El jugador-aliado es contundente al definir su futuro en el mediano plazo.

Yo en lo personal dentro del PRD, que le hago. Yo soy de la corriente, soy de la expresión IDN [...] la Izquierda Democrática Nacional tendría que evaluarse, nos conviene meternos al partido o quedarnos en el PRD o construir un nuevo partido, porque se tiene la capacidad, se tendría que evaluar cuáles son.

4.2. Análisis Grupal

Luego de la presentación del análisis individual, toca el turno a un nuevo análisis. En él se tratarán los temas más relevantes de análisis individual, pero a diferencia de esta primera aproximación, aquí se pretende conjuntar los juegos de los jugadores para mostrar de manera coherente la complejidad del juego perredista.

El análisis grupal consta de seis subsecciones:

- La entrada: nos permite apreciar los antecedentes de cada jugador, sus vínculos tanto con el partido como con su grupo, además de los roles y funciones específicas.
- El tablero de juego: describe las características del contexto de juego y las posibilidades de maniobra del jugador en su interior.
- Nosotros y ellos: pretende identificar y caracterizar a los aliados y adversarios por medio del análisis de las formas de organización del partido.
- Las reglas del juego: describe la lógica del juego a partir de la inferencia de sus reglas.
- Los recursos del juego: define las posiciones de los jugadores a partir del análisis de los recursos con los que cuentan.
- Los objetivos: a partir de la identificación de dos tipos de objetivos de los jugadores, se enlazan las estrategias y se definen objetivos grupales.

Por último, para sintetizar la información en la que se basa el análisis, las subsecciones están acompañadas por tablas que complementan el análisis realizado.

4.2.1. La entrada

No cualquier individuo puede entrar al juego perredista, aunque ser soltero, contar con una educación superior (carrera técnica, licenciatura o posgrado) y con el apoyo familiar son factores que hacen factible el juego dentro de la IDN. Además, los antecedentes de cada jugador son imprescindibles para conocer la manera en la que llegaron a formar parte de este grupo. Así, más de la mitad de los jugadores se vincularon inicialmente al PRD. Su unión obedeció a la tradición familiar (heredero y escrutador), su integración a un movimiento estudiantil partidista (aspirante), su participación en otros grupos perredistas (aprendiz) o a una larga militancia en la izquierda nacional (aliado). Otros jugadores se integraron de manera directa a la IDN (solitario, seguidora y territorial). Para ingresar, estos jugadores tuvieron que hacer uso de otras vinculaciones: familiares, sociales (amistades), laborales o de colaboración. Asimismo, jugar con este grupo permite asumir a sus jugadores roles específicos como los de dirigente o colaborador de algún área del partido, miembro del equipo de trabajo de un líder político, operador político y representante vecinal. También provee a algunos jugadores de vinculaciones formales y remuneradas ya sea dentro del partido o fuera de él, a través del GDF (véase Tabla 1). No obstante, existen jugadores que no cuentan con este tipo de vinculaciones (véase Subsección 4.2.5).

Tabla 1. Datos generales de los militantes.

Jugadores	Edad	Ocupación	Escolaridad	Estado Civil	Vive con:	Antecedentes	Año de Ingreso	Vínculos IDN	Función de su militancia
Heredero	29 años	Labora en una Dependencia del GDF	Licenciatura	Soltero	Solo	Dirigente juvenil perredista	1997 (PRD) 2006 (IND)	Familiar: su padre es el líder de un área del partido	Colabora en el área que dirige su padre
Solitario	23 años	Estudiante	Licenciatura	Soltero	Padres	Ninguno	2009 (IDN)	Amistad: militante Laboral: Amistad: director de una dependencia del GDF	Colabora en un área del partido
Seguidora	45 años	Labora en una Dependencia del GDF	Licenciatura	Soltera	Madre	Ninguno	2006 (IDN)	director de una dependencia del GDF	Es parte del equipo de un líder de la IDN
Escritador	26 años	Desempleado	Carrera técnica	Soltero	Padres	Ninguno	2003 (PRD) 2007 (IDN)	Colaboración: precandidato delegacional	Colabora en un área del partido
Aspirante	25 años	Desempleado	Licenciatura	Soltero	Padres	Movimiento estudiantil obradorista	2009 (IDN)	Amistad: militante	Colabora en un área del partido, con MORENA y grupos juveniles afines a Obrador
Territorial	37 años	Labora en una Dependencia del GDF	Licenciatura	Soltera	Hija	Iniciativa privada	2011 (IDN)	Amistad: diputada representante de la IDN	Operadora política
Aprendiz	25 años	Labora en una Dependencia del GDF	Carrera técnica	Soltero	Madre	Escuela de cuadros políticos (NI, UNYR)	2002 (IDN)	Laboral: diputada de su localidad	Operador político y representante vecinal
Aliado	60 años	Líder del PRD Nacional	Posgrado	Casado	Esposa	Cuenta con una larga militancia en la izquierda nacional	1990 (PRD)	Amistad: dirigente de la IDN	Dirige un área del partido

4.2.2. El tablero de juego

Para comenzar, hay que señalar que no existe consenso entre los jugadores en relación con los grupos que integran al PRD; mucho menos en cuanto al lugar que ocupan tanto su grupo como los otros grupos dentro del juego perredista. De hecho, las diversas formas de organizar al partido coinciden con la matriz de interacción propuesta por la teoría de los juegos. Es evidente que los jugadores no poseen el conocimiento total de la interacción; así, las experiencias anteriores a su relación con la IDN, su participación al interior de este grupo y su juego a futuro, no solo depende de sí mismos, sino también del rumbo que tome la dinámica intergrupala, tanto al interior como la exterior del partido, y los escenarios que esta misma configure⁴⁷. Además, la información que cada jugador tiene del juego no es compartida por sus rivales. A pesar de que la mayoría de ellos identifican a algunos grupos más que a otros, las diferencias entre sus concepciones son constatables al comparar el total de grupos que cada jugador percibe, la importancia y representatividad que les asigna y los criterios que emplean para establecer este orden. Por lo tanto, es imposible detentar un conocimiento completo y definitivo de las posibilidades de elección dentro del juego perredista. Al no existir una elección única, ideal o dominante, el juego de los jugadores dependerá del conocimiento obtenido a lo largo de su recorrido, jugada tras jugada, entre aciertos y errores cada uno de ellos irá definiendo su estilo de juego (véase Tabla 2).

⁴⁷Como se pudo apreciar en la introducción, la configuración de nuevos escenarios de juego dentro del PRD derivan de la dinámica intergrupala, es decir, de las relaciones cooperación-competencia establecidas entre los grupos durante periodos electorales tanto al interior como al exterior del PRD.

Tabla 2. Criterio(s) para la identificación y jerarquización de grupos perredistas.

Jugadores	Grupos perredistas
Herederos	<p>Corrientes fuertes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Izquierda Democrática Nacional IDN 2. Nueva Izquierda NI 3. Izquierda Social IS 4. MEC (Marcelo Ebrard Casaubón) <p>Corrientes de menor nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternativa Democrática Nacional ADN • Foro Nuevo Sol FNS • Grupo Acción Política GAP • Unidad y Renovación UNyR
Solitario	<p>Ideología</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Izquierda Democrática Nacional <p>Presencia</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Nueva Izquierda 3. Foro Nuevo Sol
Seguidora	<p>En función de su juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izquierda Democrática Nacional
Escrutador	<p>Cabezas fuertes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izquierda Democrática Nacional • Nueva Izquierda <p>Grupos de menor impacto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foro Nuevo Sol • Unidad y Renovación

Jugadores	Grupos perredistas
Aspirante	<p>Importancia en la toma de decisiones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Izquierda Democrática Nacional 2. Nueva Izquierda 3. Izquierda Social <ul style="list-style-type: none"> • Democracia Social • Los Panchos Villa PV • MEC
Territorial	<p>Procesión de dependencias del GDF</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MEC 2. Izquierda Democrática Nacional 3. Unión Popular Revolucionaria Emiliano Zapata UPREZ
Aprendiz	<p>Por cantidad de integrantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Izquierda Democrática Nacional 2. Nueva Izquierda 3. Unidad y Renovación 4. Los Panchos Villa 5. MEC 6. Alternativa Democrática Nacional

Jugadores	Grupos perredistas
Aliado	<p>Por tiempo y distribución delegacional</p> <p>Pasado</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Izquierda Democrática Nacional 2. Izquierda Social 3. Unidad y Renovación <p>Presente</p> <p>Gustavo A. Madero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izquierda Democrática Nacional • Izquierda Social • Unidad y Renovación <p>Iztapalapa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izquierda Democrática Nacional • Nueva Izquierda • Unidad y Renovación • Red por la Unidad Nacional de las Izquierdas RUNI-Ebrard • Red por la Unidad Nacional de las Izquierdas RUNI-Obrador <p>Tlalpan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izquierda Democrática Nacional • Nueva Izquierda <p>Xochimilco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izquierda Social <p>Tláhuac e Iztacalco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad y Renovación

4.2.3. Nosotros y ellos

El tablero de juego presentado por los jugadores nos permite identificar, más allá de los grupos y jugadores mencionados, dos visiones acerca del partido. Ambas visiones se presentan a continuación.

En la primera de estas visiones los jugadores organizan a los grupos a partir de sus ideologías (heredero, solitario, escrutador, aspirante y aliado)⁴⁸. Desde esta visión, el partido se divide en grupos de derecha e izquierda, haciendo del conflicto entre Marcelo Ebrard y López Obrador el más evidente ejemplo de la confrontación de estas ideologías. En contraste, se encuentra una visión basada en la experiencia de cada jugador, en ella las diferencias entre su grupo y los otros hacen a un lado la cuestión ideológica empleando criterios heterogéneos como sus antecedentes (aprendiz), roles (territorial) o estilos de juego (seguidora). Asimismo, estos jugadores (territorial y aprendiz) no coinciden con la ejemplificación del conflicto intergrupar por medio de la confrontación entre los dos líderes antes mencionados, identificando como sus rivales más fuertes a grupos con los que ya sea en el pasado o al momento de las entrevistas, compiten cotidianamente (véase Tabla 3)⁴⁹.

Sin embargo, al identificar características compartidas por los grupos de izquierda y derecha; la ideología, como criterio de diferenciación, presenta contradicciones que ponen en tela de juicio la congruencia de esta división. Pero ¿cuál sería entonces la función que cumplen las ideologías dentro de la organización? Parece ser que representan recursos para el jugador, instrumentos de poder empleados para la legitimación y valoración de las acciones emprendidas por él y su grupo sin ser necesariamente ca-

⁴⁸Aunque el escrutador no expresa de manera explícita la organización del partido a partir de ideologías de izquierda y de derecha ni su representación por medio de las figuras de López Obrador y Marcelo Ebrard, sí divide al partido en dos bloques, el primero representado por la IDN y el segundo por la NI, en nuestra opinión ésta es razón suficiente para considerar que su visión coincide con la de aquellos que organizan el partido en función de su ideología.

⁴⁹Mientras que la seguidora no distingue más que a su grupo y algunos jugadores relevantes para su juego.

racterísticas que se validen en la cotidianidad, dentro de su grupo como en su relación con los otros grupos del partido o al exterior. De esta manera, la ideología tiene como función principal el ocultamiento de la lógica del juego⁵⁰.

⁵⁰Este planteamiento es similar al de Pviron (1999), quien concluye en su análisis del juego perredista que los grupos no se organizan en función de las reivindicaciones que proponen, sino que dichas reivindicaciones están en función de las apuestas por el poder hechas por los jugadores.

Tabla 3. Identificación, caracterización y diferenciación del grupo de los jugadores con respecto a sus aliados y adversarios

Jugadores	El jugador (IDN)	Los adversarios	Reglas del juego
Heredero	<p>(Izquierda-López Obrador: IDN)</p> <p>(+) Ha intentado respetar la cuestión ideológica e histórica que fundó al Partido de la Revolución Democrática. Se ha intentado apegar a sus documentos básicos. Da apertura a un sin fin de temas (hace alusión a su área).</p> <p>(-) Negocian con los grupos de derecha para beneficiarse como equipos políticos.</p>	<p>(Derecha-Marcelo Ebrard: NI, ADN, FNS, GAP, UNyR, MEC)</p> <p>(-) Son corrientes oportunistas. Pueden pasarse por alto la cuestión ideológica y política con tal de continuar la recuperación de espacios. Son envidiosos. Se benefician de las necesidades de la gente. Traicionan sus principios, su ideología, a su forma de pensar y actuar. Enriquecen a unos cuantos líderes. Ya no acompaña las luchas y necesidades de los movimientos sociales. Hacen alianzas con quien más les convenga para seguir acumulando recursos para su operación. Debido a que probaron los beneficios económicos del poder político desvirtuaron su lucha.</p>	<p>La mayoría de las ocasiones las decisiones se toman de forma cupular.</p>
Solitario	<p>(Izquierda-López Obrador: IDN)</p> <p>(+) Busca el beneficio social llevando programas sociales a las comunidades que los necesitan y trabajando con otras corrientes para la realización de un proyecto de izquierda.</p>	<p>(Derecha-Marcelo Ebrard: NI, FNS)</p> <p>(-) NI Es como la derecha dentro del partido. Son oportunistas. Solo favorecen a ciertos sectores o grupos ya sea dentro del partido como en el GDF. Solo buscan llegar al poder para beneficiarse personalmente. Acarrean a la gente.</p>	<p>Todos los grupos son incongruentes debido al modo de vida de sus líderes (ejemplifica su modo de vida a partir del dinero que gastan en sus campañas y los coches en los que llegan al partido). La toma de decisiones obedece a una política cupular. Todos los grupos son iguales, algunos peores que otros. No es un partido de izquierda. <i>Siguen un interés común, llegar al poder.</i></p>

Jugadores	El jugador (IDN)	Los adversarios	Reglas del juego
Seguidora	<p>(A favor de Rene Bejarano: IDN)</p> <p>(+) Está a favor de la democracia, enfatizando el trabajo en equipo y el bien común en aras de la democracia a partir del voto.</p> <p>(-) Los representantes de la IDN no son muy buenos, hablando de su conciencia y de su moral.</p>	<p>(En contra de Rene Bejarano)</p> <p>(-) <i>Luchan por obtener el poder económico para ellos.</i></p> <p>Luchan en contra de los derechos de los ciudadanos del DF.</p>	<p>Todos luchan para obtener el poder a través de trampas. La toma de decisiones dentro del partido está en manos de militantes superiores.</p>
Escrutador	<p>(Bloque IDN)</p> <p>(+) IDN Es un grupo en donde la democracia interna se impone, organizado, propositivo, en busca de afinidad de opiniones y una convergencia de rutas, con una buena estructura de organización y control.</p>	<p>(Bloque NI: NI, FNS, UNyR.)</p> <p>(+) NI Tienen una estructura de organización que los ha impulsado a los primeros lugares dentro del partido.</p> <p>(-) NI, FNS, UNyR. <i>Oportunistas.</i></p> <p>Se desplazan por conveniencia para no perder los cotos de poder.</p>	<p>Hay corrientes que tienen mayor peso que otras, pero al final se van juntando los grupos y la mayoría de las veces terminan dos bloques (Los mecanismos de representación son ineficientes).</p>
Aspirante	<p>(Izquierda-López Obrador: IDN, IS)</p> <p>(+) IDN No ha perdido sus principios y valores de izquierda.</p> <p>(+) IS Es una corriente digna, representante de los sectores populares y mantiene el apoyo a López Obrador.</p> <p>(-) IDN <i>Tenemos compañeros que no tiene nada que ver con la izquierda.</i></p> <p>Ha perdido sus valores (pero todavía no representa una contradicción para su juego).</p>	<p>(Derecha-Marcelo Ebrard: NI, FNS, MEC)</p> <p>(+) NI Sigue los principios del progresismo, es decir, la mejora de las condiciones sociales.</p> <p>(-) NI <i>Ha tergiversado la izquierda.</i></p> <p><i>Ha dejado atrás los principios y valores de izquierda.</i></p> <p><i>Se han enfocado más en un desarrollo empresarial, turístico y de negocios.</i></p> <p>Ha traicionado a López Obrador.</p> <p>Se ha enfrenado de forma directa a los movimientos sociales.</p>	<p><i>No hay una gran diferencia ideológica, simplemente es la trucción de un movimiento a otro.</i></p> <p><i>Al igual que todas las corrientes se ha burocratizado (en referencia a la IDN).</i></p> <p>Toman decisiones de forma cupular.</p>

Jugadores	El jugador (IDN)	Los adversarios	Reglas del juego
Territorial	<p>IDN (+) Busca la integración de grupos y jugadores para la conformación de un grupo homogéneo capaz de consolidar una dirección.</p>	<p>MEC y UPREZ (+) MEC <i>Poseen las dependencias en el DF.</i> (+) UPREZ <i>Tienen mucha fuerza.</i> (-) UPREZ <i>No tiene presencia (nadie los conoce).</i></p>	<p><i>Todos los grupos tienen intereses propios (los intereses de quienes los dirigen). Se ha perdido el objetivo común. Se ha perdido identidad, confianza y unión.</i></p>
Aprendiz	<p>IDN (+) Se enfoca en los problemas sociales, escuela y proporciona oportunidades de hacer, conocer, aprender y trabajar. (-) El grupo menos nefasto del partido es la IDN. (-) Es un grupo "injusto" que usa y desecha a sus integrantes. No tiene cuadros políticos.</p>	<p>UNyR, NI (-) UNyR No dejan elaborar actividades. Anteponen el interés político al social. (-) NI Manejan contradicciones. Son corruptos. Son nefastos como ciudadanos. No llevan sus enseñanzas a la práctica.</p>	<p>Buscan el poder para mantenerse ahí. El PRD aloja a todos los que no pudieron llegar al poder y tienen la esperanza de algún día controlar algo. Las decisiones son tomadas por los líderes de cada grupo.</p>
Aliado	<p>(Izquierda-López Obrador: IDN) (+) <i>Ha apoyado siempre las cuestiones más de izquierda.</i> <i>Ha estado presente en esas decisiones fundamentales sobre la ciudad (hace alusión a la selección de los principales líderes del partido).</i> <i>Siempre ha tomado las posiciones que van más a la izquierda..</i> Sus definiciones han permitido que se tenga la ciudad (la IDN fue crucial para que el PRD se adjudicara el GDF en 1997).</p>	<p>(Derecha-Marcelo Ebrard: NI, MEC, ADN, AB, PV) (+) <i>Son los que dirigen el partido.</i> <i>Son los que tienen la capacidad de decisión en el partido.</i> (-) <i>Son gente de derecha.</i> <i>No han hecho nada por el partido.</i> <i>Apoyan a Marcelo Ebrard no a Andrés Manuel López Obrador.</i> Impulsan alianzas con el PAN y el PRI.</p>	<p>No se dispone de información sobre este rubro.</p>

Nota: En este apartado se presentan: 1) con "negritas" la manera en la que cada jugador ordena el juego; 2) con "cursivas" toda información dicha por los militantes de forma textual; 3) sin "cursivas" toda información que fue modificada por el investigador con la finalidad de sintetizar la información, procurando no alterar su significado original; 4) con el signo (+) todo atributo o característica positiva; 5) con el signo (-) todo defecto o característica negativa. Además, la tercera columna hace referencia a aquellas características compartidas por todos los grupos, las cuales sirvieron para la inferencia de las reglas del juego.

4.2.4. Las reglas del juego

Antes de plantear cualquier estrategia, los jugadores tienen que saber las reglas que rigen el juego dentro del PRD. Para ello, en la sección anterior los militantes habían dado a conocer los diferentes contextos en los que sitúan su militancia, la manera en la que se toman las decisiones al interior del partido, así como los objetivos de su grupo, las estrategias para lograrlos y los obstáculos para su concreción (véase Tabla 4).

No obstante, al desechar el papel de la ideología como fundamento para la diferenciación entre grupos perredistas, nuestra reinterpretación del partido a partir de la TJ nos permite apreciar un juego en el que se privilegia de sobremanera el papel de jugadores individuales, es decir, los líderes de cada grupo (cúpulas políticas, militantes superiores, actores políticos o cabezas grupales). Todos ellos hacen a un lado la unificación del partido, la búsqueda de un mejor gobierno en el Distrito Federal, el cambio social y económico y el establecimiento de un socialismo popular centrándose en un solo objetivo: el mantenimiento y maximización de sus beneficios (“repartir el pastel”, el espacio y “el hueso”). Para alcanzar este objetivo no se requiere de una reestructuración organizativa, la configuración de un partido en movimiento, la creación de cooperativas o de sus estructuras político-administrativas. La definición de las estrategias queda en manos de los líderes de cada grupo quienes harán a un lado la cooperación haciendo de la competencia la estrategia predilecta. Por lo tanto, la toma de decisiones ignora a las asambleas deliberativas y a los mecanismos de representación, destacando el papel de los líderes quienes definen los objetivos, planifican y toman las decisiones en función de sus intereses (véase Sección 4.1). No obstante, al observar diferencias de poder entre los grupos, las confrontaciones de tipo suma-cero son sustituidas por coaliciones, configurando numerosos escenarios de negociación.

Tabla 4. Descripción general del funcionamiento del partido desde el punto de vista de los militantes de la IDN.

Jugadores	Contexto		Toma de decisiones	Estrategias	Obstáculos	Objetivos
	PRD	IDN				
Heredero	Desorganización y conflicto generalizado.	Bien organizada y trabajando en la construcción de un socialismo popular.	Las asambleas deliberativas.	Por medio del proyecto que llevo a área en la que participa.	Los otros grupos y sus jugadores.	Socialismo popular en el DF.
Solitario	Muy debilitado y sin presencia en los estados. Por desaparecer en el 2018.	Peleando por mantener su poder en el DF. Ante la desintegración del PRD, negociará una fusión con algún partido emergente.	Los "negociadores" de cada grupo.	A través de las funciones del área en la que participa.	La elección de Marcelo Ebrard como candidato del PRD a la presidencia de la república.	Establecer el socialismo.
Seguidora	La corriente del jefe de gobierno seguirá al frente.	No le gustaría que la IDN estuviera al mando en el DF.	El jefe de gobierno.	Corresponde a los líderes de cada uno de los grupos.	Los otros grupos.	Un mejor gobierno en el DF.
Escrutador	Mantiene su presencia en el DF.	Debería de tener mayor número de puestos representativos.	Los mecanismos de representación.	Estructuras político administrativas.	La lucha electoral de los grupos perredistas.	Cambio social.
Aspirante	Sin posibilidad de ganar las elecciones del 2012, pudiendo lograr su subsistencia solo de la mano de López Obrador.	Luego de la victoria del PRD en el DF logrará un mayor número de secretarías.	Las cúpulas.	Creación de cooperativas.	El gobierno federal, la legislación del DF, las cúpulas. En la IDN: la burocratización, la falta de presupuesto, la nula voluntad política y la corrupción.	El cambio económico.
Territorial	Perdido y destruido.	Perdido y destruido.	Los actores políticos más importantes.	Reestructuración organizacional.	Los intereses económicos y personales, la inexistencia de un común denominador, la división rumbo a las elecciones, la lucha entre "actores políticos".	Unificar al partido para crear una directriz y así establecer un objetivo común.
Aprendiz	Por medio de la IDN incrementará su influencia en su delegación.	Incrementará su influencia en su delegación.	A partir de negociaciones entre los líderes de cada grupo.	Programas sociales.	Los otros grupos.	Alcanzar el poder y mantenerse ahí.
Aliado	Logrará triunfar en el DF.	Podría convertirse en un partido autónomo y aliarse con MORENA.	Son tomadas por los grupos.	Ganar la presidencia del partido.	La gente que tiene el poder en el partido.	Hacer del PRD un "partido en movimiento".

4.2.5. Los recursos del juego

En el juego el posicionamiento de los jugadores depende de los recursos con los que cuentan. Teniendo esto presente pudimos identificar tres tipos de jugadores: privilegiados, dependientes e independientes (véase Tabla 5)⁵¹. Enseguida se presentarán las características de cada uno de estos tipos de jugadores.

Los jugadores privilegiados son el heredero y el aliado, para ambos, los beneficios que obtienen por jugar con la IDN no son tan importantes como su vinculación con jugadores al interior del mismo, los dos lo hacen con líderes del partido; sin embargo, mientras que el aliado mantiene una relación amistad con uno de ellos, el heredero es hijo del líder con el que se vincula. Por lo tanto, estas vinculaciones pasan a ser recursos de juego difíciles de alcanzar para la gran mayoría de los jugadores perredistas.

Con respecto a los jugadores independientes (solitario, escrutador y aspirante), habría que cuestionar la eficiencia de las funciones de mantenimiento de la IDN. Parece que a este grupo poco le importa su responsabilidad en cuanto al mantenimiento de sus jugadores, dejando en cada uno de ellos la responsabilidad de obtener los recursos necesarios para mantenerse en el juego, de ahí la etiqueta de jugadores independientes. Para cumplir con su encomienda, no basta con ser un buen jugador ya que al no contar con personas que apadrinen su juego dentro de esta institución política, como en el caso del heredero y el aliado, es necesario encontrar los recursos al exterior de la relación. Si revisamos las características de estos jugadores podemos percatarnos que los tres son jóvenes, solteros y aún viven con sus padres, condiciones que hacen plausible su juego (véase Tabla 1)⁵². Pero si el grupo no provee a sus jugadores de los recursos necesarios ¿por qué los jugadores permanecen dentro? Hay que recordar que el análisis costo-beneficio propuesto por la teoría de los juegos no se limita a la obtención inmediata

⁵¹La identificación de estos tipos de jugadores se basó en la evaluación de la pertenencia al grupo realizado a cada jugador (véase Subsección 4.1.2).

⁵²Adicional a estas características, el jugador-solitario todavía es un estudiante, atributo que posibilita aún más su estilo de juego.

de beneficios, sino que considera la determinación de objetivos y el planteamiento de una estrategia que les permita alcanzarlos, ya sea en el corto, mediano o largo plazos. Adicionalmente, la evaluación de su pertenencia al grupo no solo dependerá de la obtención de intereses materiales ya que las expectativas, ilusiones y promesas de mejores condiciones de juego tienen un papel importante en el mantenimiento de los jugadores dentro del juego⁵³. Sin embargo, la condición de desventaja no es definitiva ya que la falta de recursos puede tener como consecuencia una permanencia inestable debido a que hace posible la visualización de alternativas más atractivas al exterior del grupo⁵⁴.

Pero ¿qué es lo que sucede con aquellos jugadores que a pesar de no encontrarse en una situación tan favorecedora como el heredero y el aliado, si cuentan con beneficios por su juego con la IDN? Para entender el juego de los denominados jugadores dependientes (seguidora, territorial y aprendiz) debemos tomar en cuenta los recursos con los que cuentan así como los beneficios que de ellos se desprenden. Los recursos percibidos por estos jugadores son: un empleo en el GDF y la relación de este empleo o de su rol con respecto a su formación profesional, lo cual implica beneficios como una mayor experiencia profesional y una capacitación constante. Aunado a estos beneficios, las funciones asignadas por su grupo (jugadora territorial y aprendiz, principalmente) les otorga una creciente influencia en los espacios en donde las realizan. Es un hecho que los costos por dejar el partido son muy altos. De hecho, en el caso de estos jugadores los recursos otorgados por su grupo, mejor dicho, por los jugadores que los conducen, pueden considerarse como herramientas de poder empleadas para controlarlos, ya que como bien lo indica su etiqueta, son piezas clave para la instauración de relaciones de dominación y dependencia. Estas relaciones de poder son reconocidas por los jugadores

⁵³Ejemplos ideales son representado por el escrutador y el aspirante, ambos jugadores manifiestan grandes expectativas en relación con su juego en el mediano y largo plazos dentro de la IDN (véase Subsección 4.1.2).

⁵⁴Cabe señalar que tanto el jugador solitario como el aspirante ya han visualizado mejores opciones que su juego con la IDN. Por su parte, el jugador solitario se hace de los recursos necesarios para su juego al emplear las instalaciones del partido para la consecución de sus objetivos (véase Subsección 4.1.2.)

a distintos niveles ya sea en relación con la estructura vertical y sectorial de la organización (territorial), con su grupo (aprendiz) o con su dirigente político (seguidora).

Tabla 5. Posicionamiento de los jugadores en función de sus recursos.

Jugadores	Recursos	Posición
Herederero	Familiar (su padre, líder del área en la que participa) Laboral (puesto en el GDF)	Jugadores privilegiados Tipo de pertenencia al grupo: <ul style="list-style-type: none"> • Atractiva y satisfactoria • No necesariamente dependiente
Aliado	Laboral (líder perredista) Social (mantiene una amistad con un importante líder perredista)	
Seguidora	Laboral (su líder político y un puesto en el GDF)	Jugadores dependientes Tipo de pertenencia al grupo: <ul style="list-style-type: none"> • Atractiva y satisfactoria • La dependencia supera su atracción y satisfacción al grupo
Territorial	Social (mantiene una amistad con una diputada de la IDN) Laboral (puesto en el GDF y su rol de operador político)	
Aprendiz	Laboral (puesto en el GDF, colabora con una diputada de la IDN y su rol como operadora política)	
Solitario	Social (mantiene una amistad con un militante) Subjetivos (expectativas, ilusiones y promesas de mejores condiciones de juego)	Jugadores independientes Tipo de pertenencia al grupo: <ul style="list-style-type: none"> • Atractiva y satisfactoria. • No necesariamente dependiente
Escrutador	Colaboración (precandidato delegacional) Subjetivos (expectativas, ilusiones y promesas de mejores condiciones de juego)	
Aspirante	Social (mantiene una amistad con un militante) Subjetivos (expectativas, ilusiones y promesas de mejores condiciones de juego)	

Nota: Si bien el posicionamiento de los jugadores privilegiados y los independientes parece ser el mismo, los jugadores privilegiados hacen de su pertenencia al grupo atractiva y satisfactoria ya que cuentan con recursos que los proveen de vínculos formales y remunerados; por el contrario, en el caso de los jugadores independientes son sus recursos subjetivos los que nos permiten entender el porqué de su atracción y satisfacción al grupo. Por otro lado, las razones que hacen de la pertenencia de ambos jugadores no necesariamente dependiente también son distintas, con respecto a los jugadores privilegiados esto se debe a que algunos de sus recursos (sociales o familiares) son tan importantes que es posible suponer este tipo de pertenencia, mientras que para los jugadores independientes la razón está en la falta de un vínculo formal o remunerado con su grupo ya que debido a ello, estos jugadores pueden visualizar opciones más atractivas al exterior.

4.2.6. Los objetivos

Tomando en cuenta que para la TJ las estrategias de juego se definen en función de los objetivos del jugador, pudimos identificar dos tipos de jugadores, aquellos que centran sus objetivos al interior del juego y otros tantos que optan por un objetivo fuera del juego perredista (véase Tabla 6). Ambos casos se presentan a continuación:

Los jugadores que centran sus objetivos dentro del juego son: el heredero, la seguidora, el escrutador, el aspirante y el líder. Al abordar su estilo de juego, sin importar su posición, todos ellos tienen como objetivo ascender dentro de la organización hasta alcanzar algún tipo de liderazgo en el partido⁵⁵. No es de extrañarse que en un juego donde se exalta el poder de los líderes, se fomenta la consecución del máximo beneficio y la creencia de que “el fin justifica los medios”, los jugadores tengan un solo objetivo: integrarse al círculo de aquellos jugadores que definen las reglas del juego y cuya acción logra trascender al juego perredista extendiendo su juego a un tablero más amplio, el gobierno del DF. Los jugadores que centran sus objetivos fuera del partido son: la territorial, el aprendiz y el solitario. En ellos no se logra apreciar, al menos de forma explícita, el deseo de alcanzar mejores puestos dentro de la organización. Para estos jugadores, su juego dentro del partido recae en el afianzamiento de sus proyectos. Así, el partido es visto como un medio que proporciona los recursos necesarios (recursos materiales, capacitación técnico profesional y la influencia del partido en zonas populares) para alcanzar los objetivos de cada jugador.

Pese a esta división todos los jugadores, tanto los jugadores que pretenden continuar su juego con la IDN como aquellos que optan por un proyecto independiente al partido, se mantendrán en el juego perredista mientras su juego represente menores costos y mayores beneficios.

⁵⁵El aliado es el único jugador que no busca un liderazgo debido a que ya lo tiene; sin embargo, eso no le impide tener que concentrar sus esfuerzos en el mantenimiento y maximización de sus beneficios.

Tabla 6. Definición de los estilos de juego en función de los objetivos de los jugadores.

Jugadores	Juego a futuro	Estrategias	Objetivos
Herederero	Dentro del partido	Convertir a su área en la columna vertebral del partido haciendo de sus funciones su estrategia predilecta.	<ul style="list-style-type: none"> • Busca fortalecer el proyecto familiar en el partido para asegurar su futuro liderazgo.
Aliado		Acrescentar la influencia del área que dirige tanto dentro de su grupo como en el PRD en general.	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener su liderazgo dentro de la IDN ya sea que este grupo siga dentro del PRD o se constituya como un partido autónomo.
Seguidora		Someterse al juego de su líder político.	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar su puesto laboral dentro del GDF.
Escrutador		Adherirse al área en la que colabora, y a través de una participación activa, cumplir con sus objetivos paso por paso.	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar formalmente al área en la que colabora. • Dirección técnica electoral.
Aspirante		Insertarse en la burocracia perredista y mantenerse ahí después del periodo de reconstrucción del partido.	<ul style="list-style-type: none"> • Operador político en la campaña de AMLO. • Ingresar formalmente al PRD. • Jefatura delegacional o presidencia municipal.
Territorial	Fuera del partido	Incrementar su influencia a nivel territorial para hacer viable su objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo comunitario con niños.
Aprendiz		Utiliza a su grupo como una instancia formadora y capacitadora para obtener los recursos necesarios que le permitan salir del juego antes de ser desechado.	<ul style="list-style-type: none"> • Negocio propio.
Solitario		Emplear al partido como una herramienta que lo provea de los recursos necesarios para llevar a cabo sus objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Formar un grupo independiente al PRD. • Empleo: como analista político o docente.

5. Discusión y conclusiones

*De dos peligros debe cuidarse el hombre
nuevo: de la derecha cuando es diestra y
de la izquierda cuando es siniestra.*

Mario Benedetti

En esta investigación nos dimos a la tarea de conocer el *modus vivendi* de militantes en función de sus vínculos a un grupo político. Para ello, empleamos una aproximación cualitativa, la entrevista de investigación, además de una técnica, el análisis de contenido interpretativo. La reinterpretación de lo dicho por los militantes, con base en la Teoría de los Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959), se realizó a partir de dos tipos de análisis, un análisis individual y uno grupal. El análisis individual, nos permitió dilucidar la manera en la que los ahora denominados jugadores, definen las reglas del juego perredista y su estilo de juego. Posteriormente, el análisis grupal intentó la conjunción de las diversas concepciones y los estilos de juego para mostrar de manera coherente la complejidad del juego perredista. Así, se describió un recorrido en el que los antecedentes, la entrada, el reconocimiento del tablero, la identificación y diferenciación de los aliados y adversarios, las reglas, los recursos y los objetivos ampliaron nuestra comprensión sobre el juego perredista.

Una vez concluida la presentación e interpretación de los resultados, proseguiremos con la discusión y las conclusiones de este trabajo. Por consiguiente, el presente capítulo está constituido por dos secciones, la primera sección corresponde a la discusión, mientras que la segunda está dedicada a las conclusiones.

5.1. Discusión

Debido a que nuestra investigación no se limita al empleo del modelo de la TJ, luego de la presentación de los resultados y la interpretación de los mismos, es menester discutir el impacto de nuestros hallazgos en relación a las implicaciones teóricas de la TJ. Por tal motivo, retomaremos el análisis costo-beneficio hecho a esta teoría (véase Subsección 2.2.1), centrando nuestra atención en tres implicaciones del modelo: 1) las relaciones de poder; 2) la imagen de los jugadores; y 3) la consideración de la TJ como un modelo del conflicto. Posteriormente, discutiremos los alcances y limitaciones de esta investigación, además de brindar algunas sugerencias para futuras investigaciones.

1) El juego de poder

La primera implicación señala que para la TJ, los objetivos de los jugadores se acotan al mantenimiento y la maximización de sus ganancias, por ende existe la predisposición al establecimiento de relaciones de dominación y dependencia. Este tipo de relaciones se caracterizan por una distribución desigual de los medios de mutua recompensa, haciendo frecuentes las negociaciones y los pactos por la consecución del poder, en las que los jugadores más aventajados tendrán en sus manos el destino del resto de ellos (c.f. Sánchez, 2002, p. 114; Blanch, 1982, p. 37). Pero ¿cómo es que las relaciones de poder hacen su aparición y se desarrollan al interior del juego perredista?

Uno de los temas a los que Thibaut y Kelley (1959) asignan mayor importancia tanto en la diada como en grupos de mayor tamaño, son las relaciones poder. Estos autores señalan que ante la falta de correspondencia entre los miembros del grupo y de no haber normas que regulen la distribución de los beneficios, es factible el uso del poder. Para formar parte de la Izquierda Democrática Nacional (IDN), cada uno de los jugadores ha hecho uso de sus vínculos. Una vez dentro del grupo, sus roles los dotaron de funciones específicas y en algunos casos, de vínculos formales y remunerados que

les proporcionaron los recursos necesarios para continuar con su juego. Pese a ello, algunos vínculos son más ventajosos que otros, incidiendo de manera importante en el posicionamiento de los jugadores y estableciendo relaciones caracterizadas por una distribución desigual de los beneficios. Como resultado, mientras algunos jugadores se encontraron en una posición atractiva y satisfactoria; otros, a pesar de recibir los recursos necesarios para su mantenimiento, sostuvieron una relación de dependencia al grupo y unos más no obtuvieron, por parte del grupo, ni los recursos básicos para mantenerse dentro del juego. Cabe señalar que la entrada de los jugadores deja de lado los canales institucionales y regulaciones normativas siendo el resultado de las relaciones de poder. Así, gracias al ejercicio del poder por parte de los jugadores ya insertos en el juego, algunos de los nuevos jugadores se ubicaron desde el comienzo en posiciones caracterizadas por una relación de cooperación o dependencia hacia los jugadores que les permitieron el acceso al grupo y una relación de poder respecto de aquellos jugadores que se ubicaron por debajo de ellos. De esta manera, pudimos constatar que en el juego desarrollado por los jugadores, los valores de cambio se han convertido en recursos de poder de diversa índole (económica, social y simbólica). Los vínculos de entrada (recursos familiares, laborales, sociales o de colaboración) proporcionan a los jugadores posiciones diferentes dentro de la organización. Además, el grupo en el que desarrollan su juego, les provee entre otras cosas, de una ideología (recursos simbólicos) y los recursos materiales necesarios para mantenerse dentro del juego (recursos económicos). Todos estos recursos sirven para la reproducción de relaciones de poder sin importar la posición en la que los jugadores se ubiquen.

Ahora bien, al tratar de encontrar la lógica del juego a partir de la inferencia de sus reglas, nos percatamos de que a nivel intergrupal las relaciones de poder cambian significativamente. Thibaut y Kelley (1959) habían contemplado escenarios en los que ante el uso de poder, los miembros menos aventajados harían uso de coaliciones. Uno de esos escenarios se presenta entre los grupos perredistas en donde las relaciones de poder son contrarrestadas por el empleo de coaliciones, conformando bloques de grupos con un poder similar, dando inicio a una relación de interdependencia en la que

el tablero de juego es resultado de las negociaciones entre dos bloques antagónicos. Sin embargo, debido a la predisposición al mantenimiento y maximización de las ganancias individuales, es probable que el empleo de coaliciones no elimine las relaciones de poder sino que las profundice permitiendo que tanto entre los grupos que conforman las coaliciones como al interior de cada uno de ellos este tipo de relaciones se consoliden y prevalezcan.

2) La imagen de los jugadores

La segunda implicación presenta a un jugador con una disminución de sus capacidades cognoscitivas y sensitivas, descontextualizado social e históricamente, en contra de las normas y valores que impongan frenos a su juego, basado en criterios de valor individuales y acotados a sus intercambios pasados. Además, en relación con sus adversarios, sus acciones son descritas como mecánicas ya que los percibe de forma estereotipada sin pensar en su juego ni en la interacción, ignorando así el papel de la comunicación y los intereses mutuos (c.f. Rodríguez, 1993, pp. 72-75; Deutsch y Krauss, 1992, p. 120). Cada una de estas características será discutida a continuación:

La primera característica hace alusión a un jugador con dotes de máquina o calculadora que desmenuza la realidad en una sola dimensión y por tanto, es capaz de determinar el valor de todo lo que le rodea, permitiendo distinguir aquello que sirve o no a sus intereses y así alcanzar sus objetivos. Esta visión del jugador asume que el jugador posee capacidades sensitivas y cognoscitivas reducidas.

En torno a esta característica, nos remitiremos al modelo de interacción social y a los Niveles de Comparación (NC) propuestos por la TJ. En principio, el modelo de interacción social plantea la dificultad de detentar el conocimiento total de la interacción debido a que las posibilidades no son fijas y dependen de factores internos y externos. Por tal motivo, la única manera de acceder al conocimiento es a partir de la experimentación, haciendo improbable que ese conocimiento sea compartido por los

jugadores. Lo anterior fue constatado a partir de la elaboración del tablero de juego perredista en donde no existió consenso entre los jugadores en cuanto a los grupos considerados, su importancia y los criterios que sirvieron como base para su organización. En cuanto a los NC, prestaremos atención a dos elementos: el supuesto psicológico hedonista y el poder del refuerzo como variable de interacción humana (c.f. Blanch, 1982, p. 36). Los factores perceptivo-cognoscitivos situacionales representados por los NC tienen repercusiones en ambos elementos. En relación con el hedonismo, desacredita la concepción de un jugador que busca la satisfacción inmediata de sus necesidades. Este argumento fue validado por todos los jugadores al presentar juegos que se encaminaron al alcance de objetivos definidos para el mediano y/o el largo plazos y aunque esto no significó que durante el juego no percibieran los beneficios necesarios para mantenerse en él, tampoco que sin ellos los jugadores hayan salido del juego. De forma semejante, la relevancia del refuerzo en la interacción social disminuye debido a que los NC hacen que el análisis costo-beneficio dependa de la experiencia psicológica del individuo, es decir, de criterios individuales de valor basados en experiencias pasadas, oportunidades presentes (c.f. Deutsch, 1992, p. 120) y futuras. Sin embargo, para el análisis de las concepciones y estilos de juego de los jugadores la experiencia psicológica fue indisociable del contexto social, dando como resultado criterios de valor compartidos.

La segunda característica presenta a un jugador descontextualizado social e históricamente. Para abordar este tema, se hace necesario el análisis de las normas dentro de la organización. Desde la TJ, las normas no son elaboradas a partir de redes sociales, sino que son el resultado de un acuerdo establecido entre los jugadores. De esta manera, se asume la inexistencia de normas sociales, lo cual implica que los criterios de valor recaerán en cada uno de los jugadores. Por lo tanto, el jugador estaría sometido a las leyes del refuerzo haciendo de la historia el resultado de las contingencias establecidas en el pasado.

Ubicados de nuevo en el juego perredista, hay que destacar que tanto al momento de definir el tablero de juegos como al identificar y caracterizar a su grupo, sus aliados

y adversarios, los criterios de valor no solo fueron determinados por la experiencia psicológica de cada jugador ya que su interpretación del tablero de juegos también dependió de la coyuntura política presentada al momento de la entrevista, descartando la imagen de un jugador descontextualizado social e históricamente⁵⁶. Así, a pesar de las diferencias existentes entre los jugadores, la dinámica intergrupala influyó en la evaluación del contexto y los criterios de valor, siendo la configuración predominante aquella en la que se identificó a dos bloques contrarios⁵⁷. Pero los criterios de valor compartidos por los jugadores no se relacionan con la existencia de normas que regulen su juego; de hecho, la inferencia de las reglas del juego no hace patente la existencia de alguna norma, sino que son el reflejo de los usos y costumbres de una organización caracterizada por una cultura política mercantilista.

Una última característica tiene que ver con el tipo de relación que sostienen los jugadores con sus adversarios. Se señala a la TJ de entender a las relaciones sociales como mecánicas en donde los otros jugadores son vistos de forma estereotipada, ignorando el papel de la comunicación y los intereses mutuos.

Comencemos con la forma en la que los jugadores ven a sus adversarios. Para ello hay que entender que en el juego perredista los adversarios, ya sea grupos o jugadores, forman parte de los recursos del juego, es decir, la diferenciación positiva de los jugadores con respecto a sus adversarios no se basa en características validadas en la cotidianidad de la organización, sino en una estrategia en la que a partir de la estereotipación de estos últimos, los jugadores pueden validar su estilo de juego. En relación con la comunicación y los intereses mutuos, dado que las relaciones establecidas en el juego se caracterizan por sus motivaciones mixtas, ambas son esenciales para los jugadores, los grupos y el juego perredista en general ya que sin ellas la configuración del tablero de juego sería imposible. Es clara la importancia de la comunicación en los procesos de

⁵⁶Pero la historia no solo influyó en la instauración de criterios de valor, más allá de una memoria histórica o un recurso teórico de conformación de valores, la historia fue empleada como un recurso estratégico y se convirtió en beneficio de quien la interpretó.

⁵⁷Nos referimos al bloque de “izquierda” representado por López Obrador y al de “derecha” representado por Marcelo Ebrard.

negociación entre las partes; no obstante, se nos podría plantear la siguiente pregunta ¿cuáles son los intereses compartidos por los jugadores de la IDN y sus adversarios? Siendo el juego perredista un juego en el que todos obtienen beneficios, la prioridad de ambos bandos se encuentra en la conservación de la organización. Para cumplir con este objetivo emplearán diversas estrategias, entre las que destaca la cooperación.

3) La Teoría de los Juegos como modelo del conflicto

La última implicación se presenta a partir del argumento de carácter especulativo que considera que el modelo de la TJ es un modelo del conflicto. Se advierte que de validar este argumento nos ajustamos al discurso que promueve la idea de un juego entre jugadores individuales y/o grupales, que tiene como único objetivo superarse los unos a los otros, siguiendo reglas precisas que perderían sentido si los jugadores cooperaran; además de asumir implícitamente la analogía entre las reglas del juego y las reglas de funcionamiento de las relaciones sociales, librándonos de teorizar las estructuras sociales al considerar a individuos desligados de toda relación social, histórica y escalas de valor universal (c.f. Plon, 1971, pp. 339-347).

Para Thibaut y Kelley (1959) la existencia de un conflicto se presenta debido a la falta de correspondencia entre los beneficios de los jugadores. En cuanto a la IDN se refiere, al hablar de las relaciones de poder se evidenció que las posiciones de los jugadores son diferentes, haciendo que unos cuantos de ellos se encuentren en una posición inmejorable mientras que otros carezcan de los recursos necesarios para llevar acabo su juego, pero ¿por qué los jugadores “independientes” se mantienen dentro de la IDN sin establecer una relación conflictiva con respecto a los jugadores “privilegiados”? Es aquí donde entra el papel de las motivaciones mixtas. Ante la ineficacia de la organización para mantener a sus jugadores, estos últimos elaboraran estrategias alternativas para obtener los recursos necesarios y hacer posible su juego. Así, los proyectos independientes al partido, la violación de las normas de la organización, el empleo de vínculos informales al interior y al exterior de su grupo, son algunas de las estrategias

que hacen posible su juego sin arriesgar las posibilidades de adquirir un vínculo formal dentro de la IDN⁵⁸. Por lo tanto, las estrategias para el mantenimiento y maximización de sus beneficios no excluye las opciones de juego sino que las diversifica, haciendo de su juego uno en donde los vínculos informales cobran importancia no solo en aquellos jugadores que carecen de recursos para su juego ya que también son parte de las apuestas por el poder de aquellos que se encuentran en mejores condiciones.

Lo que ocurre a nivel intergrupual es similar, ante la desigualdad existente entre los grupos, estos emplean las coaliciones conformando bloques con un poder similar y estableciendo una relación de interdependencia entre ellos. Es a partir de la negociación como se definen las posiciones, se distribuyen los diferentes recursos y se configura el juego perredista. No obstante, hasta en las coaliciones, debido la predisposición al mantenimiento y maximización de las ganancias individuales, tanto entre los grupos que conforman las coaliciones como al interior de cada uno de ellos habrá una distribución inequitativa de beneficios que conducirán a nuevos conflictos.

Por las razones anteriores, considerar a la TJ como un modelo del conflicto que promueve un juego en el que el único objetivo es superar al adversario siguiendo reglas precisas que excluirían toda posibilidad de cooperación es un tanto rígida. Con esto no se niega la existencia de un conflicto latente, derivado de la tendencia al mantenimiento y la maximización de los beneficios de cada jugador; sino que esto no se traduce en la existencia de una sola estrategia de juego dando prioridad a las motivaciones mixtas. Por lo tanto, mientras exista una relación de interdependencia entre los individuos y/o grupos, tanto la cooperación como la competencia formarán parte de las estrategias de juego que definirán, a fin de cuentas, la estructura del juego perredista. Por otro lado, la analogía entre las reglas del juego y las reglas del funcionamiento de las relaciones sociales, caracterizadas por el desconocimiento de las estructuras sociales y la consideración de individuos desligados de toda relación social, histórica y escalas de

⁵⁸Estas estrategias se suman al análisis de recursos y el posicionamiento de los jugadores realizado con antelación (véase Subsección 4.2.5).

valor universal, queda descartada. Como hemos señalado anteriormente, más allá de definir las reglas del juego pudimos observar los usos y costumbres de la organización, constituida por jugadores contextualizados social e históricamente, siendo los valores imperantes los de una política mercantilista en donde “el fin justifica los medios”.

A continuación, realizaremos una síntesis del conocimiento obtenido a partir del diálogo sostenido entre nuestras hallazgos y las implicaciones teóricas del modelo de la TJ.

- Aunque las relaciones de poder se presenten en la totalidad del juego perredista, estas no se limitan a las relaciones de dominación y dependencia, instaurando una asimetría de poder entre dominados y dominadores, en la que estos últimos son quienes poseen el poder condenando a los jugadores dominados a la pasividad total. Si bien el ejercicio del poder por parte de los jugadores mejor posicionados hace posible la entrada de nuevos jugadores con los que establece relaciones de dominación y dependencia, esto no significa que el juego de estos últimos se reduzca a los intereses de los líderes ya que, como lo señala esta implicación, sin importar la posición en la que se coloquen o los recursos con los que cuenten, el objetivo de los jugadores es el mantenimiento y maximización de sus propios beneficios. Lo mismo ocurre en el caso de las coaliciones, en donde en vez de entablar relaciones interdependientes con un objetivo común que los conduzca a estrategias cooperativas, se consolidarán las relaciones de dominación y dependencia tanto entre los integrantes de la coalición como entre los integrantes de cada uno de los grupos. Por lo tanto, las relaciones de poder producen a los jugadores y éstos a su vez, reproducen este tipo de relaciones dando forma al juego perredista.
- Con respecto a la imagen de los jugadores, las características que los definen fueron desestimadas. En primera instancia, contraria a la idea de un jugador con capacidades disminuidas, pudimos constatar la riqueza de las interpretaciones de los jugadores, al elaborar tableros de juego únicos; además, sus objetivos no se limitaron a la satisfacción inmediata de sus deseos, sino que se prolongan al me-

diano y largo plazos; asimismo, sus criterios de valor no se acotan a su experiencia psicológica individual ya que son indisociables del contexto social, concibiendo así a un jugador contextualizado social e históricamente y con criterios de valor compartidos que no derivan de la existencia de alguna norma, sino de los usos y costumbres de la organización. Por otro lado, al hablar de la manera en la que ven a sus adversarios pudimos observar que estos últimos son parte esencial en su estrategia, al validar sus estilos de juego y el de su grupo. Aunado a esto, debido a la primacía de las motivaciones mixtas, se revalidó la importancia de la comunicación y los intereses mutuos.

- En cuanto a la consideración de la TJ como un modelo del conflicto debemos de tomar en cuenta las características del juego perredista. Debido a la existencia de múltiples grupos y una diversidad aun mayor de jugadores, para lograr mantener y maximizar sus beneficios, el juego de cada uno de los jugadores y/o grupos depende en mayor medida de las motivaciones mixtas que de alguna estrategia de juego en particular. Así, tanto la cooperación como la competencia son estrategias para el logro de objetivos individuales, haciendo del grupo solo un medio para su obtención. Sin importar cuál sea la estrategia de juego, el conflicto queda asegurado por la acción de los jugadores.

Llegó el momento de hablar sobre los alcances de nuestra investigación, los cuales serán evaluados tomando en consideración algunos criterios de calidad. En primera instancia, para aumentar la confianza sobre el empleo de la TJ como marco interpretativo fue confrontada por visiones alternativas al fenómeno en cuestión, nos referimos a la Teoría de los Conflictos Reales TCR (Sherif, 1966) y a la Teoría de la Identidad Social TIS (Tajfel, 1981). Luego de mostrar los atributos de las teorías alternativas, basados en una valoración crítica de sus planteamientos, expusimos las razones que hicieron de la TJ la opción apropiada. Descrito el contexto en el que se desarrolla el juego de los militantes de la IDN (véase Sección 3.1)⁵⁹, partimos de la siguiente pregunta ¿cómo es

⁵⁹En la introducción se describió, de manera extensa, el desarrollo del partido desde sus antecedentes, su conformación y desarrollo, hasta el contexto en el que fueron realizadas las entrevistas de esta investigación.

que los militantes logran sobrevivir dentro de la IDN? Para responder a esta pregunta recurrimos a su *modus vivendi* que entendido desde la TJ sería definido como el estilo de juego de los jugadores dentro del juego perredista. Después, se especificó la manera en la que entendemos a la psicología social, determinante para la elección de la aproximación metodológica por la que optamos. Posteriormente, se definieron los objetivos de la investigación, los métodos, técnicas y procedimientos para la obtención de información, además de la forma en la que sería analizada. Simultáneamente a la realización de las entrevistas, su transcripción fue realizada con precisión y de forma íntegra. Con respecto de los resultados, se respetaron las opiniones vertidas por los militantes al diferenciarlas de las interpretaciones realizadas, así evitamos la alteración de sus testimonios. En cuanto a la interpretación, no nos limitamos a una interpretación acrítica a partir de los elementos conceptuales de la TJ, sino que se tomaron en cuenta tanto los datos fácilmente interpretables como aquellos que parecían discrepar y que luego nos permitieron un conocimiento más profundo del fenómeno en cuestión⁶⁰. Cabe señalar que a lo largo de todo el proceso investigación existió un acompañamiento por parte de quien fungió como asesora, proporcionando críticas y sugerencias determinantes para la conclusión de este proyecto. Además, si retomamos los criterios de calidad ya mencionados podemos observar que el desarrollo de esta investigación es coherente, haciendo posible la evaluación de su calidad por parte de terceros⁶¹. Por último, la profundidad del conocimiento obtenido sienta la posibilidad de emplear nuestros planteamientos para comprender la militancia en otras organizaciones políticas que se encuentren en situaciones similares a las aquí abordadas, siempre y cuando se tome en cuenta las características que distingue tanto a los nuevos militantes como a los contextos en los que se desenvuelven y aún más importante, se prevean modificaciones e innovaciones metodológicas en función de los retos que surjan.

⁶⁰Un claro ejemplo se encuentra en el caso de los jugadores “independientes” cuyo juego fue esclareciéndose a lo largo de todo nuestro análisis (véase Secciones 4.1, 4.2 y 5.1).

⁶¹Tanto las transcripciones de las entrevistas como las grabaciones en audio pueden ser auditadas para evaluar la calidad de la investigación.

Por otro lado, las limitaciones de esta investigación abren paso a las sugerencias para futuras investigaciones. Es claro que a pesar de la riqueza del conocimiento obtenido, esta investigación se centró solo en uno de los múltiples grupos que conforman al Partido de la Revolución Democrática (PRD) y aunque este grupo sea uno de los más relevantes, sería interesante conocer el *modus vivendi* de los militantes de grupos adversarios⁶². Una vez conjuntados sus mundos vividos podríamos enriquecer aún más nuestra visión del militante, su grupo, la dinámica intergrupala y el partido en general. Mucho más ambicioso sería extender nuestro análisis a otros partidos políticos y así hacer posible una lectura de las organizaciones políticas en México. En cuanto al método, mediante la implementación de un análisis longitudinal podríamos analizar el desarrollo del juego de los militantes antes, durante y después de coyunturas políticas de importancia. Por último, es necesario hacer énfasis en la importancia de una correcta planificación de la investigación. Para ello, se deben de tomar en cuenta las características de los individuos, grupos u organizaciones a los que se pretende conocer, las exigencias del empleo de una aproximación cualitativa y los factores propios del investigador, como el tiempo y los recursos con los que cuenta.

5.2. Conclusiones

Este apartado partirá con la integración del conocimiento obtenido a partir de nuestra investigación. Posteriormente, brindaremos algunas conclusiones en cuanto a la propuesta teórica y metodológica. Por último, realizaremos una evaluación de los resultados obtenidos en relación con los objetivos planteados para determinar si estos han sido cumplidos.

⁶²Sin embargo, debido a la dinámica conflictiva existente en el partido, se debe de evaluar el momento en el que se realice la investigación ya que este será determinante para la selección de los grupos. De hecho, tal vez un nuevo análisis no contemple a la IDN y puede que ni siquiera al PRD.

En un principio, las opiniones vertidas por los militantes perredistas mostraron a un partido político constituido por diversos grupos que se organizaban en dos bloques y se definían a partir de ideologías de derecha y de izquierda. El bloque de izquierda estaba representado por la IDN mientras que el de derecha por la NI, principalmente. En este partido los objetivos, las estrategias y los obstáculos estaban bien definidos. Aunque se priorizó el papel de los líderes en la toma de decisiones, las instancias representativas disminuían su influencia dando prioridad a decisiones democráticas. Por otro lado, el contexto en el que los militantes definieron su andar no fue el mismo: algunos percibieron al PRD como un partido que se aproximaba a su inminente final; mientras que otros, a uno que mantendría y aumentaría su influencia en el DF. En contraste, al hablar de la IDN sus opiniones fueron similares, pronosticando mayores beneficios a futuro. Sin embargo, esta aparente simplicidad encontraría su primera gran contradicción en la lógica organizativa que ellos mismos plantearon. La diferenciación de su grupo con respecto a sus adversarios más que definir los límites entre ambos, parecía encontrarlos en una lógica similar a la de un juego. Por tal motivo, nos dimos a la tarea de reinterpretar lo dicho por los militantes con base en la Teoría de los Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959) y así proponer una lectura alternativa del PRD, al que a partir de ese momento, denominamos como el juego perredista. En primera instancia mostramos la singularidad del juego de los jugadores al dilucidar la manera en la que cada uno de ellos define las reglas del juego y su estilo de juego. Luego de ello, a partir de la conjunción de sus concepciones sobre el partido y sus estilos de juego hicimos un recorrido que inició con los antecedentes de los jugadores y finalizó con sus objetivos.

Los antecedentes de los jugadores fueron imprescindibles para conocer la manera en la que entablaron el vínculo que les permitió entrar al juego. Una vez dentro de su grupo los roles, funciones y vínculos formales, alcanzados a partir del primer vínculo, dotaron a cada uno de ellos de distintas visiones sobre el partido, determinantes para la definición de sus estilos de juego. Además, la construcción individual del juego nos permitió observar diferentes configuraciones, en las cuales tanto los grupos, la importancia y representatividad que se les asignó, así como los criterios empleados para instaurar

este orden nunca fueron los mismos. No obstante, el planteamiento de los estilos de juego no se acotó a la percepción de jugadores aislados e independientes del contexto social, sino que dependió de la evaluación de un juego más complejo en el que la experiencia psicológica de los jugadores mantuvo una relación indisoluble con la coyuntura política que se desarrollaba al momento de las entrevistas, influyendo en la definición del tablero de juego y en el establecimiento de criterios de valor. Es así que a pesar de las diferentes lecturas proporcionadas por los jugadores existió una dominante, aquella que organizó al partido en función de dos bloques antagónicos.

Después de la entrada, el posicionamiento y la elaboración del tablero de juego de los jugadores se procedió con la identificación, caracterización y diferenciación de su grupo con respecto a sus adversarios. Para ello, los jugadores emplearon criterios heterogéneos; sin embargo, el más importante de ellos fue la ideología que, además de diferenciarlos positivamente, resultó ser un recurso estratégico para la legitimación y valoración de sus acciones y las de su grupo, sin ser necesariamente validadas en la cotidianidad de la organización. Habiendo identificado a sus adversarios, nos dispusimos a conocer la manera en la que se juega el juego perredista, lo cual se logró a partir de la inferencia de sus reglas. Así, se definió un juego que daba prioridad a las acciones de jugadores individuales cuyo único objetivo era el mantenimiento y la maximización de sus beneficios. Como consecuencia, las normas resultaron ineficaces dando lugar a un juego en el que la competencia fue la estrategia predilecta. Pero a nivel intergrupar, ante la innegable diferencia de poder, las relaciones de tipo suma-cero dieron paso a coaliciones que definieron una relación de interdependencia entre los grupos, quienes se vieron en la necesidad de negociar, siendo el resultado de estas negociaciones la configuración del tablero de juego. Después de la inferencia de las reglas del juego, retomamos el análisis de los jugadores. Esta vez, nos centramos en las posiciones en las que se situaron, haciendo énfasis en la importancia de los recursos con los que contaron para la determinación de las mismas. En general, el primer vínculo fue el más importante ya que les permitió la entrada al juego y resultó ser también un recurso determinante para su posicionamiento.

Conocido el tablero de juego, los adversarios, las reglas del juego, los recursos con los que se cuenta, y las posiciones en las que se ubica cada jugador, se procedió a analizar a mayor detalle sus estilos de juego. Centrándonos en sus objetivos pudimos identificar dos tipos de jugadores: aquellos que sitúan sus objetivos dentro del juego y otros que lo hacen fuera de él. Los primeros tuvieron por objetivo formar parte del círculo exclusivo de líderes de la organización; mientras que los últimos, emplean sus recursos de juego en la concreción de proyectos independientes al partido. Empero, todos los jugadores se mantendrán jugando con la IDN mientras su pertenencia les proporcione más beneficios que costos.

Posteriormente, nos dimos a la tarea de conocer las relaciones de poder dentro de la organización. Para lograrlo tuvimos que recurrir al primer vínculo de los jugadores con la IDN, nos referimos a los jugadores ya insertos en el juego, determinante para su entrada y posicionamiento al interior del grupo. Sin embargo, debido a que algunos vínculos fueron mejores que otros, desde el comienzo de su juego los nuevos jugadores mantuvieron relaciones de cooperación y dependencia con respecto a los jugadores que hicieron posible su juego dentro de este grupo y relaciones de poder con quienes ubicaron por debajo de ellos. Así, se estableció un juego de poder caracterizado por la desigualdad, el uso estratégico de recursos y la búsqueda de un solo objetivo: el mantenimiento y la maximización de beneficios individuales. No obstante, ese mismo objetivo nos llevó a negar la pasividad de los jugadores, producto de la asimetría del poder en la organización, al plantear la existencia de jugadores que no se someten al juego de aquellos que se sitúan por arriba de ellos, sino que son activos y generan sus propias estrategias para alcanzar sus objetivos. El papel activo del jugador nos condujo a la re-significación de su imagen. Así, dimos a conocer a un jugador capaz de interpretar el tablero de juego, que define sus objetivos más allá de lo inmediato y cuyos criterios de valor derivan de su experiencia psicológica; todos estos elementos se constituyen tomando en cuenta a jugadores social e históricamente contextualizados, cuyos usos y costumbres son el reflejo de una cultura política mercantilista. Para finalizar, retomamos el tema del conflicto que, aunque se mantiene latente, al dar prioridad a las

motivaciones mixtas, diversifica las opciones del jugador haciendo de la cooperación y la competencia estrategias de juego para alcanzar sus objetivos.

Ahora presentaremos las conclusiones en cuanto a la propuesta teórica y metodológica. Con respecto a la propuesta teórica, habría que recordar que aunque se reconoce las aportaciones de la TJ tanto desde la perspectiva individual como la intergrupala, a partir de un enfoque psicosocial, esta teoría había sido considerada como complementaria. Sin embargo, a través de esta investigación pudimos poner a prueba a la TJ estableciendo un diálogo entre su estructura conceptual y la realidad de los militantes de un grupo político. En relación con la propuesta metodológica, la TJ había sido empleada a partir de una aproximación experimental en la que del cúmulo de investigaciones realizadas no se logró encontrar explicaciones coherentes a los problemas planteados desatando una discusión crítica que tenía como objetivo plantear nuevos horizontes para su desarrollo. Esta investigación intentó proporcionar una alternativa para su desarrollo a partir de una aproximación cualitativa, en la que los modelos experimentales fueron sustituidos por entrevistas, realizadas a militantes de un grupo político, portadores de una cultura determinada y situados en tiempo y espacio. Así, tanto la estructura conceptual de la TJ, derivada de los análisis de la diada y de grupos de mayor tamaño, como la técnica empleada, el análisis de contenido interpretativo, nos permitieron conocer el *modus vivendi* de los militantes del grupo político en cuestión sin denostar la complejidad del juego perredista.

Con respecto de la evaluación de los resultados obtenidos en relación a los objetivos de la investigación. Para comenzar, mediante el análisis del juego de cada uno de los jugadores, cumplimos con los objetivos específicos al identificar las vinculaciones que posibilitaron su entrada al juego, sus concepciones sobre su grupo y el partido, sus roles, sus funciones y los recursos con los que cuentan, así como sus objetivos y las estrategias que plantean para lograrlos. Asimismo, a partir del análisis grupal todos estos elementos lograron conjuntarse mostrando un recorrido que amplió nuestra comprensión sobre el juego perredista y nos condujo hacia nuestros objetivos particulares.

Más adelante, en la sección correspondiente a la discusión, se sostuvo un diálogo entre nuestros hallazgos y las implicaciones teóricas de la TJ. Cabe señalar que dicho diálogo no tuvo como propósito desestimar estas implicaciones, sabiendo de antemano que estaban dirigidas única y exclusivamente al modelo de la TJ, sino dilucidar las relaciones de poder, la imagen de los jugadores y el conflicto en el marco del juego perredista⁶³. De hecho, por medio de este diálogo pudimos cumplir con nuestros objetivos particulares al conocer las formas de actuar de los jugadores dentro de las relaciones de poder, la imagen que tienen de sí mismos y de sus adversarios, así como las estrategias que emplean ante el conflicto presente en el juego perredista.

Una vez alcanzados los objetivos específicos y particulares parece claro que para cumplir nuestro objetivo general “conocer el *modus vivendi* de militantes en función de sus vínculos a un grupo político” fue necesaria una perspectiva holística, es decir, la conjunción del juego de cada jugador en relación a los otros jugadores, su grupo de pertenencia y la organización de la cual forman parte⁶⁴. Como se puede apreciar en la síntesis de los resultados, para alcanzar dicho objetivo, no bastó con la identificación de los elementos que conforman el juego de cada jugador, sino que estos elementos comenzaron a adquirir sentido cuando fueron contrastados con los de otros jugadores, tanto en cuanto a sus semejanzas como a sus diferencias, que más que opuestas resultaron complementarias ya que al conjuntarlas pudimos entretejer la estructura del juego de la IDN. Así, por medio del diálogo entre nuestros hallazgos y las implicaciones teóricas de la TJ conocimos el juego de los jugadores tomando en cuenta la totalidad de la organización. Por lo tanto, podemos concluir que el conocimiento obtenido nos ha permitido cumplir con el objetivo general de nuestra investigación.

Antes de concluir con esta investigación daremos paso a algunas reflexiones finales. La presente investigación es el producto de una inquietud personal surgida en los últi-

⁶³Este diálogo implicó la modificación de nuestros objetivos que, hasta ese entonces, solo consideraban a los elementos del juego de cada jugador como únicos medios para conocer su *modus vivendi*.

⁶⁴Además de considerar su pasado a partir de sus antecedentes, su presente al definir sus estilo de juego y su futuro al perfilar sus objetivos en el mediano y largo plazos.

mos semestres de la carrera. En ese entonces el Partido de la Revolución Democrática representaba una buena oportunidad para poner en práctica el conocimiento adquirido a lo largo de mi formación profesional a partir de la realización de mi tesis⁶⁵. Sin embargo, he de reconocer que mi interés por el partido no era imparcial ya que sentía una gran simpatía por él, particularmente hacia uno de sus líderes, López Obrador. Pero gracias a la lectura crítica de una diversidad de trabajos a cerca del PRD, pude reconocer a una institución política surgida a partir de un conflicto de intereses, cuyo desarrollo se caracteriza por un conflicto entre los grupos que lo conforman y su diagnóstico futuro apunta hacia su desintegración, superando así mis preconcepciones sobre el mismo.

Posteriormente, la identificación del conflicto existente entre los grupos perredistas, caracterizado por el surgimiento de nuevos grupos, el fraccionamiento de los ya existentes y su desaparición, me llevó a preguntarme ¿cómo es que los militantes logran sobrevivir dentro del PRD? Con la intención de responder a esta pregunta y tomando en cuenta la enorme cantidad de grupos que le conforman este partido, centré mi atención en uno de ellos, la IDN; así, me dispuse a conocer las acciones llevadas a cabo por los militantes para lograr su permanencia en la IDN. Pero la formulación de la pregunta de investigación vino acompañada de un nuevo cuestionamiento ¿qué es lo que la psicología social podía decir sobre este fenómeno? El contexto en el que se definió al partido, el conflicto intergrupalo, facilitó mi búsqueda de teorías reduciendo las posibilidades a tres teorías psicosociales. Este fue un momento determinante ya que, de nueva cuenta, tuve que hacer a un lado mis preferencias personales, dando prioridad a la comprensión del fenómeno en cuestión, seleccionando la teoría que pudiese responder a la pregunta planteada de la forma más esclarecedora posible⁶⁶. Habiendo seleccionado la Teoría de los Juegos TJ (Thibaut y Kelley, 1959), pude plantear el objetivo de la investigación:

⁶⁵Después del fracaso del PRI en las elecciones del 2000 y casi por concluir la insipiente alternancia política protagonizada por el PAN, parecía que era el momento del PRD y su líder, López Obrador, para adjudicarse el ejecutivo federal.

⁶⁶En primera instancia, la Teoría de la Identidad Social (Tajfel, 1981) no solo me parecía la opción apropiada para responder a las preguntas planteadas, sino que también era una de las teorías que más habían llamado mi atención durante los últimos semestres de la licenciatura.

“conocer a partir de la teoría de los juegos, el *modus vivendi* de militantes en función de sus vínculos a un grupo político”.

Con respecto al método, mi concepción de la psicología social fue determinante para la selección del abordaje apropiado, al optar por una perspectiva comprensivo-interpretativa, deje en claro la concepción de la realidad de la cual parto, así como la forma en la que se constituye el conocimiento y por ende la metodología que emplearía. Por lo tanto, mediante una aproximación cualitativa y el empleo de la técnica de entrevista me dispuse a proponer una respuesta a las interrogantes planteadas. Luego de la realización de las entrevistas, su transcripción e interpretación pude constatar la dificultad del empleo de una aproximación cualitativa debido a que, contrario a lo que se piensa, la investigación cualitativa requiere de tiempo, conocimiento teórico, procedimientos sistemáticos, una buena comunicación e interacción con los participantes y sobre todo creatividad ya que su flexibilidad invita y obliga a la elaboración de un método propio.

Tomando en consideración lo anteriormente expuesto, es importante señalar que la realización de esta tesis no solo representó un requisito para la obtención de un título que avale mi competencia como profesional de la psicología, ya que la lectura crítica del partido, el planteamiento de la pregunta de investigación, la selección de la teoría y la estrategia metodológica, el encuentro con los participantes a partir de la realización de las entrevistas, su transcripción y análisis, es decir, el proceso total de la investigación hasta la redacción de estas últimas reflexiones me permitió mi definición como psicólogo social.

Por último, el hecho de que la psicología social, a partir de la TJ, nos proporcionara una alternativa para comprender el sentido de la militancia a un grupo político trae consigo varias implicaciones. Dado que es posible afirmar que la lógica del juego perredista no dista por mucho de la del resto de los partidos que conforman el sistema de partidos mexicano, tal vez la más importante de estas implicaciones sea la puesta de

duda de la importancia otorgada a dichas instituciones ya que al considerarlas parte de un juego en el que el objetivo es el mantenimiento y la maximización de las ganancias de sus militantes, se pone en entredicho su eficacia representativa. Tanto la respuesta a esta cuestión como las nuevas interrogantes que de ella emanen son responsabilidad del lector.

Referencias

- Accinelli, E. y Vaz, D. (1996). Introducción a la teoría de juegos. *Notas docentes*, (4), 1-44.
- AMDL (2012). Diccionario de la lengua Española. Recuperado de <http://www.academia.org.mx/rae2.php> en Octubre del 2012.
- Arista, L. (15 de noviembre 2011). AMLO gana encuesta; Ebrard permanece en GDF. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversaldf.mx/home/nota37934.html> en noviembre 2011.
- Avilés, E. (2003). Los fundamentos de la política neoliberal. En Gaxiola, E. (2003). *El neoliberalismo mexicano* (pp. 7-15). México: Imprenta universitaria.
- Azzi, A. (1996). Dinámica de los conflictos intergrupales y las formas de resolución de los conflictos. En Bourhis, R. y Leyens, J. (Coord.). (1996). *Estereotipos, discriminación y relaciones entre grupos* (pp. 285-305). Madrid: MacGraw-Hill.
- Báez, C. (2002). El partido Revolucionario Institucional. Algunas notas sobre su pasado inmediato para su comprensión en un momento de reorientación. Los años recientes. *Convergencia*, 9 (27), 1-39.
- Bertaccini, T. (2006). El Partido Revolucionario Institucional ante el reto político de las clases medias mexicanas (1964-1976). *Históricas*. Boletín de información del Instituto de Investigaciones Históricas, (75), 14-22.
- Blanch, J. (1982). *Psicologías sociales: Aproximación histórica*. Barcelona: Hora.
- Brachet, V. (1996). *El pacto de dominación: estado, clase y reforma social en México (1910-1995)*. México: El Colegio de México, Centro de Estudios Sociológicos.
- Cansino, C. (2000). *La transición mexicana 1977-2000*. México: Centro de Estudios de Política Comparada.
- Canto, J. (2006). *Psicología de los grupos: estructura y procesos*. Málaga: Aljibe.
- Capozza, D. y Volpato, C. (1996). Relaciones intergrupales: perspectivas clásicas y

- contemporáneas. En Bourhis, R. y Leyens, J. (Coords.). (1996). *Estereotipos, discriminación y relaciones entre grupos* (pp. 29-48). Madrid: MacGraw-Hill.
- Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 2: el poder de la identidad*. México: Siglo XXI.
- Deutsch, M. y Krauss, R. (1992). *Teorías en psicología social*. México: Paidós.
- Flores, A. (2010). División interna y confrontación interna del PRD después de la elección presidencial. *Iberóforum*, 5 (10), pp. 22-52.
- García, J. (2004). Esa esencia perredista. *El cotidiano*, 20 (128), 105-109.
- García, J. (2005). Los caudillismos perredistas. *El Cotidiano*, 20 (129), 45-55.
- Gil, F. (1999). Relaciones Intergrupales. En Gil, F. y Alcover, C. (1999). *Introducción a la psicología de los grupos* (pp. 357-386). Madrid: Pirámide.
- Gómez, A. (2002). El PAN vs Salinas o el dilema del prisionero: reforma institucional y cooperación como estrategia política. *Espiral*, 8 (23), 111-137.
- González, M. (1995). *Orientaciones teóricas fundamentales en psicología de los grupos*. Barcelona: EUB.
- Ibáñez, T. (Coord.). (2004). *Introducción a la psicología social*. Barcelona: COU.
- IDN (2012). Historia IDN. Recuperado de <http://www.idn.org.mx/idn/> en febrero del 2012.
- INEP (2006). Diccionario Electoral. Recuperado de <http://diccionario.inep.org/>, en enero del 2013.
- Íñiguez, L. (2003). Movimientos sociales: conflicto, acción colectiva y cambio social. En: Vázquez, F. (Ed.) (2003). *Psicología del comportamiento colectivo*. Barcelona: UOC.
- Ito Sugiyama, M. E. y Vargas, B. (2005). *Investigación cualitativa para psicólogos*. México: UNAM/Porrúa.
- Javaloy, F. (2001). *Comportamiento colectivo y movimientos sociales: un enfoque psicossocial*. México: Pearson Educación.
- Kvale, S. (2007). *Doing Interviews*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Le Clercq, J. (1996). Viviane Brachet Márquez, El pacto de dominación. Estado, clase

- y reforma social en México (1910-1995). *Política y Gobierno*, 3 (2), 423-426.
- Loaeza, S. (1974). "El Partido Acción Nacional: la oposición leal en México". *Foro internacional*, 14 (3), 352-374.
- Marín, G. (1975). *Manual de investigación en psicología social*. México: Trillas.
- Modonessi, M. (2011). México: el crepúsculo del PRD. *Nueva Sociedad*, (234), 112-128.
- Montalbán, F. (2006). Relaciones entre grupos: una perspectiva psicosocial. En Canto, J. (2006). *Psicología de los grupos: estructura y procesos*. Málaga: Aljibe.
- Monsiváis, C. (2005). *"No sin nosotros": los días del terremoto 1985-2005*. México: Era.
- Mossige, D. (2012). El prd antes del 2012: partido o partido-movimiento. (La venganza del bipolarismo partidario). *El Cotidiano*. (171), 69-80.
- Munné, F. (1995). *La interacción social: teorías y ámbitos*. Barcelona: PPU.
- Palma, E. y Bladeras, R. (2004). El problema de las corrientes de opinión al interior del PRD. *El Cotidiano*, 19 (125), 63-67.
- Pivron, A. (1999). Anatomía de un partido de oposición mexicano: la estructura del juego político en el Partido de la Revolución Democrática (1989-1997). *Estudios sociológicos*, 17 (49), 239-272.
- Plon, M. (1975). «juegos» y conflictos. En Moscovici, S. (1975). *Introducción a la psicología social* (pp. 307-347). Barcelona: Editorial Planeta.
- PRD (2011). Estatuto. Recuperado de [http://www.prd.org.mx/portal/documentos/estatuto 2011.pdf](http://www.prd.org.mx/portal/documentos/estatuto%202011.pdf) en noviembre del 2011.
- Restrepo, C. (2009). Aproximación a la teoría de juegos. *Ciencias estratégicas*, 17 (22), 157-176.
- Reynoso, D. (2006). Actores institucionales y partidarios en el juego político mexicano. *Revista Mexicana de Sociología*, 68 (4), 667-691.
- Rodríguez, O. (25 de Agosto de 2011). Calderón en la teoría de juegos. *La Jornada*. Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/2011/08/25/opinion/021a1pol>.
- Rodríguez, P. (1993). La imagen del ser humano en la psicología social. *Psicothema*, 5 (Sup.), 65-79.

- Sánchez, J. (2002). *Psicología de los grupos: teorías, procesos y aplicaciones*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Scandroglio, B. (2007). La teoría de la identidad social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. *Psicothema*, 20 (1), 80-89.
- Sherif, M. (1958). Metas extraordinarias para reducir los conflictos intergrupos. En: Proshansky, H. (1973). *Estudios básicos de psicología social* (pp. 846-854). Madrid: Tecnos.
- Sherif, M. (1974). *Psicología Social*. México: Harla.
- Tajfel, H. (1975). La categorización Social. En Moscovici, S. (Ed.). *Introducción a la psicología social* (pp. 351-387). Barcelona: Planeta.
- Tajfel, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales*. Barcelona: Herder.
- Tajfel, H. y Turner, J. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. En Jost, J. y Sidanius, J. (Eds.). (2004). *Political psychology: key readings*(pp. 276-293). New York: Psychology.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Thibaut, J. y Kelley, H. (1959). *The social psychology of groups*. New York: Wiley.
- Valdés, M. (1998) Una nueva legitimidad en el Distrito Federal. Las elecciones de 1997. *Nueva antropología*, 16 (54), 57-78.

Apéndices

A. Guía de entrevista

Bloque	Preguntas
<p>Bloque 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Quiénes integran al PRD en el Distrito Federal? 2. De estos grupos ¿cuáles considera que son los de mayor y menor importancia o representatividad? 3. ¿Pertenece usted a alguno de estos grupos? 4. ¿Cuáles son las características que describen a su grupo? 5. ¿Cómo describiría a los otros grupos? 6. ¿Cómo es que forman parte del mismo partido?
<p>Bloque 2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se toman las decisiones del PRD en el Distrito Federal? 2. ¿Qué papel tiene el grupo al que usted pertenece ante estas decisiones? 3. ¿Cuáles son los objetivos de su grupo? 4. ¿Cuáles son las estrategias para alcanzarlos? 5. ¿Percibe algún obstáculo?
<p>Bloque 3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo visualiza al PRD y a su grupo en los próximos cinco años? 2. ¿Dónde se ve usted en los próximos cinco años?

B. Siglas

Siglas	Grupos perredistas mencionados por los informantes.
ADN	A lternativa D emocrática N acional
DS	D emocracia S ocial
FNS	F oro N uevo S ol
GAP	G rupos A cción P olítica
IDN	I zquierda D emocrática N acional
IS	I zquierda S ocial
MEC	M arcelo E brard C asaubón
NI	N ueva I zquierda
PV	P anchos V illa
RUNI	R ed por la U nidad N acional de las I zquierdas- E brard
RUNI	R ed por la U nidad N acional de las I zquierdas- O brador
UPREZ	U nión P opular R evolucionaria E miliano Z apata
UR	U nidad y R enovación