

Rescatando el pensamiento de Carlos Matus y la Teoría del Juego Social. Reconstrucción hermenéutica de un aporte nuestro-americano para el estudio del Estado, el Gobierno y las Políticas Públicas

Rescuing Carlos Matus' Thought and the Social Game Theory. Hermeneutic Reconstruction of an Our-American Contribution to the Study of the State, Government, and Public Policies

Barragan Martinez, Juan Camilo

 Juan Camilo Barragan Martinez
jucbarraganma@unal.edu.co
Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Revista Kavilando

Grupo de Investigación para la Transformación Social Kavilando,
Colombia
ISSN: 2027-2391
ISSN-e: 2344-7125
Periodicidad: Semestral
vol. 14, núm. 2, 2022
revistakavilando@gmail.com

Recepción: 06 Marzo 2022
Aprobación: 21 Abril 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/377/3773823010/>

Resumen: El estudio del Estado, el Gobierno y las Políticas Públicas en Nuestraamérica demanda reconocer tanto la diversidad subjetiva de los actores, como también las diversas conflictividades sistémicas que históricamente se produjeron y acumularon. Partiendo de esto, el presente artículo rescata y presenta una reconstrucción hermenéutica de la Teoría del Juego Social y el pensamiento de Carlos Matus, aportando un marco conceptual-metodológico que: da herramientas para interpretar la acción política y social como un campo de producción social, donde permanente se conjuga la reproducción-transformación sistémica, abriendo el concepto de gobierno y superando también la dicotomía ideológica del Estado y Sociedad Civil.

Palabras clave: Carlos Matus, Juego Social, Producción Social, Situación, Gobierno.

Abstract: The study of the State, Government, and Public Policies in Our America demands to recognize both the subjective diversity of stakeholders, as well as the diverse systemic unrest that was historically produced and accumulated. Based on this, this article rescues and presents a hermeneutic reconstruction of the Social Game Theory and Carlos Matus' Thought, by providing a conceptual-methodological framework, which gives tools to interpret political and social action as a field of social production, where systemic reproduction-transformation is permanently conjugated, by opening both the concept of government, and overcoming the ideological dichotomy of the State and Civil Society.

Keywords: Carlos Matus, Social Game, Social Production, Situation, Government.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo es uno de los productos del proyecto de investigación “Producción Social, procesamiento tecnopolítico y juego macro organizativo de la Ruta de Reincorporación Nacional de las FARC-EP (2010-2020)”, desarrollado desde la Unidad de Investigaciones Socio-jurídicas Gerardo Molina de la Universidad Nacional de Colombia. En dicho proyecto se buscó analizar cualitativamente la trayectoria de la producción social de la Ruta de Reincorporación de las FARC-EP, entendiendo este proceso como altamente complejo y donde se intersectan las posibilidades históricas de reproducción o transformación sistémica del conflicto político, social y armado. Para lo cual se demandó encontrar herramientas hermenéuticas necesarias para articular y operacionalizar dicho análisis, lo cual derivó en el reconocimiento de la Teoría del Juego Social –TJS- y del pensamiento de Carlos Matus, como una propuesta teórico-práctica articulada a las cuestiones del Estado, el Gobierno, la Planificación y las transformaciones sistémicas.

A razón de ello, se dio inicio a un proceso de recuperación de esta propuesta, que se encuentra débilmente explorada y reconocida en los programas colombianos de Ciencia Política. Por lo que la primera labor fue rastrear y sistematizar un conjunto de fuentes como libros, ensayos, conferencias y demás, donde se haya la presentación de la TJS y el pensamiento de Matus. Demandando una investigación en sí misma, dado que dicha producción académica estaba diseminada a lo largo de nuestra América, sin una sistematización plena.

Esta sistematización luego se confrontó a la pregunta ¿puede ser la TJS una herramienta interpretativa de los procesos políticos en clave a la reproducción-transformación sistémica de conflictividades?, la cual se respondió de forma afirmativa por medio de la reconstrucción hermenéutica la propuesta en sí misma. Dando cuenta de las herramientas de interpretación de trayectorias de la producción social complejas ligadas a conflictividades sistémicas y estructurales, como lo es la Ruta de Reincorporación de las FARC-EP.

Ahora bien, el presente artículo es el primero de una serie de tres artículos, productos de la investigación mencionada, y busca dar cuenta de la estructura-lógica categorial y conceptual núcleo de la propuesta de la TJS. Presentándose en cuatro momentos: primero, una sintética caracterización de la TJS como un producto histórico del pensamiento crítico nuestroamericano; segundo, la presentación de una primera dimensión de la propuesta, de carácter teórico-hermenéutico; tercero, la presentación de una segunda dimensión, de carácter conceptual-operativa; y cuarto, unas conclusiones generales acerca de la TJS como propuesta teórica vigente y potente para la interpretación de los gobiernos, Estados y procesos de transformación nuestroamericanos. Presentándose en cuatro momentos: primero, una sintética caracterización de la TJS como un producto histórico del pensamiento crítico nuestroamericano; segundo, la presentación de una primera dimensión de la propuesta, de carácter teórico-hermenéutico; tercero, la presentación de una segunda dimensión, de carácter conceptual-operativa; y cuarto, unas conclusiones generales acerca de la TJS como propuesta teórica vigente y potente para la interpretación de los gobiernos, Estados y procesos de transformación nuestroamericanos.

Esto sin entrar en la cuestión si las TJS pueden verse como un enfoque de estudios de las políticas públicas, como campo del conocimiento, puesto esto ya fue abordado Viera (2018), y así mismo se invita a realizar su lectura.

La TJS, un producto nuestroamericano para el estudio del Estado, el Gobierno y las Políticas Públicas

La TJS puede verse como una sistematización-conceptual de una experiencia (de una derrota histórica) y una prematura respuesta al 'naciente' neoliberalismo, esto desde un horizonte de transformación desde una lógica de justicia social¹

Se originó en dos grandes momentos experienciales: primero, la experiencia de gobierno de la Unidad Popular en Chile, en donde Matus fungió como Ministro de Economía, Fomento y Reconstrucción y

presidió el Banco Central. Es decir, en una posición de alta dirección de gobierno, desde donde se enmarca una discusión teórico-práctica alrededor del problema de la transformación social en el contexto de un gobierno socialista elegido por vía electoral; y, segundo, la seguida reacción autoritaria del golpe de Estado liderado por Augusto Pinochet, desde donde se erigió tanto la dictadura militar como el primer laboratorio neoliberal en el planeta.

Así, la TJS no sólo acontece en relación a una dimensión pre-neoliberal y con horizontes post-capitalistas, proyecciones de tipo utópicasⁱⁱ, sino que también nace durante la génesis del neoliberalismo, por lo que desde el inicio buscó aportar herramientas alternativas a dicho proyecto histórico. Denotando su libro *Planificación de Situaciones* (Matus, 1980) -este libro empezó a escribirse en el campo de concentración del Dawson, luego de ser apresado por el gobierno militar-, como el punto donde se puede rastrear el inicio de la presentación formal de esta propuesta teórico-práctica, donde luego se sumarían otros libros, conferencias, ensayos y demás.

La TJS se produce entonces como una propuesta novedosa que logra articular: los momentos experienciales señalados; experiencias previas al gobierno de la UP como asesor de la CEPAL -donde participó en su fundación-; un conjunto de conocimientos-diálogos académicos tanto con autores clásicos -Marx, Weber, Gramsci, Hegel, etc-, como autores contemporáneos -Dror, Maturana, Kosik, Poutlanzas, etc-; más el reconocimiento de la situación latinoamericana, dado que tras su exilio de Chile participó como asesor en diversos países latinoamericanos -Colombia, Brasil, Argentina, Uruguay, etc-.

Sus elementos de discusión se marcaron en relación a dos elementos principales: por un lado, la generalizada planificación normativa promovida tanto desde la CEPAL, como desde los 'Chicago Boys', asesores de Pinochet. Planificación que, incluso, caracteriza como coherente únicamente con sistemas políticos autoritarios en el marco de una condición de dependencia.

No es casualidad que, cuando esas formas teóricas regresivas y artificiales pretenden aplicarse a los países subdesarrollados, no sólo estos países quedan reducidos a la dependencia y al estancamiento, sino que únicamente la dictadura política más cavernaria es coherente con ellas. De esta forma, la teoría económica liberal se da de la mano con el fascismo cuando el país que la experimenta no está a la cabeza sino a la retaguardia del desarrollo y en el bando de los explotados del sistema mundial (Matus, 1980, p. 18).

Y, por otro lado, debate con un marxismo que no lograba dar herramientas prácticas para un contexto y una experiencia como el gobierno de la Unidad Popular. Aunque dicho debate solamente es reconocible en relación con los elementos subyacentes, siendo necesario acudir a entrevistar diversos funcionarios que trabajaron en la Fundación Altadirⁱⁱⁱ.

De esta forma, con relación a dichos elementos de discusión y la articulación desde donde construye la propuesta teórico-práctica, se gestó la TJS buscando aportes tanto epistemológicos-teóricos-conceptuales como prácticos, donde se resalta los métodos como la Planificación Estratégica Situacional y el Método Altadir de Planificación Popular.

Allí se conjugan interpretaciones interpretaciones de tipo sistémicas y de totalidad, con ampliaciones conceptuales como los conceptos de gobierno, actor o estructura, buscando llegar a simplificaciones pedagógico-didácticas que le dieran movimiento real en la práctica cotidiana. Articulando así una teoría que se considera aún relevante, más cuando se avizoran proyectos de gobiernos alternativos en el marco de un neoliberalismo que pareciera agotado. Con la potencia ético-política de viejas utopías, y la responsabilidad de asumir con seriedad el ejercicio del gobierno, bien sea nacional o comunitario.

DIMENSIÓN TEÓRICO-HERMENÉUTICO

En esta primera dimensión, que da cuenta de la dimensión teórico-hermenéutica, se presentan los conceptos: producción social, clase-actores, situación y juego social.

Producción social: acumulados históricos genoestructurados y elementos fenoestructurantes

El concepto de producción social emerge desde una influencia del marxismo y el constructivismo de Vygotsky, desde donde se entiende que todo lo que existe en el mundo social –ontológicamente hablando– es un producto social (Matus, 2007). Este concepto se compone por dos dimensiones: por un lado, los flujos de producción desde donde se produce el juego social; y por el otro, los acumulados históricos que se configuran como elementos estructurales y estructurantes.

Los flujos de producción son elementos interpretativos articuladores de los distintos tipos de hechos que ocurren en las trayectorias del juego social, estos son: hechos primarios, hechos sociales y acontecimientos. Los primarios son “como una película muda y fragmentaria del acontecer fenoménico” (Matus, 1980, p. 95); los hechos sociales resultan ser la agregación, vinculación y organización de los hechos primarios precisando “sus actores determinantes y sus propuestas” (Matus, 1980, p. 95); mientras el acontecimiento “es una agregación orgánica de hechos sociales (...) denuncia o asoma la existencia de un proyecto social, aunque no lo delimita ni conforma” (Matus, 1980, p. 96). Siendo entonces el conjunto de hechos y acontecimientos, los flujos mediante los cuales se producen y reproducen los actores y sistemas sociales.

En relación a los acumulados históricos –lo producido–, la fuente teórica retomada por Matus son las nociones de estructura y lo fenoménico de Karl Kosik. Coherente con la diferencia hecha por Marx entre la apariencia y la esencia de las cosas, interpretando que la primera hace referencia a “las formas fenoménicas de la realidad, que son las que directamente impactan en la mente de quienes viven una praxis determinada” (Matus, 1980, p. 71), la cual “tiene su estructura, su propio orden y su propia legalidad que puede ser revelada y descrita.” (Kosik, 1976, p. 25); mientras la segunda es “el marco que circunscribe el modo de existir, -que- condiciona el funcionamiento del contorno fenoménico” (Matus, 1980, p. 57).

Matus construye desde allí una traducción conceptual para la TJS, formando los conceptos de genoestructura y fenoestructura, como la estructuración tanto de la esencia del juego como de la apariencia, respectivamente. Construyendo una herramienta isomorfa de la biología genética^{iv}, haciendo analogía al genotipo y al fenotipo (Matus, 1980, p. 57), rescatando el concepto de estructura^v (Matus, 1980, p. 120), pero superando su ambigüedad (Matus, 2007, p. 268).

De la relación entre las genoestructuras del juego, la dimensión fenoestructural y la conjugación entre hechos, se construye la interpretación de la producción social como un proceso donde el ser humano “es un productor de la realidad social. Existen hechos y cosas que el ser humano crea (...) y esas creaciones, primero son flujos de producción y después pueden constituirse en acumulaciones” (Matus, 2007, p. 249).

Ahora bien, la definición de llegada de las genoestructuras tiene una simplificación didáctica, presentada como las reglas del juego, buscando volverla herramienta tanto a niveles de formación como para el ejercicio de planificación. Así que pueden verse como dos conceptos que adquieren una definición concreta dependiendo la situación en la que se enmarquen, genoestructuras en una función más académica o de carácter teórico y reglas del juego en una función de planificación situada de un actor concreto. Pero para efectos del presente artículo y la investigación en la que se enmarca, se entenderá que:

Las genoestructuras o reglas de juego, determinan el espacio de variedad posible de las acumulaciones y las jugadas. Nada puede ocurrir en el juego fuera del espacio de variedad determinado por las genoestructuras. Las genoestructuras son muy estables, y cuando son alteradas, marcan los grandes cambios de la historia. Son estables es porque los actores sociales más fuertes las sostienen y defienden. Y, naturalmente los defensores de las reglas genoestructurales del sistema social están más o menos satisfechos con ellas (...) De esta manera, las reglas fundantes del sistema o genoestructuras determinan el espacio de variedad de todas las fenoestructuras posibles. Si preguntamos por el origen de las genoestructuras podemos responder que ellas son un producto social, son producto de actores. En otras palabras, los actores sociales producen hechos que se genoestructuran como reglas de juego social. (...) Esta distinción permite entender dos tipos de conflictos sociales: los que

surgen en la competencia de jugadores por alcanzar objetivos excluyentes dentro del juego; y aquellos cuya finalidad es cambiar el juego. (Matus, 2007, pp. 268-270)

Por su parte la fenoestructuración tiene una diversidad en las formas en la que se presenta, se puede presentar en organizaciones, actores, redes, relaciones políticas, económicas, etc. Se presenta en los distintos procesos fenoménicos, pero fundamentalmente resulta un concepto que permite la interpretación de los fenómenos como productos históricos concretos espacial y temporalmente, que son tanto acumulaciones como capacidades de producción, y se entenderá que las fenoestructuras:

Indica una estructura a nivel fenoménico (...) dicho de otro modo, las jugadas se fenoestructuran como acumulaciones económicas, como relaciones de poder o relaciones de fuerza, relaciones cognitivas y relaciones de destreza organizativa entre los jugadores. Esa fenoestructuración o acumulación puede ser nula, positiva o negativa. Jugando se pierde o se ganan capacidades, motivaciones y valores para continuar el juego. Produciendo, se ganan o se pierden capacidades de producción social (...) –y- los jugadores son poseedores y usuarios de otras fenoestructuras que también son capacidades de producción. Pueden poseer capital físico, apropiarse de recursos, acumular capital financiero, etc. (...) estas capacidades fenoestructurales diferenciadas de los jugadores condicionan la variedad de las jugadas posibles. Las desigualdades fenoestructurales son desigualdades en las capacidades de producción de jugadas. (Matus, 2007, pp. 260-263)

Por último, es de señalar que Matus hace uso de esta distinción entre las dimensiones estructurales del juego social para aportar una distinción epistemológica, esto en relación a que diferencia el tipo de interpretación que puede hacer tanto un académico como un actor del juego. Donde las interpretaciones pueden ser geno o fenosituadas dependiendo las estructuras desde las cuales se sitúe el sujeto para construir su pensamiento. Así, para Matus (Matus, 1980, pp. 109-123), existen teorizaciones a) plenamente fenosituadas que se encargan en interpretar el mero funcionamiento de los fenómenos sociales; b) fenosituadas que inciden en algún grado, sin ser plenamente conscientes, de ciertas trayectorias genoestructurales –como las teorías del desarrollo económico-; y c) genosituadas que permiten interpretar el juego social en su conjunto, su trayectoria histórica y su esencia conceptual.

Clases, fuerzas sociales y actores, necesaria acotación empírico-conceptual

En la gestación de la teoría propuesta por Matus no se encontraba de forma acotada el concepto de actor, sí no que éste apareció cuando la teoría buscó aportar elementos prácticos de acción y su definición no resulta un rescate teórico sí no una conceptualización de su trayectoria y experiencia, aunque debe verse en relación con el marco interpretativo desde cual se originó: clases y fuerzas sociales.

A partir de aquí en varios conceptos aparecerán algún tipo de dualidad geno y fenosituada, en la medida que luego de haber comprendido la complejidad del juego social y su producción social, todo concepto como intento de representación de procesos y fenómenos sociales tendrá su dimensión a nivel geno y fenoestructural. Así, el concepto de clases sociales deberá entenderse como relativo a las genoestructuras; los actores, grupos y coaliciones como relativos a una dimensión fenoestructural; y las fuerzas sociales como una articulación fenoestructurada que tiene cierta capacidad de interpretación y acción genosituada.

La aparición de uno u otro concepto también debe verse en relación a los contextos sociopolíticos en los cuales surgieron, así la cuestión de las fuerzas sociales encarna y tienen una funcionalidad en contextos de revoluciones o experiencias relativas a esto; mientras el de actor adquirió fuerza en el contexto de la arremetida neoliberal luego de la guerra fría, donde la prioridad de Matus fue construir herramientas y conceptualización de acción para actores sociales y populares de todo tipo.

El primer concepto en aparecer en la obra de Matus fue el de clases sociales, esto a causa de su influencia marxista, el cual es entendido como:

grupos sociales antagónicos tanto por el papel que juegan en un modo de producción determinado como por la forma concreta en que se relacionan con los medios de producción (...) es un concepto genosituacional (...) –y- permanece como

tal hasta que no se transforme lo esencial de la genoestructura, con independencia de que grupos de individuos de una clase se transfiera a otra como parte de la movilidad del sistema social. (Matus, 1980, p. 181)

Dicha definición de clases sociales hizo uso del término de grupos sociales a causa de su funcionalidad argumentativa, pero el mismo Matus lo reconoce como un concepto elementalmente fenosituacional en relación a su inestabilidad ya que en el “se expresa la idea de un conjunto social de individuos que tienen intereses fenosituacionales comunes (...) por ser su aglutinamiento y cohesión derivado de relaciones puramente fenosituacionales, es mucho más variables” (Matus, 1980, p. 181). Así, en la trayectoria histórica de un juego social, éste se verá compuesto por unas clases antagónicas que en cada periodo concreto se fenoestructuran en grupos específicos sin alterar en gran magnitud su condición genosituada. De esta comprensión de grupos sociales se sustraen comprensiones como fracción de clase, la cual se entienden como “los subgrupos en los que se puede descomponer una clase, atendiendo principalmente a la región donde, condicionados por el sistema, ejercen su praxis” (Matus, 1980, p. 182).

Por su parte, Matus da cuenta de su influencia gramsciana al hacer uso del concepto de fuerza social, el cual resultará en su trayectoria teórica como el eslabón conceptual y empírico entre las clases sociales y el actor. En tanto la fuerza social es una agrupación social “con capacidad y voluntad de acción para ser actor determinante en la producción de hechos sociales” (Matus, 1980, p. 184). De esta forma se entiende que las clases sociales genosituadas se fenoestructuran en grupos sociales, pero donde en situaciones concretas algunos grupos se configuran como fuerzas sociales que cumplen funciones de reproducción o transformación del juego social.

Por último, el concepto de llegada resulta ser el de actor, el cual se comprende como un proceso fenoestructurado con historia, pero que para efectos metodológicos y de acotación empírica demanda dar cuenta de ciertas condiciones, por lo que su definición es:

Una cabeza o dirección de una organización, y en su extremo, a una personalidad, que cumple los siguientes requisitos: a) su acción es creativa, no sigue leyes, es singular y único como ente sensorial, motivacional, cognitivo y producto del sistema social; b) tiene un proyecto que guía su acción, aunque sea incoherente, errático o parcial; c) controla algún recurso relevante para el juego, tiene fuerza y capacidad de acumular o desacumular fuerza, y por consiguiente, tiene capacidad para producir hechos en el juego social; d) participa en algún juego parcial o en el gran juego social, no es un analista o un simple observador; e) tiene organización estable que le permite actuar con el peso de un colectivo razonablemente coherente o, en su extremo aplicable a una personalidad, tiene una presencia fuerte y estable en el sistema que le permite arrastrar con sus ideas a un colectivo social; y f) puede ser un actor-persona o un actor-grupo, según se trata de un líder o la dirección de una organización. No es una ficción analítica, sino un jugador real que acumula experiencia y asume juicios. Es un producto de actos de habla y de jugadas. (...) cuando hablamos de actores nos referimos a personas o equipos muy pequeños de personas que dirigen organizaciones. El juego social es un juego entre pocos, no es un juego de multitudes. (Matus, 1995, pp. 207-210)

De esta forma, Matus constituye un concepto operable tanto para la acción política como la interpretación conceptual. Donde, a su vez, es de señalar que su composición se aleja totalmente de la comprensión del individualismo metodológico, en tanto el actor contiene un código de personalidad que presenta su dimensión ideológica, cognitiva y emocional, desde donde el actor configura su marco de acciones aceptables dando cuenta de su historia, y abriendo las posibilidades para realizar alianzas y/o materializar conflictos (Matus, 1995, pp. 216-220).

De los sistemas complejos y el juego social

Para darle movimiento a la propuesta teórica, evitando determinismos estructuralistas, emerge una discusión que podría reconocerse como una ontología del sistema social. Así, Matus inició su construcción conceptual marcando un distanciamiento con las que consideraba concepciones deterministas o jerárquicas del sistema social, razón por la que hace uso del concepto de sistema complejo y autopiético, esto partiendo de una recuperación directa de la propuesta elaborada por Maturana y Varela (1973), desde donde Matus lo define como:

un sistema complejo cuyos elementos componentes se organizan, relacionan y vinculan de tal manera que son capaces de autoproducirse, autoorganizarse y autovincularse para construir la unidad o totalidad sistémica. Estos sistemas cumplen los siguientes requisitos: a) generan internamente los procesos de producción que los producen a través de sus continuas interacciones y transformaciones, y b) sólo los elementos autoproducidos constituyen al sistema. (1980, p. 33)

Reconociendo que sí bien se hace uso de un concepto propio de los sistemas biológicos, ésta al ser isomórfico es una herramienta para el reconocimiento e interpretación del sistema social, lo cual no implica en ningún momento un biologismo social, sino que los sistemas sociales son autopoieticos en la medida “que son sistemas ‘homeostáticos’ que tienen a su propia organización, o sea, su estructura, como la variable que mantienen constante o bajo regulación. Su autonomía trasciende su mero funcionamiento y alcanza a su gestación, reproducción y transformación” (Matus, 1980, p. 34). Dicha comprensión de homeostasis resulta entonces uno de los ejes para la interpretación de la transformación social, desde donde se trae a colación las comprensiones de homeostasis estructural y funcional, la primera se entiende como “la degradación del sistema y la vía por la cual se gesta su transformación (...) –mientras la segunda- está referida a los valores de las variables de un sistema y expresa el proceso de retroalimentación que permite que el sistema corrija las perturbaciones que lo afectan” (Matus, 1980, pp. 34-35).

Esto último debe emplearse como herramienta de interpretación en la medida que permite caracterizar y estudiar a los distintos conflictos sociales –políticos, económicos, ideológicos, etc.- como productos sistémicos sin aludir en ningún momento a una relación jerárquica o determinista. Aunque también permite caracterizar las transiciones en relación a los sistemas sociales desde donde se gestó y reprodujo la conflictividad social, o armada, dando cuenta de su función en la transformación o reproducción del sistema social. Partiendo de la premisa que el sistema social es un producto histórico materializado en una secuencia de situaciones donde se enfrentan o chocan, no siempre de forma consciente, fuerzas sociales tanto de transformación como de conservación de dicho sistema (Matus, 1980, pp. 36-37).

Sin embargo, Matus transforma la definición de sistema social complejo a la de juego social, el cual resulta su concepto de llegada en su trayectoria teórica. Cumpliendo una función pedagógica, dado que es un concepto fuertemente intuitivo que permite la comprensión simplificada de un sistema social sin anular su complejidad. Además, dicha comprensión de juego social también aumenta el papel del actor, tanto de quienes participan en un juego concreto, como quien planifica y busca incidir en la realidad social en la cual se ve envuelto.

Razón por la que el juego social no debe ser comprendido en cercanía con las teorías neoinstitucionales que parten de la teoría matemática de juegos, a la cual Matus marca su diferencia en tanto acusa a esta última de tratar “la interacción humana como si fuera un problema bien estructurado, donde las posibilidades y probabilidades son conocidas y conocibles” (Matus, 2007, pp. 301-302), reproduciendo así el individualismo metodológico, del cual se aleja.

Así, la comprensión finalizada de juego social, que debe entenderse en relación al sistema complejo y autopiético como elemento epistemológico subyacente. El cual se puede distinguir en al menos nueve subjuego-subsistemas: político, económico, de la vida cotidiana, personal, comunicacional, macroorganizativo, valores, ciencias y naturaleza. Se entiende al juego social como:

un gran juego, complejo nebuloso y de final abierto, compuesto de varios juegos indivisiblemente separados (...) integrado por nueve juegos que se desarrollan en planos intersectados. El juego no tiene comienzo ni término bien definido. Es acumulativo, continuo y tiene historia. Los resultados de hoy y la historia de ayer son el prólogo del juego de mañana. La realidad acumula cambios y los jugadores acumulan poder, experiencias, valores, recursos económicos, etc., de manera desigual. Los jugadores tienen memoria sobre el juego y parten de situaciones desiguales y oportunidades diferentes. La realidad es distinta para cada jugador y cada uno de ellos la explica situacionalmente según sus intereses, valores e ideologías. El origen de las desigualdades proviene en gran parte del arrastre histórico del juego. Es un juego entre desiguales. Las reglas del juego defienden y consagran las desigualdades acumuladas. Los criterios de éxito o fracaso en el juego son variados, complejos, situacionales y cambiantes. Las reglas las hacen los jugadores y ellos pueden cambiarlas (Matus, 2007, pp. 292-302).

Allí debe resaltarse que sí bien la comprensión aportada por la TJS permite dar cuenta de una reflexión ontológica y praxeológica del sistema social. Donde, para los estudios del Gobierno y el Estado, se acota a cuatro de los subjuego: juegos políticos, económico, de la vida cotidiana y macroorganizativo. En tanto la relación de estos juegos se produce y opera los conceptos de gobierno y planificación, la preocupación principal tanto de Matus, como del TJS como movimiento teórico.

La situación como unidad dialéctica de análisis

El concepto de situación resulta el eje central tanto de la TJS, como del núcleo epistemológico hermenéutico presentado en esta sección. Es también el articulador tanto de los distintos elementos conceptuales, como la construcción teórica con la práctica concreta. Pero al igual que los otros conceptos, éste tuvo un desarrollo y complementariedad a lo largo de su trayectoria teórica, por lo que debe entenderse bajo dos sentidos: primero, condensador del proceso de producción social; segundo, dimensión subjetiva del actor en su praxis.

En la propuesta teórica de Matus éste concepto apareció de forma previa al de sistema/juego social complejo o producción social, teniendo sus primeras apariciones conceptualizadas en Estrategia y Plan (1972) bajo los conceptos de coyuntura dinámica y política construida, la primera “es una fuerza que surge de la realidad y se impone a los hombres (...) –y la segunda- es un conjunto de ideas que los hombres quieren imponer a la realidad” (Matus, 1972, p. 26). Importante resaltar que la redacción y publicación de este libro se da durante el gobierno de la Unidad Popular, previo al golpe de estado. Razón por la cual ciertas discusiones e influencias conceptuales y de la praxis no se encontraban.

Dicha comprensión, luego del golpe de estado, se complementó al rescatar el concepto de situación, el cual tiene su influencia directa de: a) las conceptualizaciones marxistas, tanto de situación de Vladimir Lenin y Antonio Gramsci, como la noción de escena política en Marx (Matus, 1988); b) conceptualizaciones no marxistas, como la noción alemana *verstehen* rescatada por Max Weber^{vi}, y la noción de circunstancia de Ortega y Gasset^{vii} (Matus, 2007, pp. 166-167).

La suma de estas comprensiones más la experiencia concreta de la praxis de la planificación dotaron a la TJS de la situación como el concepto más complejo de su entramado teórico, de allí su función de articulador conceptual, cognitivo y praxeológico.

Razón por la cual debe ser entendida como la unidad dialéctica de análisis que conjuga y condensa los elementos geno y fenosituados de una situación concreta^{viii}. Las genoestructuras presentes en un juego concreto que entran en relación con elementos fenoménicos propios de ésta, interaccionando de forma constante, teniendo relaciones de determinación, condicionamiento e influencia (Matus, 1980, pp. 56-57). Allí, la situación es el escenario donde se produce el juego social y los flujos de producción adquieren su conexión de sentido significante, siendo el marco donde se da la reproducción y/o transformación del juego. Por lo que cada situación resulta el espacio en el que fuerzas antagónicas, y situadas a su vez, se enfrentan, a veces alrededor de procesos fenosituados –como una acción pública, una elección, etc.- y otras veces en relación a elementos genosituados –procesos revolucionarios-.

Por su parte, la situación se entiende también como el articulador espacio temporal del actor y su acción, ya que “el tiempo referido a la situación está determinado por el tiempo de la acción (...) cada situación tiene un tiempo propio adecuado a la naturaleza de las acciones relevantes para ella” (Matus, 1980, pp. 55-56). De esta forma, la situación como condensador del proceso de producción social articula al actor y su acción, que a su vez condiciona la trayectoria temporal de esta y se enmarca en una interacción entre elementos geno y fenosituados, produciendo, reproduciendo o transformando el juego social.

También, cada situación se presenta de forma diferenciada para cada actor en tanto que esta “es todo aquello relevante para la acción (...) y lo que es relevante para la acción de actores con distintos objetivos

es naturalmente diferente (...) –por lo que- objetivamente la realidad es diferente para los distintos actores” (Matus, 1980, p. 55).

De allí, a la situación como condensadora del proceso de producción social se le añade la dimensión objetiva de la subjetividad situada^{ix}, relativo a las trayectorias, historias y horizontes de cada actor. Por lo que, sin olvidar su genealogía subyacente, entiende que la situación:

constituye un espacio de producción social donde nosotros jugamos un papel al igual que nuestros oponentes, y donde todo lo que allí ocurre en términos de producción social depende de nosotros y ellos, en interacción con el entorno que nos envuelve a ambos (...). En este sentido, la explicación de la situación, en nuestra propia autorreferencia, que comienza por seleccionar problemas, es en primero una distinción, y después, una indicación, pues lo hago con el propósito de enfrentar los problemas seleccionados. (...) La apreciación situacional (...) es un dialogo entre un actor y los otros actores, cuyo relato asume uno de los actores de manera enteramente consciente del texto y el contexto situacional que lo hace cohabitante de una realidad conflictiva que admite otros relatos (...) -en definitiva- cada actor ve la realidad con sus propios anteojos. Comprende la realidad con distintos vocabularios, distintas teorías, distinta proporción entre juicio analítico y juicio intuitivo, distintas informaciones, distintos valores, distinta sensibilidad, distinta acumulación de tradiciones y distinta capacidad de lectura del mundo que nos rodea. (Matus, 2007, pp. 166-178).

Donde, para finalizar, se le añade la ceguera situacional, en tanto “cada jugador, aún el más entrenado en el análisis estratégico, está en cierto grado incapacitado para comprender a cabalidad la lectura que el otro hace de la realidad que les es común como participantes del mismo juego.” (Matus, 1995, pp. 5-6).

DIMENSIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL PARA UNA OPERACIÓN METODOLÓGICA

En esta primera dimensión se presentan los conceptos que cumplen una función principalmente de operación conceptual y metodológica. Estos conceptos son el gobierno como concepto ampliado, el cinturón de gobierno, el triángulo de gobierno, el procesamiento tecnopolítico y el juego macroorganizativo.

El gobierno como concepto amplio

Para presentar el concepto de gobierno en la TJS es preciso superar dos axiomas comunes a la hora de interpretar y caracterizar al gobierno, por un lado, es trascender la dicotomía Estado-Sociedad Civil y por otro, descentralizar el concepto de gobierno a un fenómeno propio del poder ejecutivo, usualmente presidencial.

El porqué de esta superación parte por la necesidad de evitar la universalización de la experiencia de los gobiernos dominantes, o lo que autores como Dussel (2009, pp. 244-269) caracterizan como la sociedad política. Trascendiendo la premisa ideológica liberal que interpreta a las políticas públicas como herramienta de intervención jerarquizada desde el Estado hacia la sociedad, buscando solucionar un problema social que se caracterice como público, desde la lógica de un dictador benévolo^x.

En un primer momento para la TJS el concepto generalizado de Estado resulta usualmente ambiguo, razón por la que se acota conceptualmente a la noción de un sistema macro regulatorio el cual se ubica fundamentalmente entre los juegos terminales -político, económico y de la vida cotidiana- y el juego macroorganizativo. El cual se compone y produce alrededor de: a) un patrón de direccionalidad político-ideológica que “determina el tamaño, peso y volumen del aparato público, junto con las funciones y misiones que debe cumplir.” (Matus, 1997, p. 83) y b)^{xi} un patrón macroinstitucional que:

determina la variedad y tipo de organismos públicos y semipúblicos que acepta el diseño organizativo, con la diferenciación de reglas que caracteriza cada tipo de organización. En este nivel se define el primer techo de la calidad posible de la gestión pública, pues establece la correspondencia entre cada tipo de organización y el grado de autonomía y flexibilidad que se le otorga para el cumplimiento de su misión y funcionamiento. (Matus, 1997, p. 83)

Por su parte, el Estado se comprende también como un fenómeno que participa en el juego social, pero que no lo abarca plenamente, ni determina, sí no que participa en su producción social y es a su vez producto de éste.

De allí se constituye un concepto ampliado del gobierno, ya que el sistema de gobierno del Estado, aunque sea dominante, no es el único gobierno que participa en el juego político, o alguno de los otros juegos. Lo que lleva al axioma que no todas las formas de gobierno hacen parte del sistema macroregulatorio del Estado, ni el sistema de gobierno de éste es la experiencia universal de gobierno de un juego social determinado. Por lo que las interpretaciones que partan de una centralidad y universalización del sistema de gobierno dominante reproducen su patrón de direccionalidad político-ideológica, y fetichizan la trayectoria política dominante como universal.

Partiendo de esto, en la TJS se parte que hay:

varios tipos de gobiernos, tanto en cada juego como en los diversos juegos componentes del gran juego social (...) hay gobierno de las fuerzas políticas, de los grupos de presión, de las organizaciones sindicales y de una gran diversidad de organizaciones que realizan, al menos en parte, actividad política. También hay gobierno regionales, locales y comunitarios. (Matus, 2007, p. 408)

Así que cuando se haga mención del Gobierno en mayúscula, se está haciendo referencia al Gobierno Central de un Estado, y cuando se haga mención de gobierno en minúscula, se reconoce a algún tipo de gobierno no dominante del juego social. Ahora bien, ya una vez reconocidos los límites conceptuales, en la TJS se entiende que:

Gobernar es inferir en el desarrollo del juego con la intención calculada de alcanzar un propósito. Todos los actores son gobernantes, desde el momento que son conductores de algún espacio de alguno de los nueve juegos. Todos los actores intentan conducir, pero no todos pueden hacerlo con el mismo peso y la misma eficacia. (...) El gobierno se ejerce por medio de algunos líderes y se materializa en jugadas. Estas jugadas pueden ser reguladoras, acumuladoras y accionadoras. (...) –Por lo que- el gobierno se refiere, por consiguiente, a conducir el proceso del juego social de un modo tal que la transición de las situaciones hacia la situación-objetivo mantenga la solidez y equilibrio de las situaciones en un nivel que no amenace el curso del proyecto cometido. (Matus, 2007, pp. 406-408)

De esta interpretación se entiende entonces que Gobierno Central entra en conflicto o cooperación con diversos tipos de gobierno, pero para complementar su operación conceptual, metodológica y praxeológica, aparecen dos conceptualizaciones: el cinturón y el triángulo de gobierno.

Cinturón de gobierno

Dado que el proceso de gobierno se ubica fundamentalmente en los juegos terminales, es desde su experiencia que se puede caracterizar su balance global de gobierno. Es decir, la capacidad del gobierno de lograr equilibrar y balancear su conducción en los juegos político, económico y de la vida cotidiana, donde cada uno de estos tiene una autonomía relativa con respecto a los demás, Matus entiende que:

"El primero sintetiza la acción y resultados en el ámbito de los problemas macro políticos (...) –el segundo- se estructura en sus beneficios y costos, por las consecuencias económicas y políticas del manejo macroeconómico (...) –y el tercero es- el balance de resultados de resultados en el ámbito de los problemas de la vida cotidiana de los ciudadanos (1997, p. 34).

Este balance también puede comprenderse en casos de experiencias de gobierno no dominantes, pero acotando fenoménicamente los espacios en los que ocurre. Por ejemplo, un gobierno comunitario o cooperativo no tiene una capacidad de incidencia en los procesos macro políticos y macro económicos, pero sí debe balancear entre su trayectoria política, su viabilidad económica que permita una reproducción organizacional y las condiciones de vida de sus participantes o militantes.

Ahora bien, la TJS traduce estos balances a la analogía de tres cinturones de gobierno, la cual también cumple una función didáctica. De allí se desarrolla la comprensión que un proceso de Gobierno no puede apretar los tres cinturones al tiempo, si aprieta uno, debe aflojar otro y así constantemente. Esta comprensión se origina de la caracterización que cada tipo de cinturón-balance demanda un tipo diferente de recurso, así el primero necesita poder político, el segundo recursos económicos y el tercero, aunque demanda varios, demanda fundamentalmente un recurso organizativos, en donde el único recurso a veces demandado en los tres cinturones es el cognitivo (Matus, 1997, pp. 46-47).

Allí, la conjugación de la capacidad fenoestructurada de estos recursos constituye el peso de un gobernante (Matus, 1997, p. 47), es decir, no todos los gobernantes tienen la misma capacidad de acción en cada situación, ya que naturalmente la historia del gobernante condiciona qué tipo de recursos acumula en su experiencia y cómo puede usarlos en cada situación.

Así, Matus propone que la priorización en alguno de los cinturones o el uso desequilibrado de sus recursos, es decir de su capacidad diferenciada de acción en cada juego, puede decantar en tres tipos de barbarismos: político, tecnocrático o gerencial. Estos se entienden de la siguiente forma:

"El barbarismo político consiste en departamentalizar la eficacia política e ignorar los problemas económicos y gerenciales para dar beneficios económicos y favores políticos ahora que crearán mañana una crisis política por agotamiento de la base económica y organizativa de la gestión política (...) - El barbarismo tecnocrático que consiste en -departamentalizar la eficacia económica o la eficacia técnico-gerencial, ignorar el problema político e incurrir en costos políticos ahora que crearán mañana una crisis económica por agotamiento de la base política de la gestión económica (...) -y el barbarismo gerencial que consiste en- destacar la eficiencia y eficacia organizacional con independencia del manejo político y económico. La organización pasa a tener fines propios, al margen del proyecto político y del proyecto económico.(Matus, 1997, pp. 43-44).

El triángulo de gobierno

El triángulo de gobierno es el marco de operacionalización metodológica y de reconocimiento empírico. Esto porque al acotar un fenómeno de estudio relacionado con un proceso de gobierno, sólo puede darse en relación a unos proyectos, una capacidad y una gobernabilidad concreta. Entendiendo esta premisa, se pueden reconocer los tres elementos que componen el triángulo de gobierno que son: el proyecto de gobierno, la capacidad de gobierno y la gobernabilidad.

El proyecto de gobierno se interpreta como "una propuesta de intercambio de problemas –entre los juegos- (...) una empresa de realización y acciones que producen beneficios y costos potenciales (...) se expresa en una selección de problemas y en un conjunto de operaciones para enfrentarlos" (Matus, 2007, pp. 441-442).

Este concepto de proyecto de gobierno trasciende la noción de agenda política de un actor, ya que esta resulta una lista de enunciaciones de carácter normativo, mientras el proyecto de gobierno comprende una serie de problemas seleccionados para los cuales se proyectan unas acciones que tienen efectos directos y colaterales en distintos juegos, pero que más que todo: demanda el uso de unos recursos específicos.

De allí surge el concepto de peso del proyecto de gobierno, que resulta ser toda la serie de recursos necesarios para la producción del proyecto de gobierno, dicho peso puede ser disonante o concordante con el peso del gobernante (Matus, 1997, pp. 48-50). Estos recursos suelen ser los cuatro enunciados anteriormente: políticos, económicos, organizacionales y cognitivos.

De la relación entre el peso del proyecto de gobierno y el peso del gobernante se llega a las comprensiones de la capacidad de gobierno y la gobernabilidad, la primera en términos concretos representa la capacidad acumulada y fenoestructurada del gobernante –sea colectivo o individual- de conducir o direccionar la secuencia situacional donde convergen la experiencia, los conocimientos y el liderazgo. En términos de Matus (Matus, 2007, p. 444), se entiende como la capacidad de acción del gobernante, que en contextos concretos puede re interpretarse como la capacidad de transformación o reproducción.

El tercer elemento que compone el triángulo de gobierno es la gobernabilidad, la cual se da en relación al conjunto de recursos necesarios para el proyecto de gobierno, más no solamente a los recursos políticos como es usual en las ciencias políticas liberales, así se entiende a la gobernabilidad como

una relación entre el peso de las variables que controla y no controla el actor durante su gestión (...) mientras más variables decisivas controla un actor, mayor es su libertad de acción y mayor para él la gobernabilidad del sistema. Mientras menos variables de peso controla, menos será su libertad de acción, o sea, su gobernabilidad sobre el sistema respecto ese proyecto (...) en síntesis, la gobernabilidad expresa el poder de un actor para realizar su proyecto. Es relativa a cada actor. (Matus, 2007, pp. 442-444)

De allí surge parte de la propuesta política de Matus (Matus, 1997, pp. 108-113), donde se busca elevar la capacidad de gobierno y la gobernabilidad en relación a los problemas que se consideren de alto valor. Lo que significa elevar la capacidad de gobiernos comunales, vecinales y locales, en referencia a problemas que consideran relevantes –como un humedal, un proyecto productivo, etc.-, que usualmente no son relevantes para el sistema de gobierno dominante, quien acumula los recursos y las capacidades. De esta forma se puede sintetizar que, “el proyecto de gobierno es un conjunto de propuestas de acción, la gobernabilidad del sistema se refiere a posibilidades de acción y la capacidad de gobierno apunta a las capacidades de acción” (Matus, 1997, p. 9).

Estrategia y procesamiento tecnopolítico, entre la viabilidad y aceptabilidad

Otro elemento eje de la TJS es la cuestión de la estrategia, en tanto se considera necesario superar las lógicas implícitas de la planificación normativa, en tanto genera un abismo entre lo que normativamente se postula y lo que realmente se produce. Donde el actor que realiza el ejercicio de gobierno no se encuentra solo produciendo la realidad -comprensión generalizada en la autorreferencia de los sistemas de gobierno dominante-, sino que entra en conflicto y/o cooperación con muchos otros actores y gobiernos. Demandando un horizonte que no se limite alrededor de la efectividad y eficiencia de los recursos, si no que se conjugue con una construcción de viabilidad y aceptabilidad. Debe entenderse como una forma acotada de legitimidad, evitando entrar a las discusiones recurrentes por la dimensión de este concepto.

Se hace necesario superar los límites del juicio analítico departamentalizado reproducido en las formas jerárquicas y segmentadas de las ciencias tradicionales, tendientes a reproducir la noción que los actores poseen una ‘racionalidad pura’ que busca una maximización de beneficios, como es presentada en las teorías de la elección racional (Matus, 2007, p. 235). Razón por la que se construye un axioma de vital importancia, que consiste en que los actores poseen un juicio cuasi-racional, que conjuga tanto un juicio de carácter analítico con juicios intuitivos. Conjugando tanto elementos ‘racionales’ propio del aprendizaje disciplinar, como también dimensiones éticas, ideológicas y emocionales propias de cada actor. De allí que Matus proponga un juicio tecnopolítico, que parta del carácter cuasi-racional de los actores, trascienda la lógica de la efectividad, y comprenda desde una construcción de viabilidad y aceptabilidad. Esto en terreno de los tres cinturones de gobierno, significa conciliar de la forma más equilibrada la dimensión técnico-económica y la política-estratégica, en términos de Matus se entiende que:

A veces hay que sacrificar algo de eficacia técnica en beneficio del manejo político. Otras veces es necesario hacer lo contrario: hay que sacrificar eficacia política en beneficio de la eficacia técnica. Todo depende de la estructura del vector de recursos escasos del gobernante. Si el recurso más escaso en su vector de peso es poder político, será necesario sacrificar eficacia técnica. Por el contrario, si el recurso más escaso reside en el ámbito económico, será necesario sacrificar eficacia política. (1997, p. 49)

De esta forma se entiende al procesamiento tecnopolítico como el proceso en que un actor que ejerce el proceso de gobierno, en el marco de los tres cinturones y condicionado por su triángulo de gobierno, busca construirle eficiencia, efectividad, aceptabilidad y viabilidad a su proyecto.

La eficiencia, eficacia, aceptabilidad y viabilidad se distinguen de la siguiente forma:

“la relación de recursos-productos precisa la eficiencia de una jugada, pues relaciona la calidad y la cantidad de recursos empleados para producir un producto. La relación producto-resultados precisa la eficacia, pues indica la capacidad del producto para alcanzar la meta perseguida. La relación resultados-calificación define la aceptabilidad de la jugada, pues indica el valor que el juicio humano le asigna al propósito. La relación resultados-realización indica la viabilidad de la jugada, pues alude a la capacidad del actor productor de la jugada para vencer las resistencias de los otros jugadores motivados a obstaculizar” (Matus, 2007, p. 319).

Ahora bien, recordando que el juego social es complejo y que tiene una historia que trasciende al actor, se construye la noción que todos los actores por más acumulación fenoestructurada tengan, lidian constantemente con la incerteza propia de un sistema complejo, allí la estrategia aparece como la herramienta para el procesamiento tecnopolítico en un contexto de incertidumbre, así la estrategia es entendida como:

el arte de trabajar con la incertidumbre, con lo impreciso y nebuloso del futuro, pero con sujetos bien identificables como yo, tú y él (...) -es- situacional, es decir responde a la lectura diferenciada que hace un actor sobre la realidad concreta que lo envuelve y coopera a construir su juego. (Matus, 1995, p. 5)

Por lo que:

“la relación de recursos-productos precisa la eficiencia de una jugada, pues relaciona la calidad y la cantidad de recursos empleados para producir un producto. La relación producto-resultados precisa la eficacia, pues indica la capacidad del producto para alcanzar la meta perseguida. La relación resultados-calificación define la aceptabilidad de la jugada, pues indica el valor que el juicio humano le asigna al propósito. La relación resultados-realización indica la viabilidad de la jugada, pues alude a la capacidad del actor productor de la jugada para vencer las resistencias de los otros jugadores motivados a obstaculizar” (Matus, 2007, p. 319).

Juego macroorganizativo, y la producción de las acciones públicas

El proceso de producción social de una acción o política pública trasciende el procesamiento tecnopolítico, es decir, no basta con la viabilidad política y económica si no existe un proceso organizativo que produzca hasta el más pequeño flujo de producción necesario. Así, aparece el juego macroorganizativo como el complemento del procesamiento tecnopolítico, para así aportar las herramientas conceptuales necesarias para comprender la trayectoria de un actor en un proceso de gobierno. El juego macroorganizativo resulta entonces uno de los nueve juegos de poder, es decir un sub juego con su respectiva autonomía relativa, donde aparece el concepto de macroorganización, como el marco fenoménico en donde ocurre un proceso de producción social de acciones, se comprende las acciones como un tipo de flujo de producción, pero el cual se realiza en el marco autorreferencial de una política pública y se entiende de la siguiente forma:

La característica básica de una macro organización reside en que nadie tiene el mando máximo absoluto sobre todas las organizaciones que la integran. Por el contrario, se trata de un juego que encuentra su equilibrio en la legitimidad de los campos operacionales y en las relaciones de fuerzas entre las organizaciones componentes. Es un juego que se realiza en múltiples planos de la realidad donde cohabitan varias organizaciones, conviven varios tipos de poderes y operan varios tipos de gobiernos. La coordinación se logra por el equilibrio y adecuación de las reglas del juego macroorganizativo. (...) El concepto de macroorganización es convencional. Puede aplicarse a cualquier frontera espacial o político-institucional que cumpla con el requisito de agrupar varias organizaciones sin una autoridad jerárquica que las comande. Sólo en ese caso el sistema tiene las características de un juego macroorganizativo. (...), el juego macroorganizativo se extiende más allá de las fronteras nacionales (Matus, 1997, p. 167).

Este concepto co-opera con el de organización, que se entiende como:

una estructura formal de interacción humana que cumple una misión estable sometida a las reglas de un sistema macroorganizativo y a reglas internas que precisan las primeras dentro de sus fronteras. Su funcionamiento implica un esfuerzo colectivo y coordinado en interacción con otras organizaciones del sistema. En ese sistema, cada organización es un departamento de la macroorganización con un espacio práctico y reconocido de operación. (Matus, 1997, p. 180).

De esta forma se conceptualiza el campo donde son producidas las acciones públicas, y los elementos empíricos de más fácil reconocimiento para quien no hace parte de una trayectoria de gobierno. Lo que podríamos denominar las acciones públicas realmente existentes, independiente de cualquier presentación normativa. La universalización y centralidad en los sistemas de gobierno dominante rara vez permiten comprender el proceso en el que son producidas las acciones públicas y los modelos de gestión que se producen.

Aunque en este escenario se debe retomar la concepción de Estado presentada anteriormente, ya que el patrón de direccionalidad político ideológica condiciona las misiones y el peso de las organizaciones públicas, y la dimensión macro institucional caracteriza los tipos de organizaciones que se permiten, así este es el primer marco de reconocimiento del proceso macroorganizativo de una acción pública y un gobierno, que también es “el primer techo de la calidad posible de la gestión pública, pues establece la correspondencia entre cada tipo de organización y el grado de autonomía y flexibilidad que se le otorga para el cumplimiento de su misión y funcionamiento.” (Matus, 1997, p. 83). Así, el Estado en su dimensión macro regulativa condiciona los procesos en la que crean hechos públicos, ya que puede determinar la exclusión de formas de organización dependiendo el tipo de patrón, como por ejemplo la exclusión de organizaciones comunitarias y cooperativas en los modelos de gestión neoliberal; como también la caracterización de la composición de las organizaciones, como la priorización de perfiles tecnocráticos y la estigmatización de toda forma de participación política no coherente al Gobierno dominante.

Por su parte, este proceso macroorganizativo posee dos niveles de caracterización empírica, desde los cuales se debe comprender. Por un lado, el nivel de macro diseño, que:

crea, una a una, las organizaciones públicas específicas que operarán en el juego macroorganizativo encasillándolas dentro de la variedad de posibilidades que abre el patrón macroinstitucional. Define sus estructuras organizativas e implanta estructuras y sistemas concretos de Alta Dirección que establecen las macroprácticas de trabajo. Comprende tres tipos de diseño: 3) Diseño Macro organizativo, que define la macroestructura organizativa del ámbito público mediante el señalamiento preciso del número y tipo de organizaciones que serán reconocidas como públicas, dentro de cada variedad abierta por el patrón macroinstitucional, para cumplir las misiones y funciones que se les asignan. Diseña el mapa institucional del sector público y elige para cada organización una etiqueta de identidad. 4) Diseño Organizativo, que establece la estructura organizativa interna de cada organismo y establece la responsabilidad por su producción terminal. Ese diseño se formaliza en un organigrama que establece jerarquías organizativas y delimita las responsabilidades por funciones. 5) Diseño de las Macroprácticas de Trabajo, que define los sistemas de alta dirección que dominarán las macroprácticas de trabajo de la organización pública. Este subnivel de diseño es determinante de la capacidad de gobierno. (Matus, 1997, pp. 84-85).

Y por el otro, el micro diseño, el cual:

establece el modo de realizar los procesos y tareas que demandan las macroprácticas de trabajo. Estos procesos y tareas mueven la organización activando las decisiones y directivas en cientos de microprocesos y tareas. Se refiere al: 6) Diseño de las Microprácticas de Trabajo, que regula los microprocedimientos de trabajo empleados en los procesos básicos de la gestión, como contratar, licitar, comunicar, comprar, pagar, recaudar, prestar servicios, etc. Estas microprácticas de trabajo establecen también normas de calidad burocrática controlables por la población atendida. El monitoreo de las mismas se realiza mediante el coeficiente de fricción burocrática, que establece la relación entre el tiempo real y el tiempo norma de cada procedimiento. 7) Diseño de la Administración de Conversaciones, que define el modo en que la organización sistematiza los actos habla. Los actos de habla son el percutor o gatillo de las acciones que mueven la gestión pública. Para disparar un arma es necesario accionar su percutor. Para que algo ocurra en una organización, alguien debe emitir un acto de habla. Un sistema de administración de conversaciones envía y recibe los mensajes, clasifica su intercambio, las descompone por tipos de actos de habla, establece un registro computacional y hace un acompañamiento de la apertura, cierre y estado de las conversaciones que respaldan y desatan las acciones gerenciales y burocráticas. (Matus, 1997, p. 85).

Así se presentan los niveles en los que se opera el análisis macroorganizativo de una acción o política pública siendo: la macro regulación, el diseño macroorganizativo y el diseño microorganizativo. Lo cual abre un marco de posibilidades importante, ya que permite reconocer empíricamente los flujos de producción entre organizaciones, los modelos de gestión que configuran uno u otro tipo de acciones, y las prácticas que se deben entender como fenómenos culturales. Superando las limitaciones que se circunscriben a las

comprensiones alrededor de la decisión, trascendiendo también las universalizaciones de los sistemas de gobierno dominantes. Que para efectos de los procesos emancipatorios complejiza la cuestión de tomarse el Estado, o las pretensiones liberales e individualizantes de cambiarlo desde adentro, sino suponiendo el horizonte de un proceso de producción social colectiva, que conjugue formas de organización y gestión comunitaria y cooperativa, en sincronía de la disputa por transformar también el patrón político ideológico, que en vez de limitar a un tipo de mundo posible, lo abra para un proceso constante de creatividad, libertad colectiva y de un condicione la creación de un pluriverso posible.

CONCLUSIONES Y LECCIONES APRENDIDAS

En relación a la pregunta que originó el presente artículo, habría que responder de forma afirmativa: la TJS y el pensamiento de Carlos Matus son herramientas potentes para la interpretación de fenómenos relativos a las transformaciones sistémicas, incluyendo un conjunto de herramientas conceptuales que sí bien demandan una rigurosidad heurística y hermenéutica, da cuenta de fenómenos complejos y abre perspectivas de superación de conflictividades. Asimismo, se denota como síntesis de un pensamiento crítico nuestroamericano, comprensivo con las realidades y experiencias concretas de los actores, como también reconociendo los acumulados históricos que condicionan la acción política. Aunque también es susceptible de ser usado de forma acotada a fenómenos que no implican transformaciones sistémicas, pero sí producciones sociales, como es el caso de los estudios de las políticas y acciones públicas.

Resulta un aporte significativo interpretar la acción social y política como un campo de producción social donde juegan otros, y no sólo se producen elementos directos –como se interpreta el planificación normativa y secuencial- sino que se da una suerte de elementos que se ‘producen produciendo’. Es decir, permite comprender la manera en la que los actores se producen, a sí mismos, por medio de la producción de las jugadas, donde estos flujos de producción no cumplen la lógica secuencial –como el del ciclo de las políticas públicas–. A su vez, por medio del cinturón y triángulo de gobierno se permite hacer consciente las frustraciones de las utopías de los actores, buscando construir interpretaciones que continúa y progresivamente acerquen a los actores a sus proyectos de gobierno.

Por su parte, la TJS implica un proyecto político de democratización radical, en donde se busca elevar la capacidad de gobierno de los actores en general. Eso significa, que, una comunidad que viva las conflictividades tengan la capacidad de modificar dicha condición, y solucionen sus problemas, es decir en últimas, gobiernen su realidad. Sin fetichizar la política, lo económico o cotidiano, sino conjugándolos en todo momento. Ello demanda de forma permanente hacer viable las utopías. De esta forma, la TJS no sólo resulta una herramienta potente para interpretar el mundo hoy existente –lo reconocible como lo posible-, sino que abre las puertas para encaminar otros mundos posibles –hacer probable lo imposible-. Por lo que, más allá del presente artículo, se invita realizar su lectura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Dussel, E. (2009). *Política de la liberación: Vol. Volumen II. La arquitectónica*. Editorial Trotta.
- Humberto Maturana, & Varela, F. (1973). *De máquinas y seres vivos. Autopoesis: La organización de lo vivo*. Editorial Universitaria.
- Kosik, K. (1976). *Diálectica de lo concreto*. Editorial Grijalbo.
- Matus, C. (1972). *Estrategia y Plan*. Siglo XXI.
- Matus, C. (1980). *Planificación de Situaciones*. Fondo de Cultura Económica.
- Matus, C. (1988). *Escuela de Planeamiento Estratégico en Salud*.
- Matus, C. (1995). *Estrategias Políticas* (Borrador). Fundación Altadir.

- Matus, C. (1997). *Los Tres Cinturones de Gobierno. Gestión, Organización y Reforma*. (Primera Edición). Fundación Altadir.
- Matus, C. (2007). *La Teoría del Juego Social* (Primera Edición). Universidad de Lanús.
- Ortega y Gasset, J. (1936). *Historia como sistema*.
- Piaget, J. (1967). *Logique et Connaissance Scientifique*. Encyclopédie de la Pléiade.
- Roth, A. (2018). *Políticas públicas, formulación y evaluación*. Ediciones Aurora.
- Viera, J. (2018). La teoría del juego social de Carlos Matus y los estudios de política pública: Exploraciones teóricas. *Revista Latinoamericana de Políticas y Acción Pública*, 4(2), 33-58.

NOTAS

- i Esto se puede ejemplificar en el prefacio del libro *Planificación de Situaciones*, en el cual Matus (1980, pp. 11-13) plantea: “Cuando el lector aborde este libro quizá vea sólo abstracciones, conceptos, teorías y fórmulas. (...) Sin embargo, para mí, alguna palabra, ese concepto, una nota de página determinada, encienden en mi memoria recuerdos tan concretos como el rostro tenso de un amigo, la mirada de odio de un soldado, el ruido de pies cansados sobre las piedras de los caminos de Dawson, cierta canción que seguía el ritmo de nuestro paso fatigado, el sonido seco del hacha sobre leños caídos, soldados amenazantes con brillos metálicos en la noche, trabajos forzados hasta el agotamiento...lluvia, frío, nieve, hambre”.
- ii Entendiendo Utopía desde su elemento positivo aportado por Zemelman (1989), es decir la enunciación y orientación práctica de una nueva posibilidad con respecto a la realidad—posibilidad- realmente existente.
- iii Fundación creada en el exilio desde donde Matus presentaba su propuesta teórica, que dan cuenta de discusiones no presentes explícitamente en los textos.
- iv El uso de isomorfismo como herramientas tanto de razonamiento como de argumentación es producto de una influencia de Jean Piaget (1967) en la producción teórica de Carlos Matus. Y se entiende que busca “reconocer la existencia de una misma estructura aplicada a dos conjuntos diferentes de elementos. (...) el isomorfismo es claramente una categoría ahistórica y a específica de la realidad. (...) pero al igual que las matemáticas, es un auxiliar poderoso del razonamiento” (Matus, 1980, p. 120).
- v El concepto de estructura “determina la racionalidad de la disposición y orden de los elementos estructurados (...) por eso, la estructura, siendo a veces material y siempre concreta (de otra forma no podría ser la realidad), no queda definida por la existencia misma de sus elementos (...) sino por la organización, disposición, relación y función de los elementos estructurados” (Matus, 1980, p. 120).
- vi “El término alemán *verstehen* significa comprender desde adentro por medio de la intuición y la empatía, como opuesto al conocimiento desde afuera por medio de la observación y el cálculo; en otras palabras el conocimiento en primera persona que es inteligible para nosotros como seres humanos, en vez del conocimiento en tercera persona que puede no corresponder a nada que pueda ser entendido en términos humanos” (Matus, 2007, pp. 168-169).
- vii “Ortega realza la circunstancia como restricción de la realidad situacional particular que vive el hombre. La circunstancia está en la situación, es el contexto en el que el hombre realiza su acción, piensa, reflexiona y decide. Dice Ortega ‘nos encontramos como poeta a quien se da un pie forzado. Este pie forzado es la circunstancia. Se vive siempre en una circunstancia única e ineludible. Ella es quien nos marca con un ideal perfil lo que hay que hacer’ (Ortega y Gasset, 1936, p. 72)” (Matus, 2007, p. 167).
- viii Matus hace uso de la ecuación $S = (G, F)$ como expresión descriptiva de los componentes de la situación, donde G representa los elementos genoestructurales y F los fenoestructurados, es decir,
- ix subjetiva hace la situación le permite al actor “ver algunas cosas y le oculta otras (...) y las cosas que están al alcance de su vista, las aprecia desde el ángulo de observación que permite su puesto. Pero, además, su vista (los conceptos que encierran su vocabulario) distingue sólo algunas cosas y oculta otras al indiferenciarlas del trasfondo del panorama que no recibe su atención” (Matus, 1995, p. 3).
- x Dicho axioma ha llevado a omitir de la agenda política de los actores de gobierno conflictividades sociales que no se reconozcan como públicas, es el caso de la violencia patriarcal, como también conflictividades que no operen en esa lógica.
- xi Para ello Matus (1997, pp. 83-110) construye tres modelos tipo de Estado: el mínimo, el propietario y coordinador. Y ya que no es objetivo de esta ponencia presentar esto se invita a que sea revisada y estudiada.