

Conceptos Clave

En este capítulo:

- Aprenderemos cómo definir instituciones
- Empezaremos a reconocer instituciones en situaciones de la vida cotidiana
- Aprenderemos a analizar las instituciones usando situaciones de acción
- Nos familiarizaremos con el marco de análisis y desarrollo institucional (ADI)
- Entenderemos cómo los incentivos que afectan a la toma de decisiones pueden ser estudiados usando métodos científicos rigurosos
- Reconoceremos la amplia diversidad de instituciones que hay en uso alrededor del mundo

2 — Definiendo Instituciones

Cárceles de vacas

En las colinas de Nepal existen algunas formas notables en las que la gente maneja los sistemas de riego. Cuando Elinor Ostrom hizo trabajo de campo en esta área en los años noventa vio en el centro del pueblo un campo cerrado con una vaca dentro de él. Sus colegas nepalíes le explicaron que se trataba de una especie de “cárcel de vacas”. Si tres adultos, miembros del sistema de riego, acordaban que un miembro del pueblo no había cumplido las reglas de riego podrían confiscar una vaca del infractor. Estas reglas estaban relacionadas con la cantidad de agua que cada usuario pudiera tomar del sistema y la cantidad de trabajo que debía aportar para el mantenimiento de los canales de este. En estas pequeñas comunidades todo el mundo reconocería a la vaca y por ende a su propietario, sabiendo así quien está incumpliendo con los acuerdos, ya sea tomando más agua de la permitida o no aportando suficiente trabajo al mantenimiento de la infraestructura de riego. Además, personas de la comunidad podían ordeñar la vaca, como un tipo de pago por el agua o el trabajo que en conjunto perdieron por el incumplimiento del campesino. Una vez que el campesino infractor pagara una multa (además de la leche que perdió de su vaca encarcelada) la vaca sería liberada y devuelta a su propietario. Sobra decir que la mayoría de los miembros del sistema de riego preferían seguir las reglas que ser avergonzados de esta manera.

Encarcelar a las vacas para hacer que las personas cumplan las reglas podría parecernos bastante exótico. Sería poco probable que las cárceles de vacas surtieran efecto en los Estados Unidos. Sin embargo, el principio de la vergüenza como castigo también se utiliza en los Estados Unidos. Por ejemplo, muchos estados publican el apellido de las familias y nombres de las firmas que delinquen con sus impuestos. La lista de los 250 principales evasores de impuestos en el estado de California se puede encontrar en https://www.ftb.ca.gov/aboutFTB/Delinquent_Taxpayers.html. Esta lista podría ser menos controvertida que una vaca en la mitad de un pueblo, pero estar en esta lista podría afectar a la reputación de quien esté en ella. Como resultado estas familias o firmas pueden corregir la situación y pagar sus impuestos con el fin de que sus nombres sean retirados de la lista (es decir, “sacar su vaca de la cárcel”) y recuperar de nuevo su reputación.

2.1 Descripción General

El ejemplo de la cárcel de vacas ilustra que hay formas muy diversas de inducir a las personas a contribuir a los bienes comunes. En el caso de la cárcel de vacas los “comunes” consisten en la infraestructura de los canales y los sistemas de distribución de agua, y el recurso común del agua irrigada (esos diferentes tipos de bienes en los “comunes” serán definidos de manera más precisa en el capítulo 4). Cuando los agricultores no contribuyen al mantenimiento de la infraestructura compartida, experimentarán bastante vergüenza. Aun así, este tipo de soluciones usadas en las aldeas de Nepal muy probablemente no serían exitosas en otros lugares, ya que la mayoría de las familias en

áreas urbanas no tienen vacas, una situación que limitaría la aplicabilidad de esta solución. Veremos que existen muchos mecanismos diferentes usados por distintos grupos para resolver problemas asociados con la sostenibilidad de los comunes. Esos mecanismos, sin embargo, dependen de los mismos principios. Por tanto, en este libro, trataremos de entender cómo la gente resuelve esos problemas estudiando los principios básicos de las instituciones que usan.

De manera general, las **instituciones** son las *disposiciones que usan los humanos para organizar todas las formas de interacciones repetitivas y estructuradas*. Esto incluye acuerdos usados en el hogar, escuelas, hospitales, compañías, etc. Esas disposiciones pueden ser de dos tipos: reglas o normas. Las reglas y normas son esencialmente constructos humanos, acordadas o reconocidas por un grupo de personas, y susceptibles de ser transformadas. Esto quiere decir que los individuos pueden escoger seguirlas o no. Es importante reconocer que, las decisiones y acciones que tomen las personas tienen consecuencias directas para ellas mismas y para otros.

En los siguientes capítulos veremos cómo reglas y normas están en todas partes y definen – algunas veces literalmente, otras tantas indirectamente – cómo vivimos nuestras vidas. Por ejemplo, reglas y normas pueden afectar con quién nos casamos, a qué escuela vamos, a qué países entramos, dónde podemos sentarnos en un autobús, dónde podemos aparcar, quién lidera una conversación en un grupo, etc. ¿De dónde provienen esas reglas? Y ¿por qué difieren entre países y contextos?

Veremos que cada uno de nosotros puede jugar un rol protagonista definiendo reglas y normas si tenemos la iniciativa para hacerlo. Diseñarlas no es algo que hacen exclusivamente aquellos vestidos de traje y corbata en la capital de nuestro país. Nosotros mismos creamos reglas también. Por ejemplo, cuando realizamos un proyecto de grupo durante un curso, tendremos que depender de algunas reglas y normas. Algunas pueden venir del programa, mientras que otras son creadas por ti y los miembros del grupo.

De manera más abstracta, las reglas (o la ausencia de éstas) en una situación concreta afecta a quien obtiene ciertos beneficios, a quien asume ciertos costos, a quien se le permite participar, o a quien obtiene cierta información. Además, las reglas que afectan a una situación son elaboradas por individuos que interactúan a niveles superiores. Por ejemplo, las reglas que usamos al jugar baloncesto a la hora del almuerzo, fueron elaboradas por quienes tuvieron que seguir tales reglas para estructurar sus deliberaciones y decisiones.

Este capítulo ofrece una breve descripción del marco que usaremos en este libro para estudiar las instituciones. En las siguientes secciones discutiremos estas preguntas básicas:

- ¿Por qué hay tantos tipos diferentes de instituciones?
- ¿Cómo analizamos las instituciones?
- ¿Cuál es la unidad de análisis apropiada para estudiar las instituciones en general y los bienes comunes en particular?
- ¿Cómo usamos una opción de una unidad analítica, la arena de acción, para estudiar las instituciones?
- ¿Cuáles son los componentes básicos de una arena de acción?

2.2 Diversidad Institucional

Durante un día normal experimentamos muchas situaciones en las cuales interactuamos con otros de una manera estructurada en la que pueden aplicarse ciertas reglas y normas. Eso puede pasar en el trabajo, en clase, en un campo de juego, en el supermercado, mientras vamos de casa al trabajo, cuando llevamos nuestros hijos a la guardería, cuando vemos una película online, cuando vamos a la iglesia, cuando comemos en la mesa, etc. En todos estos diferentes entornos existen diferentes tipos

de reglas y normas. En el trabajo podemos tener un contrato formal relacionado con los deberes que se espera que cumplamos y la compensación por llevarlos a cabo. En la mesa podemos adoptar ciertas maneras (las cuales son equiparables a las normas) enseñadas por nuestros padres. En el tráfico se siguen las reglas y normas de la conducción en carretera. Por ejemplo, una regla en la carretera es el límite de velocidad. Una norma es que no impidamos el paso a otros conductores al cambiar de carril. En base a estos ejemplos, ¿cuál es la diferencia entre una regla y una norma? Finalmente, nosotros interactuamos con muchos extraños cada día, los cuales se supone, siguen las mismas reglas.

Reconocer el número de reglas y normas que implícitamente se manejan diariamente puede ser abrumador. Pero la mayoría de nosotros lidiamos fácilmente con todo este tipo de situaciones sin pensar demasiado en las reglas y normas que estructuran las decisiones concretas que tomamos en esas situaciones. Muchos investigadores han explorado la pregunta de qué nos permite hacer eso. No solo nos enfrentamos a situaciones diferentes diariamente, sino que las situaciones que podemos experimentar cambian entre generaciones. Es probable que hoy nos enfrentemos a un mayor número de situaciones a diferentes niveles de organización social en comparación con generaciones anteriores. Las personas que vivían en un pequeño pueblo de Europa en el año 1200, no pensaban en las implicaciones que los acontecimientos políticos en China podrían tener en sus vidas. Ahora esperamos comunicarnos con nuestros familiares o poder conocer las últimas noticias desde cualquier lugar del mundo. Nuestras comidas no están restringidas a la disponibilidad estacional de los alimentos producidos por agricultores locales. Transportamos los ingredientes para nuestras comidas de todo el mundo (por ejemplo, frutas tropicales y verduras en el invierno en Nueva Inglaterra) a costos ambientales considerables. Tales cambios no se han originado sólo por desarrollos tecnológicos, sino también a través de cambios en las instituciones. Para garantizar que las frutas y las hortalizas se transporten de manera confiable desde el punto A hasta el punto B, es necesario crear instituciones para estructurar interacciones repetitivas entre todos los individuos involucrados. Sin instituciones, los costos de transacción de los intercambios entre agricultores, transportistas y minoristas harían el transporte de alimentos en largas distancias extremadamente costoso.

Es obvio para nosotros lo que debemos hacer cuando estamos de compras en un supermercado. Tomamos las mercancías de los estantes, y entonces “organizamos un encuentro con el cajero”, que se hace fácil identificando las colas de pago (hacer cola no es una norma en todas partes). El cajero sabe que queremos tener un encuentro con él dado que estamos haciendo cola. Entonces tenemos un intercambio con el cajero. ¿Qué intercambiamos exactamente con el cajero? ¿Intercambiamos comida? No. El cajero no es el dueño de la comida. Intercambiamos información. Podemos dar un pedazo de plástico con información en él (una tarjeta de crédito) al cajero, o podemos utilizar efectivo – que es también una forma de información sobre el valor y la obligación. Sin embargo, esta estrategia no funciona igual en todas partes. Cuando estamos de compras en un bazar abierto en Asia o en África, podemos negociar más el precio de una fruta que queda en el estante al final del día. Tal negociación para obtener un precio menor ocurre también con otras mercancías en el bazar. De hecho, no negociar (es decir, no adoptar una norma local) por un precio menor podría ser una clara indicación de que se es



Figura 2.1: Diferencias en la tecnología afectan al tipo de instituciones que se usan.

un foráneo y que no se conoce qué hacer en esa situación. Esto podría afectar drásticamente el precio del bien. Finalmente, en este caso, el vendedor podría ser de hecho el productor de la fruta y estaría intercambiando bienes con el comprador. ¿Qué podría estar intercambiando el comprador por ese bien? Probablemente no un número y una fecha de caducidad en un pedazo de plástico. ¿Podría usar dólares en África? Quizás sí, quizás no. Esos ejemplos ilustran que hay muchos cambios (sutiles) entre una situación y otra, aunque muchas variables puedan ser las mismas. Esos cambios sutiles pueden tener grandes consecuencias en las interacciones entre personas.

Los tipos de factores culturales e institucionales que hemos presentado afectan nuestras expectativas acerca del comportamiento de otros y su comportamiento frente al nuestro. Por ejemplo, una vez aprendemos las capacidades básicas para conducir un automóvil, conducir en Phoenix (Arizona) o en Bloomington (Indiana) – donde todos conducen rápido, pero generalmente siguen las reglas de tránsito – es una experiencia totalmente diferente a conducir en Roma, Río de Janeiro, e incluso en Washington D.C, donde los conductores parecen estar jugando el juego de la gallina en algunas intersecciones. Conducir en India puede parecer una experiencia de alto riesgo. Nadie parece seguir las reglas de tránsito, pero existen normas claras como “las vacas son libres de andar por donde quieran, incluyendo autopistas” o “pite cuando conduzca detrás de alguien, para que sepan” y “espere lo inesperado”. Al jugar ráquetbol con un colega, está generalmente permitido ser agresivo para intentar ganar usando todas las habilidades. Por otro lado, cuando se enseña a un joven miembro de la familia cómo jugar ráquetbol, el reto es divertirlo mientras adquiere nuevas habilidades. Ser demasiado agresivo en ese entorno, o alguna otra situación competitiva, podría ser contraproducente. Un adulto “equilibrado y productivo” ajusta sus expectativas y formas de interactuar con otros para “encajar” en un amplio rango de situaciones diferentes. Esos ajustes son a menudo naturales.

Aunque no lo identifiquemos de manera explícita, tenemos mucho conocimiento implícito de lo que se debe y no se debe hacer en una variedad de situaciones. Frecuentemente, somos conscientes incluso de todas las reglas, normas, y estrategias que seguimos. Tampoco las ciencias sociales han desarrollado herramientas adecuadas para ayudarnos a traducir nuestro conocimiento implícito en una teoría consistentemente explícita del comportamiento humano. En muchos cursos universitarios, los estudiantes aprenden el lenguaje de una disciplina particular, desde antropología a economía, desde psicología hasta ciencias políticas, etc. Este estrechamiento disciplinario del lenguaje puede impedir nuestra comprensión para analizar diversos grupos de situaciones que vivimos en la vida social. El marco de referencia que presentamos en este libro puede proveer un lenguaje común para estudiar esas situaciones diferentes.



Figura 2.2: Si se quiere comprar un boleto/entrada para un concierto y hay gente haciendo cola, uno puede unirse a la fila automáticamente. ¿Qué podría pasar si esto no se hace y uno se adelanta en la fila? Aunque no exista ninguna señal formal que informe de que cada persona debe esperar su turno, se asume generalmente que se entiende que se debe hacer la cola.

2.3 ¿Cómo analizar instituciones?

Si las situaciones en las cuales la gente experimenta diferentes normas y reglas son tan diversas, ¿cómo podríamos estudiarlas? ¿Cómo podríamos comprender esa complejidad? Dado que existe una

gran variedad de interacciones sociales regularizadas en mercados, jerarquías, familias, legislaciones, elecciones, y otras situaciones, ¿sería posible encontrar una terminología común para estudiarlas? Si es así, ¿qué marco de referencia podríamos usar para analizar esas situaciones diferentes entre culturas? ¿Podríamos aprender de un tipo de acuerdos institucionales y aplicar los aprendizajes en otro?

¿Podríamos identificar atributos de un contexto en el cual las personas tienen interacciones repetidas con el fin de encontrar aspectos comunes que distingan los éxitos de los fracasos? Si tenemos éxito con ello, podríamos ser capaces de explicar el comportamiento de una diversidad de situaciones que varían en los mercados, las universidades, los grupos religiosos y la gobernanza urbana. Este análisis de las interacciones entre las personas puede existir en un rango de niveles desde lo local hasta lo global, y podemos analizar si los procesos que ocurren a nivel local pueden explicar algunos de los desafíos a nivel global.

Estos son objetivos muy ambiciosos, sin embargo, como podrá ver en este libro y los cursos correspondientes, el marco de referencia que presentamos nos ayudará a tener una mejor comprensión de las características claves que aparecen a lo largo de diferentes situaciones. El marco es el resultado de muchos estudios realizados en el Taller de Teoría Política y Análisis de Políticas Públicas de Vincent y Elinor Ostrom en la Universidad de Indiana (*Workshop in Political Theory and Policy Analysis, Indiana University*), creado en 1973 por Vincent y Elinor Ostrom (Figura 2.3). Muchos de sus colegas en todo el mundo han contribuido a este marco probándolo en diferentes situaciones. A partir de nuestra experiencia enseñando durante varios años en cursos de pregrado de la Universidad del Estado de Arizona, hemos realizado este libro para comunicar a un público más amplio este marco más bien complejo.

En el resto de este capítulo presentaremos un breve resumen de los fundamentos del marco denominado “Marco de Análisis y Desarrollo Institucional” (ADI). Uno de los aspectos de los sistemas sociales que hace al marco ADI complejo es la existencia de diferentes tipos de comportamientos sociales regularizados que ocurren en múltiples niveles de organización. No hay teoría que pueda predecir todo, y por lo tanto necesitamos entender qué clase de comportamiento debe ser esperado en cada tipo de contexto.

Los genes de las instituciones

Hay millones de especies diferentes en nuestro planeta que interactúan de manera compleja a diferentes niveles y escalas espaciales. ¿Cómo estudiar tal complejidad? Uno de los avances en biología es el concepto de genes y el descubrimiento del ADN, los bloques de construcción de la diversidad de formas de vida en el planeta.

¿Podemos desarrollar un conjunto equivalente de conceptos para construir bloques que crean instituciones? Esto ayudaría en el estudio de la gran diversidad institucional que observamos a nuestro alrededor. En este libro discutiremos los pasos iniciales de una genómica de las instituciones que nos permitirá decodificar y comparar instituciones.



Figura 2.3: Elinor y Vincent Ostrom

2.4 Arenas de acción y análisis institucional

Cuando dos personas intercambian un producto en eBay están en una **arena de acción**. Este es un ejemplo del nivel focal de análisis que usaremos en este libro. En una arena de acción, los participantes, las reglas y normas, y los atributos del ambiente físico están juntos. Los últimos dos elementos, las reglas y las normas, y los atributos del ambiente físico definen la **situación de acción**.

Las situaciones de acción permanecen estables a lo largo del tiempo en relación a los participantes que pueden tomar parte de ellas. Por ejemplo, la situación de acción de eBay no cambia a lo largo de un día, en el cual millones de participantes pueden entrar en la situación de acción y generar una arena de acción. A medida que los participantes interactúan en la arena de acción, se ven afectados por variables exógenas y producen resultados que, a su vez, les afectan y afectan a la situación de acción. Existen situaciones de acción en hogares, barrios, consejos regionales, congresos nacionales, bosques comunitarios, parques urbanos, asambleas internacionales, mercados, así como **interacciones** entre todas estas situaciones. El modo más simple y agregado de representar cualquiera de estas arenas cuando son el nivel focal de análisis se muestra en la figura 2.4, donde las variables exógenas afectan la estructura de un campo de acción, generando interacciones que producen resultados. Se utilizan **criterios evaluativos** para juzgar el desempeño del sistema examinando los patrones de interacciones y resultados.

Una arena de acción ocurre siempre que los individuos interactúan, intercambian bienes, o resuelven problemas. Algunos ejemplos son el enseñar en una clase, jugar béisbol, o cenar.

Veamos algunos ejemplos. Consideremos dos participantes, Juan y Alicia. Cuando Juan y Alicia juegan ajedrez, la situación de acción se compone de: (a) el juego físico de ajedrez que incluye el tablero con 64 cuadrados y las piezas: ocho peones negros y ocho blancos, dos caballos negros y dos blancos, dos alfiles negros y dos blancos, dos torres negras y dos blancas, una reina negra y una blanca y un rey negro y uno blanco y (b) las reglas del ajedrez – cómo puede moverse cada pieza, cómo interactúan las piezas y qué constituye una victoria. Cuando Juan y Alicia se sientan a jugar ajedrez, se forma la arena de acción. Las interacciones entre los jugadores pueden llevar a que Juan o Alicia ganen el juego o quedar en empate. Por lo tanto, el resultado del juego es que alguno de los dos gane el juego o tener un empate. Las mismas personas pueden estar en una arena de acción que implica apostar dinero. En esta arena de acción, la situación de acción puede ser menos estructurada que el juego de ajedrez.

Consideremos la arena de acción en la que Alicia le presta dinero a Juan. Supongamos que Alicia y Juan son buenos amigos y la cantidad de dinero es pequeña. Alicia le da el dinero a Juan, quien acepta devolverle el dinero en una fecha especificada (normalmente vaga en tales situaciones). La situación de acción es simple: ésta está definida por las normas informales compartidas de préstamo de dinero en la cultura de Alicia y Juan. Supongamos, por otro lado, que este intercambio se realiza de manera formal. Otro participante entra en la arena de acción, un notario público, que formula un contrato firmado para Alicia y Juan. En este caso, la situación de acción es ligeramente más compleja, ya que implica un contrato formal legitimado por la presencia del notario, así como las firmas de Alicia y Juan. Ahora las normas formales del derecho contractual, el testimonio de un tercero reconocido por el Estado (el notario) que atestiguará la identidad de los firmantes del contrato, y una entidad que archivará el contrato serán la situación de acción. El resultado de esta transacción es que Juan recibe el dinero y lo devuelve según las condiciones establecidas en el contrato. Una tercera posible arena de acción sería unas elecciones. Alicia y Juan son ambos candidatos a la presidencia de la asociación de estudiantes. Dentro de la arena de acción los participantes incluyen a todos los estudiantes de la asociación, a quienes se les permite votar por uno de los candidatos. Las interacciones incluyen debates, una campaña, y finalmente el día de la elección en el que se decidiría un ganador. Los criterios de evaluación estipulan que el ganador se determina sobre la base de la mayoría simple (mayor al 50%) de los votos. En el último ejemplo, Alicia y Juan son vecinos que tienen un conflicto resultado del ladrido del perro de Alicia. La situación de acción es un conflicto. Dentro de la arena de acción tenemos a Alicia, el perro, Juan, y las autoridades locales

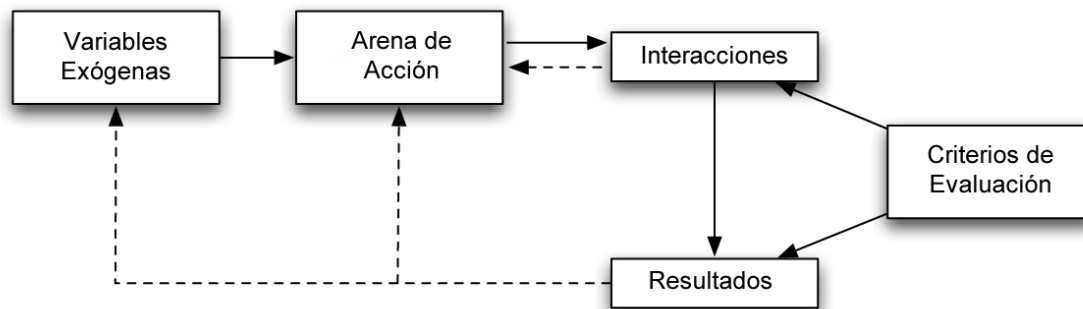


Figura 2.4: El nivel focal de análisis – la arena de acción (adaptado de Ostrom, 2005).

a las que Juan llama para que intervengan en el conflicto. Alicia y Juan pueden contratar abogados para que les representen cuando la situación de acción, es decir el conflicto, se lleve a juicio. Las interacciones incluyen los ladridos diarios del perro, las peticiones amistosas iniciales de Juan para silenciar al perro, y el escalamiento del conflicto a un caso judicial. Hay varios resultados posibles: bien sea que Alicia o Juan se muden fuera de la vecindad, que el perro sea entrenado para que deje de ladrar, que se venda el perro, que Juan obtenga una compensación por los inconvenientes, etc. Cada resultado es evaluado de manera diferente por cada uno de los participantes, incluidos los abogados. Por ejemplo, si el abogado de Juan recibe cierto porcentaje de la compensación financiera, este podría concentrarse en ganar el caso para conseguir el dinero, aunque esto puede conducir a malas relaciones a largo plazo entre Alicia y Juan.

Los resultados realimentan a los participantes en la arena de acción (la flecha discontinua de los resultados a la arena de acción en la figura 2.4). Por ejemplo, el hecho de que un jugador pierda un juego de ajedrez afecta a su próxima decisión sobre la situación de acción de jugar ajedrez (jugar otro juego o no). El perro que continúa ladrando después de una interacción (Juan le pide a Alicia que calme a su perro), sin duda afecta las futuras decisiones de Juan. Este cambio de visión de uno o varios participantes podría inducir a la situación de acción a transformarse también con el tiempo. Con el tiempo, los resultados también pueden afectar a las variables exógenas. Por ejemplo, las decisiones que toman las personas acerca del uso de energía generan resultados, incluidas las emisiones de CO₂ que, a largo plazo, afectan al sistema climático. En un mundo con cambio climático, los costos y beneficios de las actividades humanas se ven afectados, lo que a su vez afectará a diferentes arenas de acción. Al realizar un análisis, sin embargo, se consideran las variables exógenas como fijas – por lo menos para el propósito del análisis.

Cuando las interacciones producen resultados productivos para los involucrados, los participantes pueden aumentar su compromiso de mantener la estructura de las situaciones tal y como está, para continuar teniendo resultados positivos. Por ejemplo, las personas adineradas que pudieron beneficiarse de impuestos bajos en el pasado podrían apoyar el recorte de impuestos que la administración Bush introdujo. Sin embargo, si los participantes consideran que las interacciones son injustas o inapropiadas, pueden cambiar sus estrategias, incluso cuando hubieran recibido resultados positivos de la situación. Por ejemplo, un grupo de millonarios pidió que el presidente Obama aumentara los impuestos a los ricos (<http://politicalticker.blogs.cnn.com/2011/11/16/millionaires-ask-congress-to-raise-their-taxes/>).

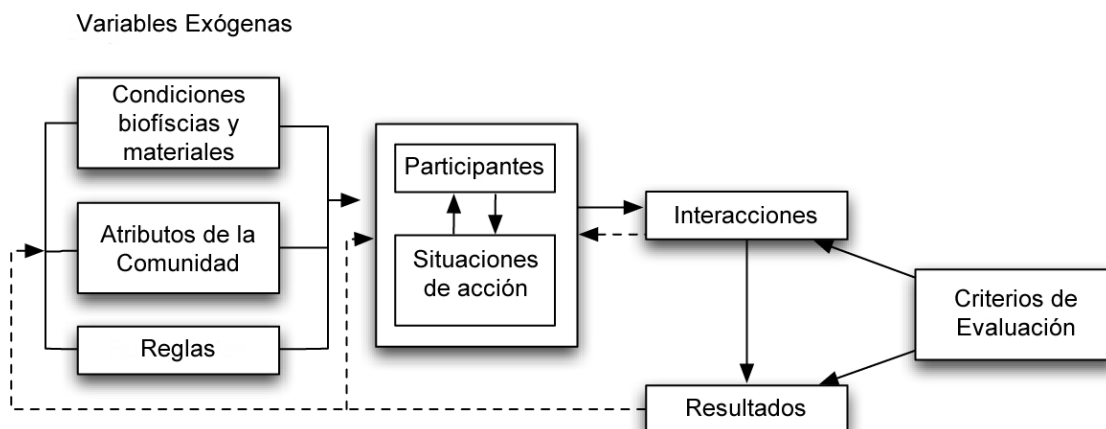


Figura 2.5: El marco de Análisis Institucional (adaptado de Ostrom, 2005).

Cuando los resultados actuales se perciben por los involucrados (u otros) como menos deseables que otros resultados posibles, algunos participantes preguntarán por situaciones de acción particulares y tratarán de cambiarlas. Pero en lugar de intentar cambiar la estructura de esas situaciones de acción directamente, ellos podrían moverse a diferentes niveles e intentar cambiar las variables exógenas. El movimiento “occupy Wallstreet” de 2011 fue una propuesta contra la injusticia percibida en la sociedad debido a una cultura de codicia de los banqueros y otros participantes que controlan el sistema financiero. Los manifestantes solicitaron un cambio del sistema financiero (la variable exógena) para avanzar hacia una sociedad más equitativa en la cual ellos también podrían tener éxito (un resultado diferente) (http://www.huffingtonpost.com/2011/11/08/wall-street-bonuses_n_1081902.html). Pero ellos no intentaron cambiar el sistema financiero directamente. Intentaron afectar las variables exógenas, por ejemplo, la percepción del público en general hacia las acciones de los bancos.

La figura 2.4 es la representación esquemática más simple de una arena de acción. Como se mostró en el ejemplo, hay muchas capas importantes en cada arena de acción. Descomprimos esta representación simple en la figura 2.5 con el fin de hacer estas capas más visibles. Una arena de acción se refiere al espacio social donde participantes con diferentes preferencias interactúan, intercambian bienes y servicios, juegan, resuelven problemas, tienen una discusión, reciben y proveen atención médica, etc. Distinguimos una arena de acción de una situación de acción para enfatizar que los mismos participantes pueden tener diferentes roles y escenarios de acción como lo vimos con Juan y Alicia. La situación de acción se refiere a las posiciones, acciones, resultados, información y control que proporcionan la estructura en la que los participantes interactúan. Así, la situación de acción proporciona el contexto institucional con el cual los participantes en una arena de acción se enfrentan. En el capítulo 3 ampliaremos y desempacaremos la arena de acción. Tengamos una mirada más amplia del mapa conceptual del ADI.

Ahora apliquemos el marco a un caso concreto, por ejemplo, el curso por el que estamos leyendo este libro (Figura 2.5). La situación de acción está definida por las reglas generales sobre tomar un curso en la universidad (grados, créditos, conducta), especificados en el plan de estudios del curso, y las características del espacio en el que se reúnen los participantes. Tomar este curso (junto con todos los demás estudiantes) constituye una arena de acción. En la arena de acción existen

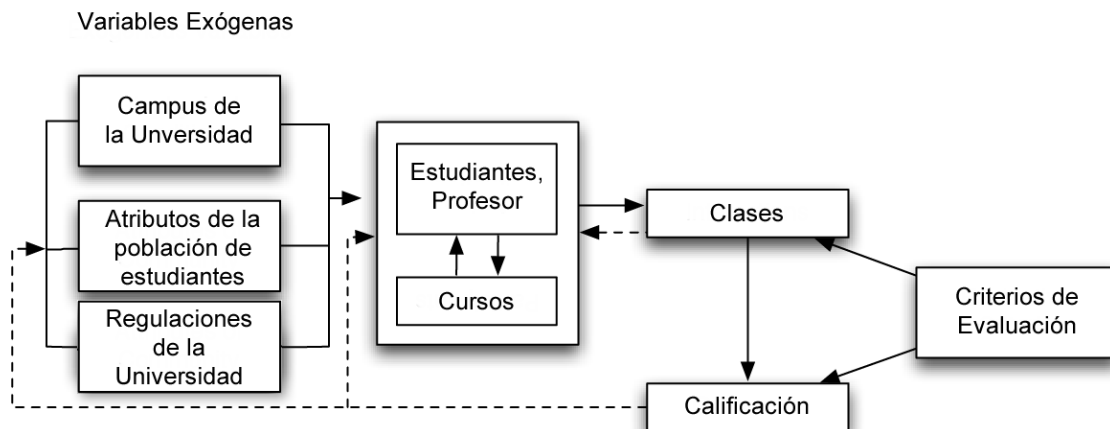


Figura 2.6: Marco de análisis aplicado a tomar un curso en la Universidad.

un grupo de participantes diferentes, por ejemplo, los estudiantes y el profesor. Los participantes interactúan a través de las clases, escribiendo ensayos y respondiendo un examen. Para cada una de estas actividades existen unos criterios de evaluación más detallados sobre cómo recibir una buena nota en el examen o escribir un buen ensayo. El resultado final del curso será una calificación.

Las variables exógenas en las que esas interacciones suceden son las instalaciones del campus de la universidad (la calidad de las aulas, computadores/ordenadores comunes, etc.), los atributos de los estudiantes (criterios para ser admitidos a la universidad, la calidad de otros cursos, etc.) y las regulaciones de la universidad. Estos son ejemplos específicos de las categorías generales de las variables exógenas en la figura 2.5: Las condiciones biofísicas, los atributos de la comunidad y las reglas en uso, respectivamente.

Aunque la nota final es el resultado final del curso, esto puede ser debatido. Si éste fue realmente el único resultado que nos preocupó, los participantes pueden estar de acuerdo que todos los estudiantes podrían obtener un sobresaliente sin esforzarse demasiado en el curso (por ejemplo, todos votaron ponerse sobresaliente). Obviamente, este no es el propósito de un curso, y es una violación de las regulaciones universitarias. Aunque el enfoque de muchos participantes en la situación de acción podría estar en la nota, se podrían incluir otros resultados. ¿El material del curso conduce a nuevas ideas y experiencias útiles para los estudiantes? ¿Comprenden los estudiantes el material y pueden aplicarlo a otros temas o problemas que puedan encontrar en la vida? ¿Es el ambiente en el aula agradable y productivo? Este tipo de resultados son más difíciles y costosos de cuantificar, pero aun así son importantes. Sin embargo, la dificultad de medir tales resultados podría ser una razón por la cual los profesores se enfocan en las notas para medir los resultados del curso.

2.5 Contexto de la arena de acción

La arena de acción no ocurre en el vacío. Los participantes interactúan en situaciones de acción que están afectadas por contextos más amplios. Como se mencionó anteriormente, ese contexto más amplio está definido por tres grupos: (1) las reglas usadas por los participantes para ordenar sus relaciones, (2) el mundo biofísico en el que actúan estas arenas, y (3) la estructura más general de la comunidad dentro de la cual se coloca la arena de acción. Diferentes disciplinas académicas se centran en diferentes grupos. Antropólogos y sociólogos pueden centrarse más en el papel de la

comunidad y la cultura, mientras que los economistas se centran más en cómo las normas afectan los incentivos de los participantes. Los científicos del medio ambiente pueden centrarse más en las condiciones y atributos biofísicos de la arena de acción. En este libro nos centraremos en las reglas, pero tenemos en cuenta el papel de la comunidad y el ambiente biofísico.

Reglas

Muchos de los lectores de este libro están acostumbrados a un sistema de gobierno democrático y abierto donde las reglas se crean de múltiples maneras. Bajo esas condiciones, no se considera ilegal o impropio que los individuos se auto-organicen para crear sus propias reglas para diferentes situaciones o actividades. Esto puede contrastar altamente con los estados más dictatoriales del mundo. En el trabajo, en una familia, o en una organización comunitaria hay muchas maneras de experimentar la elaboración de reglas para mejorar los resultados que podemos esperar en el futuro. Algunas de estas reglas están escritas en el papel, otras son verbales y pueden confirmarse con un apretón de manos.

En el análisis de casos de estudio en este libro, hacemos una distinción entre reglas en el papel (*de jure*) y las reglas en uso (*de facto*). No es raro que en la práctica se establezcan normas diferentes para el espacio de trabajo, en el aula, o en un campo deportivo que las que están escritas en el papel. Por ejemplo, un árbitro de un partido de fútbol no puede detener el juego por cada posible infracción de las reglas, sino juzgar si la infracción es lo suficientemente grave como para detener el juego y hacer cumplir las sanciones.

El comportamiento humano, incluyendo la tendencia de los seres humanos a cumplir con las reglas, no es tan predecible como lo son los fenómenos biológicos o físicos. Los seres humanos son reflexivos y tienen opiniones y valores morales. Es posible que no obedezcan las instrucciones de los demás. Todas las reglas se formulan en lenguaje humano. Como tal, las reglas pueden no ser totalmente claras y concretas, y existe un potencial de malentendido como una condición básica del lenguaje. Las palabras siempre son más simples que el fenómeno que describen. En muchos empleos de oficina, por ejemplo, las reglas requieren un número de horas de trabajo por empleado a la semana. ¿Con qué precisión necesitamos especificar qué hará el empleado? Si el empleado está físicamente en su escritorio por el número de horas, pero está soñando despierto sus próximas vacaciones o haciendo una lista de mercado para comprar en su camino de regreso a casa, ¿está siguiendo las reglas? Las reglas escritas son siempre incompletas y, por lo tanto, el mismo ejercicio de interpretación de las reglas puede llevar a resultados diferentes. El cumplimiento de reglas de monitoreo es una actividad desafiante si las reglas no son claras y totalmente comprendidas. Así, cuando estudiamos una arena de acción, veremos no solamente las reglas sobre el papel, sino también las reglas en uso. Las malas interpretaciones pueden dar lugar a diferencias entre unas y otras. Para un buen desempeño de los acuerdos institucionales es importante que las reglas sean mutuamente entendidas.

La efectividad de un grupo de reglas depende del significado compartido asignado a las palabras usadas para formularlo. Si no existe un significado compartido cuando una regla es formulada, existirá confusión acerca de las posibles acciones necesarias, permitidas o prohibidas. La eficacia de las normas también depende de su aplicación. Si las reglas se aplican perfectamente, éstas simplemente dicen lo que los individuos pueden, deben o no deben hacer. Los participantes en una arena de acción siempre tienen la opción de romper las reglas, pero existe un riesgo de ser atrapado y penalizado. ¿Ha conducido el lector alguna vez más rápido que el límite de velocidad permitido? Si el riesgo es bajo, violar reglas podría ser común. Además, debido a las realimentaciones en las arenas de acción la probabilidad de violar las reglas puede crecer con el tiempo. Si una persona

incumplió sin ser atrapada, otros podrían seguir su comportamiento y el nivel de incumplimiento se incrementaría. Esto a su vez incrementaría la forma de identificar las violaciones y posiblemente una aplicación más rigurosa de las reglas. Si el riesgo de exposición y sanción es alto, los participantes podrían esperar que los otros tomen decisiones dentro de las acciones que son posibles o permitidas.

Uno de los beneficios principales para los participantes cuando la mayoría de la gente sigue las reglas es tener mayor capacidad de predecir las interacciones. Prácticamente todos los conductores en los Estados Unidos utilizan el lado derecho del camino al conducir. Si esta regla no se cumpliera con frecuencia, podemos imaginar lo complicado que sería conducir y lo ineficiente que sería utilizar la vía. El saber qué esperar de otros, mejora enormemente el comportamiento de muchos sistemas sociales.

Condiciones biofísicas

Como veremos a lo largo del libro, las reglas afectan a todos los aspectos de la arena de acción. El mundo biofísico también tiene un impacto importante en la arena de acción. Las acciones físicamente posibles, los resultados posibles, la relación entre acciones y resultados, y los actores están fuertemente afectados por el entorno en cualquier situación. Por ejemplo, el agua no puede correr colina arriba. Una vez se ha dicho algo, no se puede retractar. El mismo conjunto de reglas puede promover arenas de acción totalmente diferentes dependiendo del contexto. Por ejemplo, en Nueva York, existe una regulación que los residentes son los responsables de quitar la nieve de las aceras en frente de los edificios donde viven en las cuatro horas siguientes después de que pare de nevar. ¿Por qué en Phoenix no existe una regulación de este tipo? En este libro vamos a presentar muchos estudios de caso en diferentes ámbitos de aplicación, lo que ayudará a reconocer cómo el contexto afecta a la toma de decisiones y a la efectividad de las reglas.

Atributos de la comunidad

Un tercer grupo de variables que afecta a la estructura de una arena de acción se relaciona con los atributos de la comunidad a la que pertenecen los participantes. Unos ejemplos de atributos que pueden ser importantes son el conjunto de valores compartidos dentro de la comunidad, el entendimiento común y los modelos mentales que tiene la comunidad acerca del mundo en el que viven, la heterogeneidad de posiciones en el interior de la comunidad como pueden ser los sistemas de castas y clases, el tamaño de la comunidad, y la distribución de activos básicos entre la comunidad.

El término *cultura* se emplea frecuentemente a los valores compartidos dentro de la comunidad. La cultura afecta a los modelos mentales y valores compartidos en el interior de una comunidad. Las diferencias en los modelos mentales afectan a la capacidad de los grupos de resolver sus problemas. Por ejemplo, cuando los participantes tienen un conjunto común de valores e interactúan frecuentemente entre sí, es más probable que puedan elaborar reglas y normas adecuadas para su arena de acción, así mismo, si los participantes vienen de culturas diferentes, o hablan diferentes idiomas, o tienen diferentes religiones, será mucho más difícil diseñar acuerdos institucionales eficaces.

2.6 Reflexiones críticas

Las **instituciones** son reglas y normas que estructuran las interacciones humanas. Estas son complejas y difíciles de estudiar. El marco de análisis y desarrollo institucional (ADI) nos ayuda a organizar nuestros pensamientos y dirigir nuestras preguntas. El elemento central del marco ADI es la **arena de acción**, en la que los **participantes** interactúan en una **situación de acción**. Estas **interacciones** conducen a **resultados** que a su vez afectan las decisiones que se tomarán en la siguiente iteración. Así mismo, las interacciones están afectadas por el contexto social y biofísico en el que la arena de acción sucede.

2.7 Para pensar

1. Piensa en las instituciones a las que te enfrentas día a día, en aquellas que te gustan, y las que no te gustan.
2. ¿Las prácticas crediticias de los bancos deberían estar reguladas? ¿Cuáles serían los elementos claves para abordar esa pregunta?
3. ¿Cuál es el resultado más importante para ti al tomar esta clase?
4. ¿Qué podría explicar el hecho de que la gente resuelva de manera diferente los problemas en la India en comparación con los Estados Unidos?

2.8 Referencias

Ostrom, E. (2005). *Understanding Institutional Diversity*. Princeton, NJ, Princeton University Press.