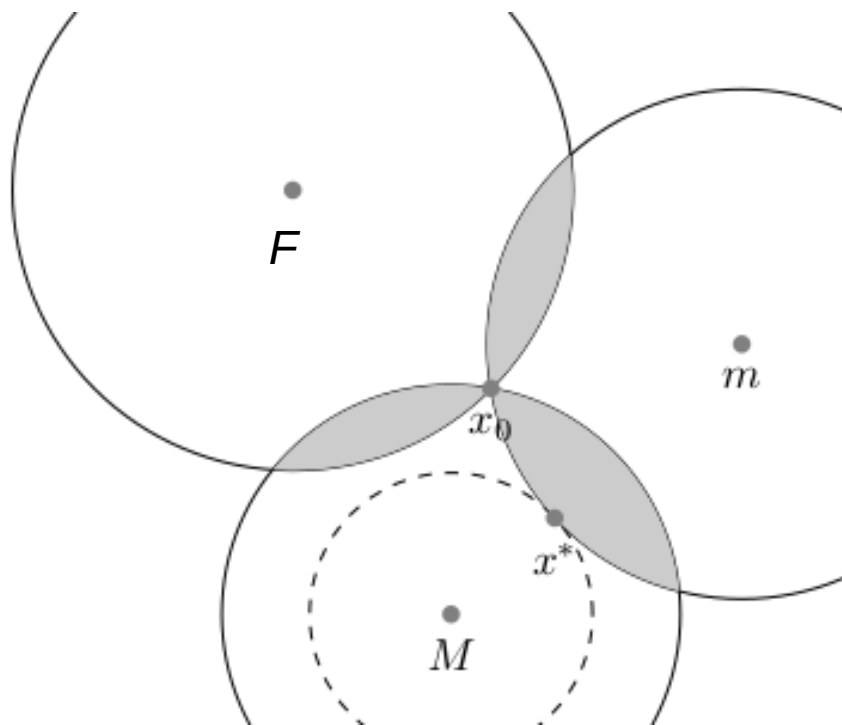


Setting the agenda (Cox-McCubbins)

El quehacer de un buen líder partidista

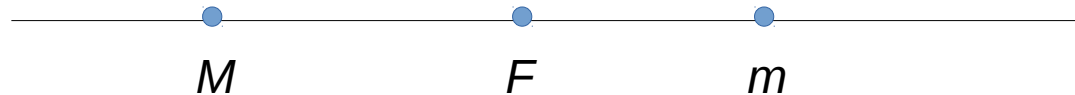
¿Cómo gobierna la mayoría?

- A priori pregunta ociosa (con sus votos en el pleno) – presupone disciplina
- Heller: ¿cómo impides que la oposición tiene a algunos en la mayoría?



En mundo unidimensional

- M es ideal de la mayoría y m de la mayoría
 F es la mediana del pleno (*floor*)
- F pertenece a la mayoría, pero puede preferir concesiones de m
- Un partido es la suma de sus facciones
- ¿Cómo consigue M legislar a la izquierda?



Recurso: el poder de agenda

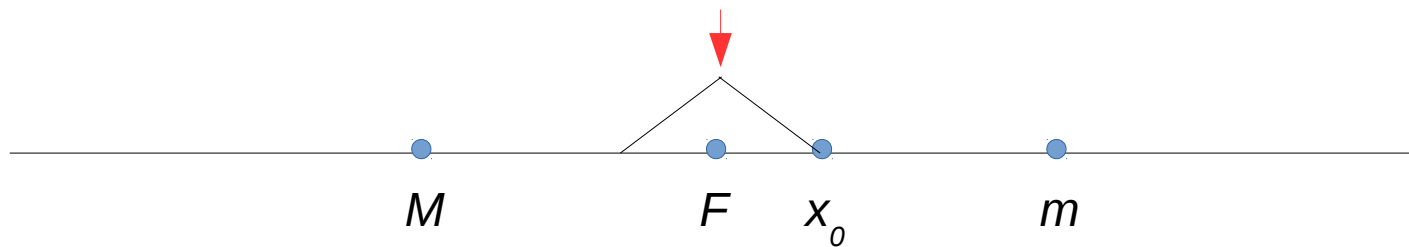
- Partidos delegan 2 clases de poder de agenda
 - **positivo** = empujar propuestas que te benefician
 - **negativo** = frenar propuestas que te perjudican
- El positivo exige UNIDAD DE PROPOSITOS entre facciones
- El negativo es incondicional
- Noción de *roll* (“revolcón”) = que una mayoría del grupo vote contra la medida pero la medida sí pase

Rolls mayoritarios y minoritarios

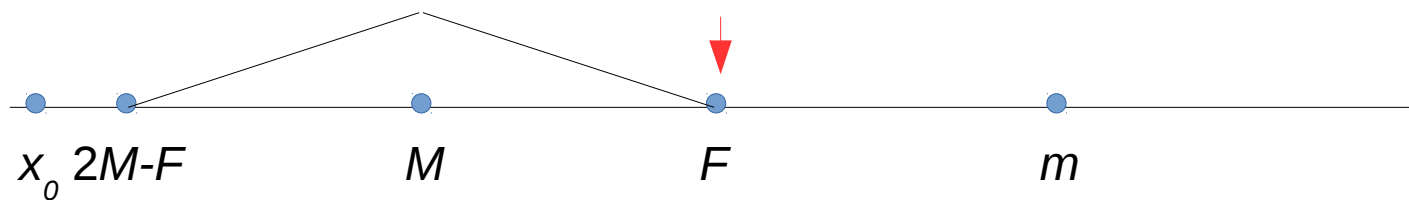
- Si M vota contra pero F a favor \rightarrow mayoría revocada
- Si m vota contra pero F a favor \rightarrow minoría revocada
- Si la mayoría tiene poder de agenda negativo (¿cómo?) pero no la minoría, sólo se observarán rolls de minoría

Jalar hacia la izquierda

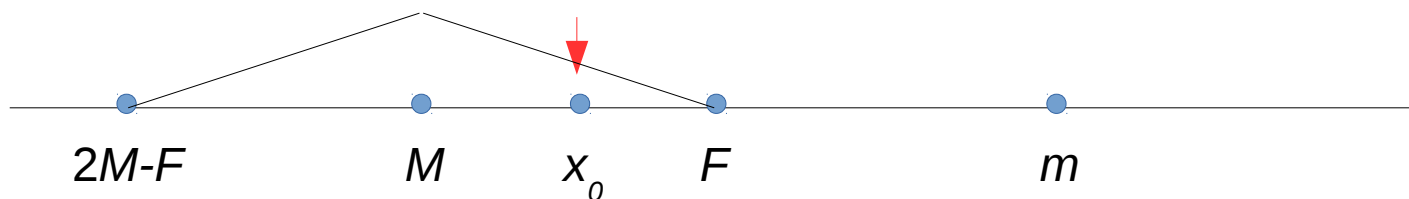
- Open rule: contrapropuestas M vs m convergen en $x=F$



Caso 1



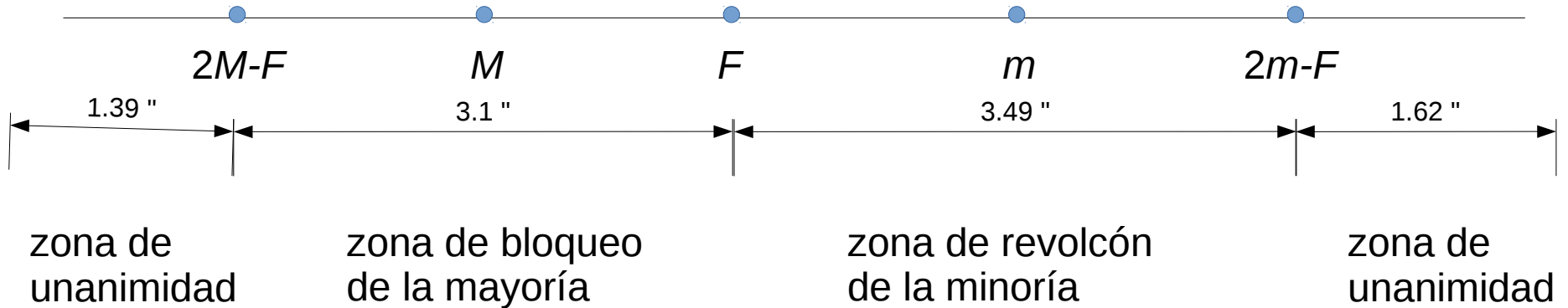
Caso 2



Caso 3

El equilibrio partidista

- En función del status quo:



El quehacer del liderazgo

1. Frenar lo que amenaza con dividir al partido
 2. Abrir válvula sólo a lo que une al partido
- Resultado: sólo se observa unidad (a pesar de que sí hay faccionalismo)
 - Voto de censura: la mayoría puede echar al líder que opera facciosamente
 - Modelo minimalista: en la práctica, Speaker tiene más recursos que el simple poder de agenda negativo