

# Os objetivos dos partidos sob regimes autoritários eleitorais ou democracias frágeis

Jogo em duas frentes

*Scott Mainwaring*<sup>1</sup>

Este artigo oferece uma nova interpretação teórica para os objetivos e estratégias dos partidos em contextos eleitorais autoritários e em democracias frágeis. Proporciona-se aqui um marco teórico para a compreensão do comportamento partidário em eleições competitivas sob regimes autoritários e em democracias frágeis. Nesses contextos, o comportamento dos partidos é condicionado pela possibilidade de uma mudança de regime. A possibilidade de mudança do regime pode existir em duas direções: a) há um regime democrático ou semi-democrático, no qual alguns atores acreditam que os militares ou algum outro ator possa com sucesso conspirar contra a democracia, levando ao colapso do regime; b) ou há um regime autoritário que poderia apoiar eleições razoavelmente limpas em um futuro próximo, levando à possibilidade de uma transição de regime.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Diretor do Instituto Kellogg de Estudos Internacionais, professor de Ciência Política da Universidade de Notre Dame, Indiana, EUA. O autor agradece os úteis comentários de Andy Gould, Gretchen Helmke, Mariano Torcal e Kurt Wyland. O texto foi preparado para publicação no livro de Scott Mainwaring e Timothy Scully (orgs.), *Christian Democracy in Latin America: electoral competition and regime conflicts*, Stanford: Stanford University Press, no prelo. A Editora autorizou a publicação em português. Tradução do inglês por Paulo J. Krischke.

<sup>2</sup> A diferença entre esta situação e a primeira, de um regime autoritário que promovia eleições, é que neste segundo cenário o regime autoritário até então não aceitava a realização de eleições.

Essas situações de incerteza de regime não se referem aos tipos menores de incertezas que afetam todos os regimes políticos, mas ao contrário, ao fato de que os atores acreditam que haja uma possibilidade realista de mudança do regime, e não apenas de uma mudança no seu interior.

Os contextos de autoritarismo com eleições competitivas e os de democracia frágil alteram dramaticamente o comportamento e as estratégias dos partidos. Uma vez que tais contextos são comuns, os cientistas políticos necessitam construir instrumentos teóricos para compreender como os objetivos e estratégias dos partidos são modelados sob estas condições. Nesses contextos, os partidos jogam em duas frentes: um jogo eleitoral, em que o objetivo é conquistar votos ou posições políticas; e um jogo acerca do regime, cujo objetivo é influenciar o resultado de disputas acerca da mudança (ou não) do regime político.

A maioria dos partidos da América Latina que existiam antes da onda de democratização iniciada em 1978, e muitos mesmo depois disso, assumiram este jogo de duas frentes que descrevemos aqui. Em alguns momentos-chave da sua história, e durante longo tempo na história de alguns partidos, os jogos acerca do regime tiveram papel proeminente no comportamento desses partidos. Seja quando tentaram preservar o regime democrático ameaçado, ou encorajaram a mudança de regime do autoritarismo para a democracia, e vice-versa. Considero como jogo em duas frentes esta dupla situação, de simultaneamente competir nas eleições com outros partidos, por um lado, e por outro empenhar-se em uma disputa acerca do regime.

Seria impossível entender muitos dos partidos latino-americanos sem levar em consideração ambos os objetivos (vencer as eleições e vencer as disputas sobre o regime) e essas duas frentes (o jogo eleitoral e o jogo acerca do regime). E esta observação também se aplica a muitos partidos e situações externos à América Latina. Em vista disto, tornou-se mais que necessária uma avaliação teórica dos objetivos partidários em situações de incerteza acerca do regime.

## **Os objetivos partidários nos modelos espaciais downsianos**

Uma vez que os partidos políticos são atores importantes na democracia política, a compreensão dos objetivos e estratégias dos partidos é um empreendimento teórico que tem conseqüências importantes. Na ciência política contemporânea há umas poucas abordagens teóricas diferentes para a interpretação dos objetivos e estratégias partidárias. Uma das mais importantes é a análise espacial da competição partidária, em especial as análises inspiradas pelo livro germinativo de Anthony Downs (1957). Os modelos espaciais *downsianos* (inspirados pela abordagem homóloga aos modelos espaciais), interpretam o comportamento partidário em suas relações com o mercado eleitoral. Mais

especificamente, eles consideram o comportamento partidário como um esforço de maximização dos votos e posições na esfera pública, através do apelo aos eleitores, com base em orientações ideológicas ou programáticas (Downs 1957; Enelow e Hinich 1984; 1990). Este ponto de vista considera tipicamente os partidos como atores unitários, e dedica pouca atenção aos líderes políticos individuais, sendo o único objetivo dos partidos a conquista de votos ou posições governativas.

O livro de Downs inclui tanto uma teoria do comportamento eleitoral como uma teoria da competição partidária. Na versão resumida da teoria apresentada na primeira parte do livro, o único objetivo dos partidos é a conquista de votos. E mesmo na versão teórica mais complexa, apresentada na segunda e terceira partes do livro – a qual apresenta supostos mais realistas acerca dos eleitores e dos partidos – a maioria dos partidos está apenas preocupada com a maximização de votos (Downs 1957:127-132). Admite-se que alguns partidos estão mais preocupados em exercer influência que com a conquista de votos. Os partidos que se esforçam para influenciar os resultados políticos, mesmo à custa da maximização dos votos, são considerados marginais (*outliers*) que não alteram profundamente a lógica da competição partidária.

A parte do trabalho de Downs que tem maior importância aqui é o seu suposto sobre os objetivos partidários (maximização de votos) e estratégias partidárias (adoção de posicionamento ideológico maximizador eleitoralmente), não se assenta necessariamente em uma análise espacial, mas é apresentada de forma mais elegante no contexto dessa análise.<sup>3</sup> Alguns dos trabalhos de seus seguidores continuaram a sustentar os supostos de que os partidos (e candidatos) orientavam-se fundamentalmente ou exclusivamente à conquista de votos, enquanto ampliavam essa análise em vários sentidos (Enelow e Hinich 1984; Palfrey 1984; Schlesinger 1984). Por exemplo, Iversen (1994) retratou os partidos como organizações à busca de votos, mas também exercendo liderança para modelar a opinião eleitoral – em lugar de apenas responder à opinião dos eleitores. Outros estudos questionaram vários aspectos da obra de Downs, embora pressupondo o seu suposto de que os partidos são maximizadores eleitorais (Merrill e Grofman 1999; Rabinowitz et al. 1991).

Os autores que questionaram o suposto de serem os partidos maximizadores eleitorais dividiram-se em três correntes. Alguns supuseram que os partidos defendem preferências políticas, em lugar de apenas maximizar votos. (Chappell e Keech 1986; Wittman 1973; 1983; 1990). Wittman reverteu o suposto de Downs de que as orientações políticas são meios para a conquista de votos,

---

<sup>3</sup> Grande parte dessa literatura concentra-se na teoria eleitoral de Downs (que não é o tema deste artigo), e não no seu entendimento dos objetivos e estratégias dos partidos, que discutimos aqui.

postulando o contrário, ou seja, que as eleições são um meio para implementar autênticas preferências políticas dos partidos. Esta mudança desafia diretamente os supostos downsianos sobre o comportamento e objetivos partidários. Kitschelt (1989) argumentou que alguns líderes e ativistas partidários preocupam-se profundamente com a ideologia e/ou as orientações políticas, enquanto outros estão mais próximos do modelo da maximização eleitoral. Nesse argumento, a existência de indivíduos voltados à ideologia e influência política influencia a extensão do engajamento partidário na maximização eleitoral, (ver também Aldrich 1983). Kitschelt (1994: 254-279) argumentou, em trabalho posterior, que as tradições ideológicas limitam a extensão em que os partidos maximizam a obtenção de votos e posições. Przeworski e Sprague (1986) argumentaram que os partidos desenvolvem grupos centrais de eleitores (*core constituencies*). E que os vínculos entre os partidos e esses grupos levam frequentemente os partidos social-democratas à adoção de estratégias que defendem esses vínculos, ao invés da maximização eleitoral. Strom (1990) e Strom e Müller (1999) afirmaram que os partidos sustentam três objetivos: a busca de votos, a busca de posições, e a influência política.

Uma segunda linha de questionamento sustentou que os objetivos partidários dependem do contexto institucional. Greenberg e Shepsle (1987) e Shepsle e Cohen (1990) argumentaram que a maximização eleitoral pode não ser instrumentalmente racional. Em alguns contextos é decisiva a maximização de acesso a posições superiores (*rank*) – isto é, torna-se prioritário alcançar os primeiros lugares entre os eleitos – enquanto a maximização partidária dos votos pode não ser importante. Esta linha de análise aceita a perspectiva downsiana de que os partidos são maximizadores na busca de acesso a posições de poder, embora desafie a visão de que os partidos são maximizadores dos votos eleitorais.

A terceira linha que diverge dos supostos de Downs acerca dos objetivos e comportamentos partidários centrou-se no jogo intra-partidário, ou seja, na luta pelo poder entre as facções dentro dos partidos. Alguns líderes e setores defendem estratégias que não visam à maximização eleitoral, de modo a encaminhar suas próprias perspectivas e posições políticas dentro dos partidos (Kitschelt 1989; 1994: 207-253; Mainwaring 1999: 167-173; Panebianco 1988).

Muitos analistas continuaram a supor que os partidos (e candidatos) estão exclusivamente interessados na conquista de votos e posições, apesar da relativa validade das três linhas de crítica aos supostos iniciais de Downs acerca dos objetivos partidários, que apresentamos acima. Não se pode dizer que o que fazemos acima seja uma completa descrição da bibliografia sobre os objetivos partidários. Mas na intenção de parcimônia e construção teórica, isso pode servir como simplificação razoável, que se pode comparar ao comportamento

real dos partidos. Os partidos estão interessados numa combinação entre a busca de posições e a influência política. As suas preferências políticas limitam as estratégias eleitorais, mas eles necessitam conquistar posições de modo a exercer influência. Os partidos têm divisões internas que frequentemente os impedem de adotar estratégias de maximização eleitoral, mas tais divisões não podem esconder o fato de que essas facções preocupam-se profundamente com o desempenho eleitoral do partido.

No que segue, inicio com uma versão menos rígida dos supostos de Downs, a saber, que a maioria dos partidos está profundamente interessada na conquista de posições. Esse ponto de partida ameniza os supostos de Downs, reconhecendo os três tipos de objeção apresentados antes: (1) a maioria dos partidos se interessa em influenciar politicamente, assim como em conquistar votos; (2) os partidos podem não necessitar a maximização dos votos para maximizarem o acesso a posições; (3) as disputas partidárias internas podem conduzir a estratégias eleitorais distantes das que seriam ótimas. Esta versão retém do marco downsiano o suposto de que a conquista de votos é o objetivo geral da maioria dos partidos em muitos regimes políticos.

Mas considero o suposto de Downs, de que a conquista de votos e posições é o objetivo partidário mais importante, como uma “restrição de abrangência” (*domain restriction*). Ou seja, como suposto que se aplica a alguns, mas não a todos os regimes políticos. Aceito a utilidade da visão downsiana de que o objetivo geral da maioria dos partidos é a conquista de posições nas democracias bem estabelecidas (“consolidadas”). Contudo, os contextos dos regimes autoritários com eleições competitivas, ou das democracias frágeis, com frequência alteram dramaticamente tanto os objetivos como as estratégias dos partidos para a obtenção desses objetivos. O desafio que levanto aos supostos de Downs acerca dos objetivos partidários difere das três linhas divergentes existentes. Este desafio é importante para entender os objetivos e comportamentos partidários em vários contextos diferentes, embora até aqui não tenha sido discutido de forma sistemática.

## **Jogos sobre o regime em contextos autoritários e de democracias frágeis**

Em contextos de incerteza do regime os partidos jogam em duas frentes, ao invés de engajar-se em um único jogo, como acontece nos casos em que os atores podem desconsiderar a possibilidade de um golpe ou mudança drástica de regime. Em uma dessas frentes, os partidos competem entre si para obter votos, ou seja, engajam-se no jogo eleitoral. Este é o jogo usual, descrito pelo

modelo espacial Downsiano da competição eleitoral. Este é o jogo que os partidos devem assumir quando a democracia é o único jogo vigente (*the only game in town*). Eles podem assumir outros jogos também (por exemplo, buscar objetivos programáticos), mas sua própria existência depende do seu desempenho no jogo eleitoral. Quando esse jogo é dominante, os partidos e os eleitores são os únicos jogadores na esfera política.

Na outra frente, que ocorre no contexto autoritário ou de democracias frágeis, o comportamento partidário não se orienta à conquista de votos, mas orienta-se à preservação ou à mudança do regime político existente. Este é o jogo que denomino como jogo acerca do regime. Nos jogos acerca do regime os partidos são atores fundamentalmente racionais (isto é, instrumentais). Mas atuam para garantir benefícios que diferem dos votos, posições, ou influência política.

Nesta seção do trabalho discutirei quatro tipos de jogos acerca do regime: dois são jogados sob regimes autoritários, e dois sob regimes democráticos. No primeiro jogo, da transição democrática, empenham-se as oposições democráticas sob um regime autoritário. Muitos regimes autoritários permitem a existência de alguns partidos de oposição. Sob estas condições o jogo acerca do regime é central para a compreensão dos objetivos e estratégias dos partidos de oposição.

No jogo da transição democrática os partidos de oposição orientam grande parte de sua ação em apoio a uma mudança do regime. Se tiverem “bom comportamento”, isto é, se não parecerem ameaçar os interesses estabelecidos das elites ou dos militares, poderão ser capazes de ampliar as possibilidades de uma transição a um regime político competitivo (democrático ou semi-democrático). Outros partidos da oposição poderão canalizar esperanças de mudança do regime através de uma ampla mobilização contra o regime autoritário. No jogo da transição democrática há um jogador com capacidade de veto fora do sistema partidário – frequentemente os militares, ou às vezes um regime civil estabelecido que controla as Forças Armadas.

Um segundo jogo, o da deslegitimação, é possível para os partidos de oposição sob regimes que permitem a existência desses partidos, mas onde a oposição não possui a possibilidade vencer as eleições. Neste jogo da deslegitimação, os partidos de oposição reconhecem que não podem afetar a possibilidade de uma transição à democracia, que não existe no curto prazo, mas que podem, por outro lado, afetar a legitimidade do regime. Em lugar de buscar a maximização de votos ou posições, podem considerar abster-se das eleições sujeitas a veto, com vistas a deslegitimar o regime autoritário. Diferente do jogo da transição, que envolve a possibilidade de transferência do poder, o jogo da deslegitimação refere-se aos esforços da oposição para deslegitimar regimes autoritá-

rios estabelecidos, que não mostram sinais de deixar o poder no curto prazo. No médio prazo, o jogo da deslegitimação pode abrir caminho ao jogo de transição do regime.

Os outros dois jogos ocorrem no contexto de uma democracia ou semi-democracia. Um jogo de colapso da democracia pode ocorrer quando ao menos um partido conspira contra a democracia. Em lugar de moderar a sua mensagem num esforço para atrair mais eleitores, esse partido a polariza, numa tentativa de desestabilizar o regime. Esse partido pode até tentar ampliar seu apelo popular, e não abandonar o jogo eleitoral, e o seu jogo de colapso da democracia pode vir a dominar sobre o jogo eleitoral. As estratégias dos demais partidos podem ser afetadas pelo fato de que um dos partidos esteja conspirando contra a democracia.

Um partido que se empenhe no jogo do colapso da democracia corre o risco do descrédito, tenha ou não sucesso na promoção de uma mudança do regime. Caso sobreviva o regime existente, os adversários desse partido podem acusá-lo de antidemocrático, prejudicando potencialmente o seu apelo eleitoral. E se há um colapso do regime, mesmo os partidos que apoiarem essa mudança podem perder por longo tempo a oportunidade de competir novamente em eleições. Em vista disso, partidos que não sejam extremistas somente se engajam no jogo de colapso da democracia quando confiam que os benefícios de mudança do regime serão substanciais, e quando alarmados pelas políticas do governo vigente.

Outro jogo, o da preservação democrática, é também jogado em contextos democráticos ou semidemocráticos. Neste jogo um partido torna-se consciente da possibilidade de um colapso da democracia. E em lugar de apenas desenvolver uma estratégia dirigida à maximização dos votos ou das posições, através de posicionamentos programáticos ou ideológicos, o partido também leva em consideração a importância da preservação democrática. Geralmente, o jogo da preservação democrática supõe a moderação política, mesmo que esta estratégia prejudique a situação eleitoral do partido. Este é o oposto do jogo do colapso democrático, que usualmente supõe a adoção de posições políticas polarizadas mesmo quando o partido se beneficiasse mais, eleitoralmente, por não tentar este caminho. Jogos em duas frentes.

Usualmente, quando os partidos jogam um jogo sobre o regime também se engajam em um jogo eleitoral, e os partidos (e os políticos individuais no seu interior) seguem uma estratégia de obtenção de benefícios em ambos os jogos. Quando os partidos simultaneamente jogam um jogo eleitoral e um jogo acerca do regime, considero isso como um jogo em duas frentes.

Numa democracia, os partidos que estão engajados em um jogo sobre o regime sempre adotam virtualmente este jogo em duas frentes. Eles não podem dar-se ao luxo de focalizar exclusivamente no jogo sobre o regime, e excluir totalmente o seu desempenho eleitoral. Sob uma democracia, portanto, os jogos em duas frentes estão sempre presentes, pelo menos quando um dos partidos joga o jogo da preservação ou o jogo do colapso da democracia. Antes do final da Guerra Fria estes jogos eram comuns nas democracias frágeis da América Latina. Por exemplo, os partidos direitistas frequentemente jogavam o jogo do colapso quando os partidos reformistas ou esquerdistas chagavam ao poder.

Sob o autoritarismo, o jogo em duas frentes salienta-se quando a política eleitoral se torna importante. Isto acontece em uma de duas condições. Primeiro, o regime autoritário pode começar a enfraquecer, levando à percepção de que é provável uma transição de regime. Uma vez que haja uma perspectiva razoável de eleições que conduzam a uma transição de regime, os partidos podem começar a posicionar-se para o jogo eleitoral, mesmo se o regime autoritário não permitia eleições no passado. Segundo, alguns regimes autoritários permitem eleições que, embora não sejam livres e justas, mesmo assim têm conseqüências significativas. Estes são regimes autoritários que Sartori (1976: 230-238) considerou constituídos por sistemas de partidos com partido hegemônico. Nestes sistemas de partido hegemônico, o partido oficial sempre ganha as eleições importantes, embora os partidos de oposição possam vencer em alguns contextos locais, e eleger membros para as assembléias estaduais e nacional. Não se permite aos partidos da oposição competirem em pé de igualdade no mesmo nível, e se eles vencem “demasiado” apesar do desnível dos jogos, a repressão e a intimidação podem ser usadas como represália. Os exemplos dos sistemas de partido hegemônico incluem o Brasil entre 1965 a 1982 (Kinzo 1988); o México, de 1930 a 1988 (Loaeza 1999); o Paraguai, no período de Stroessner (1954-89); a Coréia do Sul, antes da transição democrática de 1987; e Taiwan entre 1986 e 1996.

Quando o jogo eleitoral torna-se significativo para os partidos de oposição sob regimes autoritários, eles jogam simultaneamente um jogo eleitoral para ampliar a sua participação eleitoral, e um jogo da transição democrática – que aumenta a possibilidade de que eleições livres e justas sejam mantidas e respeitadas. Em um jogo em duas frentes, os jogos eleitorais e acerca do regime não são independentes um do outro, mas simultâneos e interdependentes. No jogo da transição democrática o esforço para derrotar o regime autoritário afeta fortemente a estratégia e o comportamento do partido na arena eleitoral. No jogo da deslegitimação, o partido de oposição pode decidir retirar-se das eleições e o seu objetivo geral não seria então a maximização dos votos da oposição, mas obter mais espaço no contexto do regime autoritário. No jogo do colapso democrático, o esforço para desestabilizar a democracia afeta a estra-

tégia partidária internamente ao jogo eleitoral. No jogo da preservação democrática, o esforço de um partido para preservar a democracia ameaçada pode afetar profundamente a orientação deste partido, na sua busca pela conquista de votos.

A existência de jogos em duas frentes implica na existência de um leque maior de jogadores, do que aquele que é possível quando a competição eleitoral é o único jogo. Na democracia bem estabelecida os jogadores do jogo eleitoral são os partidos (ou candidatos) e os eleitores. No jogo em duas frentes, os partidos perseguem uma estratégia modelada não apenas com relação aos outros partidos e eleitores, mas também em relação aos atores autoritários, como os militares e o partido estatal autoritário, por exemplo.

De um modo fundamental, para os partidos de oposição sob domínio autoritário o jogo acerca do regime precede o jogo eleitoral. Os partidos não podem competir com a intenção de governar quando não há um jogo eleitoral justo. Isto porque o jogo eleitoral pode deixar de acontecer, ou os seus resultados podem não ser respeitados, caso os atores antidemocráticos poderosos (militares ou o partido do Estado em outros casos) não permitirem. Os partidos de oposição não priorizam necessariamente o jogo acerca do regime acima do jogo eleitoral, mas competições eleitorais justas apenas poderão ocorrer se mudar o regime político existente.

Portanto, o argumento aqui não é que os modelos espaciais da competição partidária estão sempre errados ao propor que os partidos se localizam no espaço do *continuum* entre esquerda-direita, ou no espaço das preferências políticas (*policies*), com vistas a maximizar os votos ou posições. No contexto onde a democracia pode ser “dada por sentado” (*taken for granted*), esses modelos proporcionam um esquema sintético para interpretar os objetivos e os comportamentos partidários. Mas no contexto específico de regimes autoritários ou de democracias frágeis, onde a sobrevivência dos regimes está em causa, as lideranças partidárias atuam em dois jogos importantes e não apenas em um único jogo. Não apenas eles competem com outros partidos pela conquista de votos e posições, mas também contra forças autoritárias, no sentido de construir, preservar, ou restaurar a democracia. A lógica, a estratégia, e a localização entre esquerda e direita dos partidos não podem ser compreendidas sem referência a este segundo jogo. Este segundo jogo é anterior ao jogo da política eleitoral, pois a obtenção de eleições razoavelmente justas é uma condição necessária para o jogo espacial normal, de tentar a conquista do poder político pela maximização dos votos.

## O jogo em duas frentes sob o autoritarismo: três exemplos

Para ilustrar como os jogos acerca do regime afetam a estratégia eleitoral, considere-se a figura 1, que apresenta um jogo de transição democrática semelhante ao que os partidos democrata-cristãos adotaram em El Salvador e na Guatemala, desde 1960 até os anos 80. A figura mostra as diferentes posições, em uma escala de dez pontos entre a esquerda e a direita.<sup>4</sup> Neste primeiro cenário há três atores: um governo militar, um partido de oposição A e um partido B que apoia o governo. O governo militar está interessado em preservar um resultado que, em substância, proteja o *status quo*. Ele está disposto a aceitar eleições, apenas com a garantia de que os resultados não estarão à esquerda do ponto 8 da escala de 10 pontos. Os militares vetariam, através de um golpe ou fraude eleitoral, qualquer resultado que estivesse à esquerda do ponto 8. Uma ampla gama de opções políticas está fechada, porque os militares não tolerarão esta possibilidade.

### INSERIR AQUI A FIGURA 1

Os dois partidos estão interessados em vencer as eleições e na implementação das suas preferências políticas. O jogo começa com uma campanha eleitoral. Através da escolha dos candidatos e de negociações com os demais atores, os partidos tomam posições na escala esquerda-direita. Eles não necessitam posicionar-se “sinceramente” – isto é, lhes é permitido assumir posições que não são aquelas que mais prefeririam na escala esquerda-direita – se ao assumir a sua posição preferida eles diminuíssem a sua chance de vitória na eleição e de assumir o poder. Ao contrário, eles podem tomar posições estrategicamente, de modo a ampliar as suas chances de vitória e de chegar ao poder. Estipular que os partidos estão interessados em resultados substantivos também implica que a sua disposição para assumir funções estratégicas que ampliem suas chances de vitória é limitada por suas preferências programáticas. Em um determinado ponto deste jogo, os partidos preferirão manter as suas posições em lugar de assumir mudanças radicais para alcançar a vitória.

Os militares têm quatro pontos decisórios: primeiro, se permitirão a continuidade da campanha (farão isto apenas se acreditarem que as probabilidades

---

<sup>4</sup> Supõe-se aqui, com vistas à simplicidade e parcimônia expositiva, um espaço unidimensional, embora a lógica se pudesse estender a espaços bi-dimensionais.

de um resultado negativo são razoavelmente baixas); segundo, se devem permitir eleições limpas, uma vez que decidirem que haverá eleições; terceiro, se permitirão ao governo eleito assumir o poder, quando se conheça o resultado das eleições; quarto, se permitirão que o governo eleito implemente as suas políticas, em lugar de subvertê-lo através de uma variedade de pressões e práticas, ou com golpe pós-eleitoral. Com vistas a simplificar o jogo suponhamos que sejam baixos os custos de uma intervenção militar. Este suposto nem sempre é correto, mas as suposições mais complexas sobre os custos da intervenção militar não alteram fundamentalmente os dilemas estratégicos que o partido A enfrenta no jogo em duas frentes (veja a figura 1).

A posição preferida do partido A é 5,5, ou seja, justo na metade da escala de dez pontos. O partido B preferiria a posição 8, que está exatamente em consonância com a dos militares. Nestas circunstâncias, não é possível ao partido A ganhar o jogo eleitoral. Na posição 8 ele provavelmente empataria com o partido B, mas também provavelmente enfrentaria problemas de credibilidade eleitoral ao empreender uma mudança tão extrema.<sup>5</sup> Sob condições de informação imperfeita, o partido A poderia deslocar-se um pouco para a direita, na ilusão de que o ponto de veto militar fosse, em certa medida, à esquerda de 8, e na vã esperança de que poderia jogar o jogo eleitoral através dessa mudança. Um dos incentivos adicionais para mudar em direção à direita é reduzir a sua exposição à repressão. Quanto mais à esquerda os líderes partidários se posicionarem em relação ao ponto preferido pelos militares, tanto mais é previsível que a esquerda seja reprimida. Alternativamente, o partido A pode manter a sua posição 5,5 por uma questão de princípio. Seja o que for que A realmente faça, as suas opções são pobres. Nestas circunstâncias, A tem maiores incentivos que B para engajar-se em ajustes estratégicos substanciais dos seus resultados mais preferidos. A poderia acreditar que pode ganhar mudando para a direita. Mesmo se B também tenha uma informação imperfeita sobre o ponto de veto militar, a necessidade de que adote posição diferente daquela que mais prefere é grandemente diminuída pela segurança de que os militares vetarão um amplo leque de políticas a que B também se opõe. Embora o partido B provavelmente tivesse incentivos para mudar para o centro, caso não houvesse o veto militar, este lhe permite manter uma posição de extrema direita.

Agora suponhamos um jogo algo diferente, mostrado na figura 2. Aqui a posição preferida do partido B é novamente o 8, mas o ponto de veto militar é 7. Os militares estão dispostos a tolerar um jogo eleitoral onde haja condições um pouco mais liberais. Enquanto antes eles dariam um golpe para vetar qual-

---

<sup>5</sup> Downs afirmou claramente que os partidos colocam em risco sua credibilidade eleitoral caso tentem assumir mudanças profundas. As mudanças radicais nas posições programáticas ou ideológicas podem também resultar em pesadas perdas de apoio entre os ativistas.

quer proposta à esquerda de 8, agora eles se dispõem a aceitar as regras democráticas na arena eleitoral para qualquer proposta que esteja à direita de sete. Aqui o partido de oposição enfrenta um dilema diferente. Se ele muda o seu ponto de preferência para 7,1, pode evitar um golpe e pode provavelmente ganhar votos em amplos setores do eleitorado, entre os pontos 1 e 7,5, supondo que os eleitores votem sinceramente para o partido que lhes é mais próximo na escala esquerda-direita e que a abstenção não seja uma opção (veja a figura 2).

## INSERIR A FIGURA 2

Na versão do jogo eleitoral de Downs (1957), sem o veto do jogador militar seria de esperar na figura 2 que ambos os partidos convergiram para o voto mediano sob certas condições específicas.<sup>6</sup> Em quase todas as circunstâncias em que o jogo sobre o regime não esteja em pauta, a competição eleitoral entre os dois partidos não seria dominada por duas organizações que estivessem muito à direita do centro.<sup>7</sup> Portanto, a necessidade de engajar-se no jogo sobre o regime, além do jogo eleitoral, altera ambas estratégias dos dois partidos, com relação ao que seria de esperar na formulação original de Downs, a menos que o eleitor mediano se situasse bem à direita do centro. O jogo em seu conjunto é enviesado para a direita da posição em que estaria, sem a presença do veto militar. O partido A pode agora vencer caso não haja abstenções, mas para isto deve tornar-se um partido voltado para direita. Se A mudar sua posição para 7,1, logo após a posição do veto militar, abre para si um vasto território eleitoral, do centro para a esquerda. Mas a chance de vitória para A no ponto 7,1 declinariam caso os votantes pudessem abster-se ou lhes fosse marginalmente tão indiferente qual partido ganhasse que já não considerassem válido o esforço de votar. Suponho (como parece razoável) que os eleitores provavelmente estarão mais indiferentes a que partido ganhe nos casos em que: a) todos os partidos se mantiverem distantes da sua posição preferida; b) os partidos estejam próximos um do outro, resultando estreitas as preferências por qualquer partido na competição. Assim, face às abstenções, o partido A deve tomar medidas para minimizar a desistência eleitoral e o não-comparecimento. Este

---

<sup>6</sup> Hinich (1977), Aldrich (1983) e outros mostraram que este resultado depende de condições difíceis de satisfazer, mas este argumento participava da formulação original de Downs, especialmente na parte I do seu livro.

<sup>7</sup> Uma exceção ocorreria caso a orientação do eleitor mediano estivesse muito à direita do centro – uma situação incomum.

deve ser um esforço alternativo que seja legítimo o suficiente para que os eleitores se disponham a comparecer e apoiá-lo. Esta lógica eleitoral, que incentiva A para que se responsabilize com o eleitor mediano, enfrenta dificuldades com a lógica do jogo da transição democrática, pois esta estimula A a posicionar-se à direita do ponto de veto militar.

Agora consideremos uma outra alteração do jogo. A figura 3 é a mesma figura 2 com uma modificação. Ao invés de uma competição entre dois partidos, há um terceiro partido, que é o Partido da Esquerda (PE), que se localiza bem à esquerda, no ponto 2. Assim como A e B, o PE se interessa tanto para as orientações políticas como na vitória eleitoral, mas o PE está mais orientado para a influência política que os partidos A e B. Portanto, está menos disposto a sacrificar as suas preferências políticas. Com a posição original do partido A no ponto 5,5, se os eleitores optam pelo partido que lhes for mais próximo, os votantes que estiverem nas posições entre os pontos 1 e 3,7 preferirão o PE; os eleitores das posições entre 3,8 e 6,9 preferirão A, e aqueles posicionados entre 7,1 e 10 preferirão o partido B. (Os votantes no ponto 7 serão indiferentes entre A e B). Dependendo da distribuição dos votos na escala esquerda-direita, na altura do ponto 5,5 A poderia tornar-se o partido dominante nas preferências dos eleitores, mas os militares bloqueariam uma eleição justa caso tal resultado parecesse viável (veja a figura 3).

### INSERIR FIGURA 3

Na figura 3, caso A se mova para uma posição 7,1, próxima e à direita dos militares, pode evitar um golpe, conquistando a Presidência e o direito de governar – a menos que o Partido da Esquerda também tivesse uma chance razoável de vitória. Mas consideremos o que aconteceu no jogo eleitoral. Agora, os votantes de 1 a 4,5 prefeririam o Partido da Esquerda; os eleitores de 4,6 a 7,1 prefeririam o partido A; e os de 7,6 a 10 o partido B diretista. O espaço do partido PE aumentou, ampliando-se assim também a probabilidade de fraude ou de um golpe militar. O espaço do partido B do regime diminuiu, da mesma forma que o espaço do partido A.

Este cenário é favorável ao partido A, desde que não haja votantes demais na esquerda, caso que acarretaria um golpe, e desde que o Partido da Esquerda

não esteja disposto a mudar a sua posição do ponto 2 (o PE poderia estar tão firmemente comprometido com os seus ideais, a ponto de dispor-se a desconsiderar os votantes do centro, de modo a manter os seus princípios). Sob estas condições o PE não atrairia votos suficientes para ganhar as eleições, e não provocaria medo na direita, a ponto induzir a um golpe. Numa situação de maioria simples, o partido A ganharia e governaria, se o número de eleitores entre 4,6 e 7,5 excedesse o número que estivesse entre 7,6 e 10, e também o número dos que estariam entre 1 e 4,5. Esta é uma aproximação razoável ao que aconteceu, quando a Democracia Cristã ganhou as eleições, concorrendo à presidência em El Salvador (1984), e na Guatemala (1985). Eles negociaram com os militares para evitar golpes e superar um passado de eleições fraudadas. Tais negociações envolveram concessões generalizadas aos militares, e um deslocamento para a direita em áreas importantes da orientação governativa. A esquerda então era forte do ponto de vista militar, mas débil na competição eleitoral, em parte devido à repressão e à intimidação. Devido a seu deslocamento para a direita, os democrata-cristãos venceram as eleições e assumiram o governo. Eles temiam o veto militar caso não houvesse essa mudança, como acontecera consistentemente desde os anos 60 até 1984.

Este exemplo final, que inclui o PE abre passagem aos dilemas de coordenação estratégica enfrentados pelos partidos de oposição sob regime autoritário. Os partidos de oposição têm mais dificuldade em priorizar o jogo da transição democrática, quando forçados a competir não apenas com o partido do governo, mas com outros partidos da oposição. O governo pode ser capaz de desenvolver estratégias destinadas a aumentar as dificuldades de coordenação enfrentadas pelos partidos da oposição. O México entre 1988 e 1997 apresenta um exemplo desse fato: os partidos de oposição às vezes disputaram uns contra os outros, tanto quanto o fizeram contra o regime (Palma 2003).

O ponto levantado em todos os exemplos acima é que não apenas A necessitou empenhar-se simultaneamente no jogo eleitoral e no jogo acerca do regime, mas também que a estrutura do jogo da transição afetou decisivamente o seu desempenho no jogo eleitoral. Seria impossível entender o comportamento eleitoral dos partidos, sob regimes autoritários que permitem eleições, sem levar em consideração ambos os jogos. De modo similar, seria impossível entender o comportamento eleitoral dos partidos no decorrer dos jogos acerca da preservação ou do colapso da democracia, sem considerar tanto os jogos eleitorais como aqueles sobre o regime.

Os jogos em duas frentes afetam não apenas os objetivos partidários, mas também as suas estratégias. Nos modelos espaciais da competição partidária, os objetivos dos partidos modelam diretamente as estratégias. Por exemplo: para Downs, uma vez que o objetivo exclusivo dos partidos é a maximização dos

votos, a sua estratégia se orienta exclusivamente na busca das posições ideológicas que maximizam o número dos seus eleitores – dentro de limites estabelecidos pela necessidade que têm de manter alguma coerência e estabilidade ideológica. De modo similar, a existência de jogos acerca do regime afeta não apenas os objetivos partidários, mas também as suas estratégias. Nos jogos em duas frentes, os partidos às vezes adotam estratégias que oferecem resultados eleitorais sub-ótimos, seja porque acreditam *dever* fazê-lo em razão do jogo sobre o regime (uma possibilidade especialmente existente no contexto dos jogos de transição democrática, ou da sua deslegitimação), ou porque priorizam suficientemente algum resultado do jogo sobre o regime, que seja divergente de uma estratégia de otimização eleitoral.

Esta discussão tem duas implicações para o uso dos modelos espaciais downsianos nos contextos do autoritarismo e de incerteza sobre o regime. Primeiro, embora os modelos de Downs sejam ainda úteis para a compreender a competição partidária,<sup>8</sup> eles deixam de perceber que os partidos se engajam tanto em jogos eleitorais como em jogos sobre o regime. Os modelos espaciais de Downs podem apreender um conflito entre valores autoritários e democráticos na competição eleitoral. Mas eles não percebem o fato de que os partidos podem estar empenhados em um jogo que supera, ou altera dramaticamente, o modo como desempenham a competição eleitoral. Os partidos podem não buscar a maximização dos votos ou posições, porque também se ocupam de um resultado no jogo acerca do regime. Em segundo lugar, e uma vez que os modelos downsianos não consideram os jogos sobre o regime, não chegam a entender por que alguns partidos adotariam estratégias que não sejam otimizadas do ponto de vista eleitoral.

O jogo em duas frentes requer uma avaliação das propostas de interpretação, não apenas feitas pelos modelos espaciais de Downs, mas pelo conjunto da bibliografia sobre os partidos, acerca dos objetivos e estratégias partidários. Por exemplo, Strom (1990) e Strom e Müller (1999), em seus importantes trabalhos acerca dos objetivos partidários, supuseram que suas conclusões a partir de regimes democráticos bem estabelecidos se pudessem generalizar aos partidos em *todos* os regimes competitivos. A bibliografia não tem reconhecido que os partidos assumem objetivos diferentes, relacionados a jogos acerca do regime, no contexto das democracias frágeis ou dos regimes autoritários.

Embora a discussão desta seção focalizasse os jogos eleitorais e sobre o regime, estes jogos relacionam-se a jogos internos dos partidos. Alguns dos con-

---

<sup>8</sup> A utilidade dos modelos de Downs aplica-se à competição programática e/ou ideológica (Kitschelt 2000). Os modelos downsianos resultam menos úteis quando a competição não é programática ou ideológica. Na maioria dos sistemas partidários pouco institucionalizados a competição é mais pessoal e menos programática e ideológica que nas democracias industriais avançadas.

flitos internos partidários mais intensos, em situações de incerteza do regime, referem-se à prioridade e às estratégias a seguir, para a obtenção dos seus objetivos, em ambas as frentes do jogo político. Por exemplo, algumas das batalhas internas anteriores mais importantes do PAN (do atual Presidente Fox, no México) resultaram de diferentes definições sobre a medida em que o partido deveria concentrar-se nos jogos de deslegitimação, competição eleitoral e transição democrática.

## **Os partidos democrata-cristãos da América Latina e os jogos em duas frentes**

Nesta seção ilustrarei com exemplos históricos os jogos em duas frentes, a partir das experiências dos partidos democrata-cristãos na América Latina. Estes partidos exemplificam tanto a importância da existência desses jogos eleitorais e sobre o regime, simultâneos e muitas vezes contraditórios, e também os dilemas decorrentes do seu desempenho em ambos os jogos. A maioria desses partidos engajou-se nesse jogo simultâneo em duas frentes, e esse engajamento modelou profundamente, em cada caso, a identidade, o comportamento e a trajetória do partido. Quando nos deslocamos para fora do contexto das democracias estáveis, em que está ausente o jogo sobre o golpe ou a fraude eleitoral, constatamos que na maioria dos regimes políticos que não fazem parte das democracias industriais avançadas os objetivos e estratégias partidárias devem ser entendidos com relação a um jogo em duas frentes: o jogo sobre o regime e o jogo eleitoral.

Ainda que os jogos em duas frentes tenham sido importantes para todos os partidos democrata-cristãos, com exceção do PUSC na Costa Rica, a natureza dos jogos diferiu de caso a caso. Em Guatemala e El Salvador, os jogos em duas frentes afetaram ambos os partidos democrata-cristãos em toda a extensão de sua existência. Ambos foram criados sob regimes autoritários que ocasionalmente permitiram eleições. Assim, ambos buscaram atrair apoio popular, enquanto se esforçaram também por assegurar a realização de eleições livres e justas. Frequentemente, estes dois objetivos entraram em conflito.

Desde que foram criados, em meados dos anos 80, esses dois partidos democrata-cristãos se engajaram em uma combinação de jogos de deslegitimação e de transição democrática. Deviam posicionar-se não apenas na arena eleitoral para competir com os demais partidos, mas também numa arena diferente – as suas relações com os militares e a oligarquia – de modo a ampliar a probabilidade da realização de eleições limpas, que tivessem os resultados respeitados. Estes dois jogos, por um lado, de competição com outros partidos junto à opinião pública e, por outro, de negociação com militares e oligarcas (privadamente, ou através de sinalização pública de aquiescência)

freqüentemente envolveram lógicas contraditórias. Se os democrata-cristãos estivessem apenas se posicionando frente aos outros partidos na arena eleitoral, como suporiam os modelos de Downs, poderiam adotar uma estratégia diferente, que promettesse e buscasse alcançar mais vigorosamente as reformas e a democracia. Mas freqüentemente teve precedência sobre o jogo eleitoral um outro jogo: convencer os militares e a oligarquia que as eleições livres e justas não subverteriam radicalmente a ordem estabelecida. Para os democrata-cristãos, o jogo de convencer os militares e a oligarquia teve precedência sobre o jogo eleitoral. A competição eleitoral era para eles decorrente e contingente ao jogo acerca do regime, isto é, convencer os militares e oligarcas que a competição eleitoral poderia realizar-se. Lideranças partidárias que sejam racionais não adotarão a maximização eleitoral como primeira prioridade, caso os votos não sejam a moeda corrente da política.

Durante os anos 80 os democrata-cristãos fizeram concessões generalizadas às forças autoritárias de direita, de modo a assegurar o direito de competir em eleições parcialmente livres e justas, e após, o direito de governar sem intervenção militar. Alcançaram assim, eventualmente, posições de governo, mas então tiveram que engajar-se no jogo da preservação democrática, pois não conseguiram controlar o enorme poder dos militares recalcitrantes.

Na política democrática, os jogos eleitorais e sobre o regime são jogos iterativos, em que tanto os partidos como os eleitores podem mudar de posição. Por exemplo, ainda que os partidos democrata-cristãos de El Salvador e Guatemala tenham logrado alcançar o poder, as negociações que tiveram de fazer para apaziguar as forças armadas incluíram o abandono sob controle militar de vastas áreas de políticas do governo. Assim, os militares não apenas afetaram a estratégia partidária do PDC quando este atuava na oposição, com o jogo da transição democrática, mas também o comportamento e o desempenho desse partido quando passou a ser o partido governante. Quando os governos do PDC fracassaram em cumprir suas promessas eleitorais – como assegurar a paz e a reconstrução econômica – muitos eleitores deslocaram-se para a direita, acreditando que os partidos direitistas estivessem melhor situados para alcançar esses objetivos. Simultaneamente, os partidos direitistas de antes deslocaram-se a uma posição de centro-direita. Aos olhos dos eleitores a Democracia Cristã tornou-se menos diferenciada dos partidos de direita, exceto pelo fato de que o PDC fracassara em cumprir suas promessas.

No México, o comportamento do PAN durante longo tempo não pode ser compreendido exclusivamente como um comportamento estratégico para maximizar votos. Também aqui o regime autoritário é crucial para entender os objetivos de um partido de oposição. Até 1988 os *PANistas* não se definiam primariamente como substitutos do PRI. Eles reconheciam que as regras do

jogo não permitiam a substituição do PRI e em várias ocasiões eles sequer apresentaram candidatos. Para as elites partidárias, o jogo do posicionamento espacial para maximizar votos era subordinado ao jogo que objetivava sobreviver e ganhar legitimidade no contexto de um regime autoritário (Loeza 1999).

O caso do PAN mexicano é também instrutivo, pois este partido empenhou-se em um jogo em duas frentes, distinto dos PDCs de El Salvador e Guatemala – apesar de que nos três países a Democracia Cristã lutou para desalojar regimes autoritários através de uma combinação dos jogos de deslegitimação e transição democrática. Os militares não eram dotados do principal poder de veto no México, que era exercido pelo PRI, o partido do regime. Tanto como nos outros dois países, o arsenal de veto no México incluía a fraude, a intimidação e a repressão, mas em contraste com El Salvador e Guatemala não incluía o controle de áreas não militares de governo e os golpes militares. Até 1988 estava também sob veto o espaço ideológico, ou seja, era amplo o âmbito na escala esquerda-direita em que os resultados não seriam aceitos. O PRI, partido do regime, promovia eleições que não admitiam a vitória das oposições, independente de sua proximidade ou distância ideológica do governo. Em contraste, os regimes reacionários de Guatemala e El Salvador, entre os anos 60 e os anos 80, vetaram e de fato literalmente aniquilaram as forças civis de esquerda e do centro, embora convivessem (e governassem) com governos civis de direita.

Para o PAN mexicano, durante décadas o jogo contra o regime foi o mais importante que o jogo eleitoral. O regime autoritário mantinha eleições regulares, nas quais o PAN reconhecia não lhe ser permitido alcançar a vitória. Após décadas em que o jogo da deslegitimação fora o mais importante para o PAN, durante os anos 80 o partido começou a focalizar a transição democrática e a vitória eleitoral (Loeza 1999; Palma 2003).

Entre 1988 e 1997, o caso mexicano ilustra outro modo de interação entre o jogo da transição e o jogo eleitoral. Em 1988 os dois principais partidos da oposição, o PAN e a *Frente Democrática Nacional* (FDN), que foi precursora do *Partido de la Revolución Democrática* (PRD), começaram a considerar seriamente a possibilidade de derrotar o PRI eleitoralmente. Os partidos de oposição tinham até então dificuldade para coordenar sua estratégia em um jogo de transição democrática, porque competiam entre si eleitoralmente. A sua competição no jogo eleitoral provavelmente levou-os a resultados sub-ótimos no jogo acerca do regime; uma oposição unida poderia provavelmente ter derrotado antes o PRI.

Na Venezuela e no Chile os partidos da Democracia Cristã jogaram diferentes jogos de duas frentes em momentos diversos. Conduzindo aos golpes de 1948 e 1973, respectivamente, esses partidos competiram de forma muito pola-

rizada (Levine 1973; Scully 1992; Valenzuela 1978), preparando o caminho para colapsos do regime. Antes destes golpes, os partidos democratas-cristãos desses dois países (Chile e México) empenharam-se num jogo em duas frentes muito diferente daqueles jogados pelos democratas cristãos em El Salvador e Guatemala. Embora ainda estivessem atentos às estratégias eleitorais e aos seus resultados, estes partidos conspiraram contra a democracia. Os jogos em duas frentes desses partidos democrata-cristãos incluíram tanto o cultivo de apoio popular (ou seja, o jogo eleitoral), como o envio de sinais aos militares acerca de sua disposição a apoiar um golpe (o jogo do colapso democrático).

Em ambas situações de polarização aguda, se os partidos democrata-cristãos se houvessem preocupado apenas com o jogo eleitoral, provavelmente teriam buscado estratégias diferentes daquelas que efetivamente realizaram. Também na Venezuela, o COPEI adotou uma estratégia conservadora intransigente entre 1945 e 1948. O governo da Acción Democrática (AD) estava desenvolvendo políticas inclinadas à esquerda (especialmente na política educacional), e por essa razão um espaço eleitoral muito amplo e centrista estava ainda desocupado. O COPEI poderia aparentemente manter seus votos à direita, e deslocando-se para o centro, ter ali captado mais votos. Mas o COPEI subordinou o jogo eleitoral ao jogo do colapso democrático e polarizou a situação política. O seu objetivo geral foi enfrentar a AD pois estava determinado a terminar com o jogo eleitoral a favor de um golpe, no seu jogo sobre o regime.

No Chile o partido Democrata Cristão (PDC) desempenhou o jogo eleitoral desde o tempo de sua fundação em 1938, quando se denominava *Falange Nacional*, até 1970, quando o candidato do Partido Socialista Salvador Allende foi eleito Presidente. Depois da eleição de Allende em outubro, entre 1970 e 1973, o PDC jogou tanto o jogo eleitoral quanto o jogo do colapso democrático. Se o PDC estivesse preocupado exclusivamente com as eleições, provavelmente teria mantido a posição de centro-esquerda que adotara na segunda metade dos anos 60. A esquerda estava então crescendo, e a direita estava perdendo eleitoralmente; portanto, se os partidos simplesmente adotassem políticas e posições ideológicas com base na sua proximidade com a maioria dos eleitores, é de supor-se que o PDC teria tido um melhor desempenho mantendo-se em sua posição de centro-esquerda.

Depois dos golpes militares, tanto o COPEI venezuelano quanto o PDC chileno eventualmente se engajaram em jogos que combinavam deslegitimação, transição democrática e jogo eleitoral. A diferença principal entre estas e a situação de El Salvador e Guatemala é que os regimes militares de 1948 a 1958 na Venezuela e entre 1973 a 1990 no Chile aboliram formalmente a competição eleitoral. O esforço para encorajar uma transição democrática assumiu, portanto, uma precedência clara. Apenas quando se tornou evidente que havia

uma possibilidade realista de abrir eleições livres e justas é que os partidos preocuparam-se mais ativamente em posicionar-se estrategicamente, no sentido do jogo eleitoral.

O deslocamento de COPEI da direita para o centro, depois do golpe de 1948 na Venezuela, é melhor interpretado principalmente não como uma tentativa de posicionamento para a conquista de votos, mas antes como engajamento no jogo sobre o regime, em reação à ditadura de Pérez Jiménez (1948-1958). COPEI deslocou-se para o centro durante a ditadura, quando o esforço para enfrentar um inimigo comum tornou-o mais próximo de AD (Coppedge 2000: 111-115; Levine 1973: 41-48, 94-144). Os líderes partidários de COPEI tiveram que competir em duas arenas diferentes: contra a AD na arena do sistema partidário, e contra Pérez Jiménez na arena do conflito sobre o regime político. Enquanto a luta contra a AD durante o período de 1945 a 1948 induziu os líderes partidários para focalizar temas que deram a COPEI um perfil de direita, a luta contra Pérez Jiménez, entre 1948 e 1958, trouxe este partido mais próximo de AD, no espaço do centro político. Quando a arena da política eleitoral foi abolida em 1948, a luta numa arena diferente tornou-se mais saliente na definição do perfil e da agenda partidária. A mudança do COPEI no sentido do centro (1948 a 1958) modificou a identidade do partido, que jamais reverteu ao perfil direitista do período entre 1945 e 1948.

A existência anterior de regimes autoritários afetou a estratégia Demócrata Cristã tanto na Venezuela como no Chile, tão logo o jogo eleitoral voltou à agenda. Em ambos países os partidos democrata-cristãos de saída construíram estratégias baseadas na idéia de que seria essencial construir e preservar a democracia. Com esta finalidade, ambos partidos construíram pontes com seus adversários anteriores. COPEI formou uma aliança com o seu anterior arqui-inimigo que era a AD da Venezuela, sob a forma do “Pacto de Punto Fijo”, destinado a promover a estabilidade democrática e diminuir a polarização (Levine 1973). A fim de derrotar a ditadura de Pinochet e, depois, ampliar a governabilidade democrática, os democratas cristãos chilenos formaram uma coalizão eleitoral, e depois uma aliança governamental com os socialistas, seus opositores e radicais adversários no período de 1970 a 1973 (que desde 1989 dividiram-se em dois partidos diferentes). Para ampliar a possibilidade de uma transição à democracia, tanto o COPEI como o PDC chileno, passaram por transformações significativas, que afetaram a forma com que se apresentaram ao jogo eleitoral. O COPEI tornou-se um partido mais moderado, e concordou em co-governar com AD entre 1958 e 1963. O PDC chileno renunciou à sua disposição anterior (1964 a 1970) de governar sem coalizões.

No Peru, durante o período posterior a 1980 o *PPC* (*Partido Popular Cristiano*) engajou-se em uma variante diversa do jogo em duas frentes envolvendo

a combinação da preservação democrática com objetivos eleitorais. Em 1980, um governo civil assumiu após doze anos de regime militar (1968 a 1980). O PPC apoiou este governo. Caso se houvesse engajado apenas no jogo eleitoral, o PPC provavelmente estaria melhor situado, distanciando-se de um governo impopular que enfrentava a ameaça crescente dos terroristas e uma economia em declínio. De acordo com Schmitt, no entanto, o PPC conscientemente priorizou o jogo de preservação do regime democrático, mantendo a aliança com um governo impopular e tentando proteger a democracia – priorizando isto sobre o jogo eleitoral. Os líderes do PPC preocupavam-se de que, caso abandonassem o apoio ao governo, esse fato abrisse caminho para um colapso do governo e talvez do próprio regime.

A tabela 1 apresenta uma síntese dos jogos principais dos partidos da democracia cristã que foram analisados nesta seção.

**Tabela 1:**  
Principais jogos do partido democrata-cristão

Partido	Período	Jogos principais
Falange Nacional/PDC, Chile	1938-70	Eleitoral
	1970-73	Eleitoral, quebra da democracia
	1973-87	Transição da democracia Deslegitimação
	1988-90	Eleitoral, Transição da democracia
	1990-94	Eleitoral, Preservação da democracia
	1994-	Eleitoral
PAN, México	1939-82	Deslegitimação
	1982-88	Transição da democracia deslegitimação
	1988-2000	Transição da democracia, eleitoral
	2000-	Eleitoral
COPEI, Venezuela	1946-48	Eleitoral, quebra da democracia
	1948-58	Transição da democracia
	1958-63	Eleitoral, preservação da democracia
	1963-98	Eleitoral
PDC, El Salvador	1960-84	Preservação da democracia, eleitoral
	1984-89	Preservação da democracia, eleitoral
	1989-	Eleitoral
DCG, Guatemala	1955-85	Transição da democracia, eleitoral
	1985-90	Preservação da democracia, eleitoral
	1990-	Eleitoral
PDC/PPC, Peru	1956-68	Eleitoral
	1968-80	Transição da democracia
	1980-92	Eleitoral, preservação da democracia

É amplo o leque dos partidos que, quase no mundo inteiro, têm tido de desempenhar um jogo de duas frentes – o que sublinha a importância de que os cientistas políticos comecem a examinar a sua lógica e as suas implicações. Embora esses pontos possam ser salientados usando os exemplos de outros partidos em outras partes do mundo, os partidos democrata-cristãos da América Latina proporcionam ilustração exemplar desses jogos em duas frentes.

### Considerações finais

A interpretação teórica dos objetivos e das estratégias dos partidos tem sido dominada por trabalhos que supõem implicitamente o contexto de democracias estáveis e bem estabelecidas. Neste artigo argumentei que são bastante diferentes os objetivos e estratégias partidários no contexto de regimes autoritários com eleições, regimes autoritários em que a oposição acredita em uma possibilidade realista de transição à democracia a curto prazo, e no contexto de democracias frágeis. Em tais contextos de incerteza acerca do regime os partidos jogam em duas frentes, um jogo eleitoral e outro sobre o regime. É impossível encontrar sentido nas estratégias de muitos partidos sem que se esteja atento à existência desses jogos em duas frentes.

### Referências bibliográficas

- Aldrich, John H. (1983). A downsize spatial model with party activism. *American Political Science Review*, v. 77, n.º 4, dec., p. 974-990.
- Chappell, Henry W. Jr. e William R. Keech (1986). Policy motivation and party differences in a dynamic spatial model of party competition. *American Political Science Review*, v. 80, n.º 3, sept., p. 881-899.
- Coppedge, Michael (2000). Popular sovereignty versus liberal democracy in Venezuela. In: Jorge I. Domínguez e Michael Shifter (orgs.). *Constructing democratic governance*. Baltimore: The Johns Hopkins University.
- Downs, Anthony (1957). *An economic theory of democracy*. New York: Harper and Row.
- Enelow, James M., e Melvin J. Hinich (1984). *The spatial theory of voting: an introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- \_\_\_\_\_. (orgs.) (1990). *Advances in the spatial theory of voting*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.
- Greenberg, Joseph e Kenneth Shepsle (1987). The Effect of electoral rewards in multi-party competition with entry. *American Political Science Review*, v. 81, n.º 2, jun., p. 525-537.
- Iversen, Torben (1994). The Logics of electoral politics: spatial, directional, and mobilizational effects. *Comparative Political Studies*, v. 27, n.º 2, july, p. 155-189.
- Kinzo, Maria D'Alva Gil (1988). *Legal opposition politics under authoritarian rule in Brazil: the case of the MDB, 1966-1979*. New York: St. Martin's Press.

- Kitschelt, Herbert (1989). *The logics of party formation: ecological politics in Belgium and West Germany*. Ithaca: Cornell University Press.
- \_\_\_\_\_. (1994). *The transformation of European Social Democracy*. New York and Cambridge: Cambridge University Press.
- \_\_\_\_\_. (2000). Linkages between citizens and politicians in democratic politics. *Comparative Political Studies*, v. 33, n.º 6-7, aug.-sept., p. 845-879.
- Levine, Daniel H. (1973). *Conflict and Political change in Venezuela*. Princeton: Princeton University Press.
- Loeza, Soledad (1999). *El Partido Acción Nacional: la larga marcha, 1939-1994 – posición leal y partido de protesta*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Mainwaring, Scott P. (1999). *Rethinking party systems in the third wave of democratization: the case of Brazil*. Stanford: Stanford University Press.
- Merrill III, Samuel e Bernard Grofman (1999). *A unified theory of voting: directional and proximity spatial models*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Palfrey, Thomas R. (1984). Spatial Equilibrium with entry. *The Review of Economic Studies*, v. 51, n.º 1, jan., p. 139-156.
- Palma, Esperanza (2003). *Partidos de oposición y democratización en México: un estudio del PAN y el PRD, 1988-1997*. Mexico City: Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco.
- Panbianco, Angelo (1988). *Political Parties: Organization and Power*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Przeworski, Adam e John Sprague (1986). *Paper stones: a history of electoral socialism*. Chicago: University of Chicago Press.
- Rabinowitz, George et al. (1991). New players in an old game: party strategy in multi-party systems. *Comparative Political Studies*, v. 24, n.º. 2, july, p. 147-185.
- Sartori, Giovanni (1976). *Parties and Party Systems: A Framework for Analysis*. New York and Cambridge: Cambridge University Press.
- Schlesinger, Joseph A. (1984). On the theory of party organization. *Journal of Politics*, v. 46, n.º 2, may, p. 369-400.
- Scully, Timothy R. (1992). *Rethinking the center: cleavages, critical junctures, and party evolution in Chile*. Stanford: Stanford University Press.
- Shepsle, Kenneth A. e Ronald N. Cohen (1990). Multiparty competition, entry, and entry deterrence in spatial models of elections. In: James M. Enelow e Melvin J. Hinich. *Advances in the spatial theory of voting*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Strom, Kaare (1990). A Behavioral theory of competitive political parties. *American Journal of Political Science*, v. 34, n.º 2, may, p. 565-598.
- Strom, Kaare e Wolfgang C. Müller (1999). Political parties and hard choices. In: Wolfgang C. Müller e Kaare Strom (orgs.). *Policy, office, or votes? How political parties in Western Europe make hard decisions*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 1-35.
- Valenzuela, Arturo (1978). The Breakdown of democratic regimes: Chile. In: Juan J. Linz e Alfred Stepan (orgs.). *The breakdown of democratic regimes*, v. 4. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Wittman, Donald A (1973). Parties as utility maximizers. *American Political Science Review*, v. 63, n.º 2, june, p. 490-498.
- \_\_\_\_\_. (1983). Candidate motivation: a synthesis of alternative theories. *American Political Science Review*, v. 77, p. 142-57.
- \_\_\_\_\_. (1990). Spatial strategies when candidates have policy preferences. In: James M. Enelow e Melvin J. Hinich (orgs.). *Advances in the spatial theory of voting*. Cambridge and New York: Cambridge University Press, p. 66-98.