



PLANIFICAR EN MADRID: DEFINICION DE UN JUEGO URBANO

Roger Sánchez-Del Río*

Jugar es siempre recomendable. Si además el juego nos puede ayudar a conocer una parte de la realidad, tanto mejor, y si a través de un determinado juego podemos evaluar el comportamiento de nuestros representantes legalmente autorizados, entonces dicho juego será —al menos teóricamente— una pieza imprescindible y casi obligatoria de nuestros quehaceres.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Los objetivos del juego «Planificar en Madrid» (P. E. M.) consisten en poder controlar el mayor número de decisiones que afecten al desarrollo territorial de la provincia de Madrid. Dicho control se materializa a través de la formulación de figuras de planeamiento contempladas en la Ley del Suelo, que son precisamente los «triumfos» en nuestro juego. Como cada una de estas figuras tiene una puntuación determinada, el ganador de este juego será el que al final del mismo haya conseguido el mayor número de puntos.

(*) Arquitecto Urbanista.

NUMERO DE JUGADORES

El número de jugadores es prácticamente ilimitado, si bien en la práctica su número se reduce a tres o cinco. En nuestro juego cada jugador obtiene un determinado número de Decididores Principales (DP), mediante los que será posible la obtención de los triunfos anteriores.

REPARTO DE PAPELES

En la práctica sólo tres jugadores (X, Y, Z) participan en este juego, repartiéndose, por tanto, los 180 Decididores Principales existentes (DP). Dichos DP se estructuran en tres niveles, en base a su potencialidad para formular figuras de juego con mayor relieve —mejor puntuadas— y cuya denominación responde a los siguientes términos:

NIVEL UNO

- Alcalde de Madrid.
- Delegado del Gobierno en la COPLACO.
- Presidente de la Diputación.

NIVEL DOS

- Alcaldes de los 22 Municipios que con Madrid conforman el Area Metropolitana (AMM).

NIVEL TRES

- Alcaldes de los 158 Municipios que con los anteriores constituyen la provincia de Madrid.

Una vez efectuado el reparto o asignación de papeles entre los jugadores —en base a la distribución de los 180 Decididores Principales—, que en nuestro juego se hace de forma aleatoria, la situación de cada uno de ellos es la siguiente:

FIGURAS DEL JUEGO

Como ya hemos indicado, el objeto del presente juego (P. E. M.) es la consecución del mayor número posible de figuras de planeamiento por parte de los jugadores, en base al tipo y número de DP obtenidos.

El valor de cada una de estas figuras es variable, de acuerdo con el mayor o menor grado de control que sobre las decisiones territoriales una y otra conlleven. La cuantificación de

	NIVEL UNO			NIVEL DOS			NIVEL TRES		
	AM	DG	PD	A	B	C	A	B	C
JUGADOR X		xx		—	—	5	—	—	87

AM Alcalde de Madrid.
 DG Delegado del Gobierno en COPLACO.
 PD Presidente de la Diputación.
 A, B, C Clase de municipio por no. de habitantes.

	NIVEL UNO			NIVEL DOS			NIVEL TRES		
	AM	DG	PD	A	B	C	A	B	C
JUGADOR Y	xx		xx	3	3	4	3	2	19

AM Alcalde de Madrid.
 DG Delegado del Gobierno en COPLACO.
 PD Presidente de la Diputación.
 A, B, C Clases de municipios por no. de habitantes.

	NIVEL UNO			NIVEL DOS			NIVEL TRES		
	AM	DG	PD	A	B	C	A	B	C
JUGADOR Z	—	—	—	—	1	4	—	—	5

AM Alcalde de Madrid.
 DG Delegado del Gobierno en COPLACO.
 PD Presidente de la Diputación.
 A, B, C Clases de municipios por no. de habitantes.

	NIVEL UNO			NIVEL DOS		NIVEL TRES	
	AM	DG	PD	No.	%	No.	%
JUGADOR X		xx		5	23	87	56
JUGADOR Y	xx		xx	10	45	23	15
JUGADOR Z				5	23	4	3
OTROS				2	9	41	26

AM Alcalde de Madrid.
 DG Delegado del Gobierno en la COPLACO.
 PD Presidente de la Diputación.

	AMM	RESTO PROVINCIA	CONJUNTO MUNICIPIOS
PLAN DIRECTOR (PD)	500	600 puntos	—
MADRID	400	— "	
PLAN GENERAL (PG)			
CLASE A	50	40 "	SUMA + 10 %
CLASE B	20	10 "	SUMA + 10 %
CLASE C	5	2 "	SUMA + 10 %
DIRECTRICES GENERALES (DDGG)	300	350 "	10 p./MUNICIPIO

CLASE A: Municipios con más de 100.000 hab.
 CLASE B: Municipios con más de 30.000 hab. y menos de 100.000 hab.
 CLASE C: Municipios con menos de 30.000 hab.



este valor se hace en base a una serie de puntos que seguidamente se detallan:

Los PLANES ESPECIALES (PE) tendrán una puntuación equivalente al 50 por 100 de los PG correspondientes en el caso de Planes Especiales de Reforma Interior. En el resto de los casos este porcentaje será sólo del 40 por 100.

REGLAS DEL JUEGO

Dentro de nuestro juego, un Plan Director (PD) sólo podrá ser formulado por el Delegado del Gobierno en la COPLACO dentro del ámbito del Area Metropolitana de Madrid (AMM), o bien por el Presidente de la Diputación, si el ámbito territorial es la provincia de Madrid.

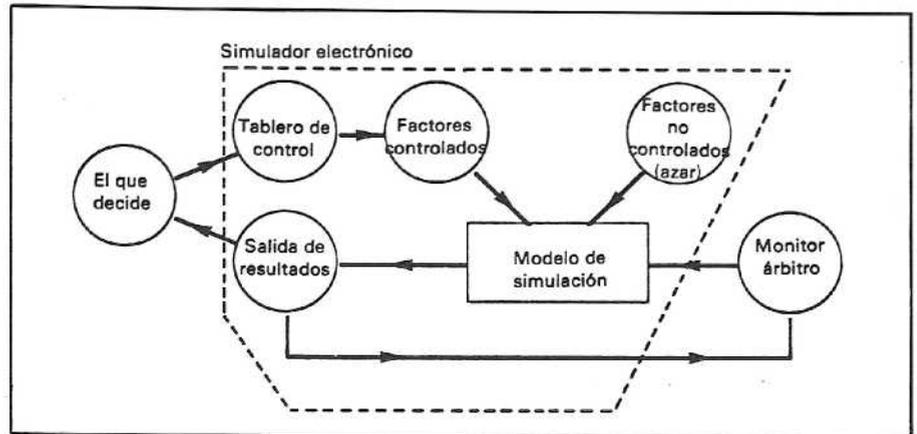
Los Planes Generales serán redactados por los respectivos Alcaldes dentro de su propia demarcación municipal, mientras que las Directrices Generales cumplirán los mismos requisitos que los Planes Directores.

Sin embargo, aunque la formulación de un Plan Director o unas Directrices Generales compete al Delegado del Gobierno en la COPLACO o al Presidente de la Diputación, sus prescripciones deberán ser validadas y asumidas por los distintos municipios afectados. Del mismo modo, la aprobación final de los Planes Generales y Especiales en nuestro juego corresponderá también al Delegado del Gobierno anteriormente aludido.

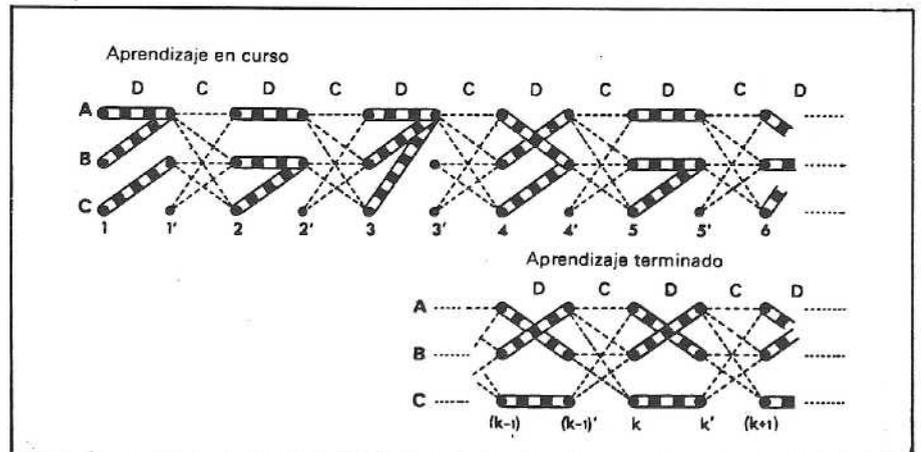
Por último, denotar que todas aquellas figuras de juego obtenidas en consenso o en colaboración de los distintos jugadores conllevan un reparto de puntos entre los mismos.

EXPLICITACION DE ESTRATEGIAS

A continuación, y dentro de nuestro juego «Planificar en Madrid», exponemos para cada jugador la estrategia más racional a seguir, dado el reparto de papeles acontentido entre los distintos jugadores (X, Y, Z) de forma aleatoria, así como los objetivos, figuras y reglas de juego ya explicitados.



En una estrategia de juego en coalición, los jugadores coaligados intercambian información, formalizando sus decisiones de forma pre-determinada.



En todo juego, existe un cierto aprendizaje sobre el tipo de estrategia a seguir, a fin de encontrar aquella que maximize —aprendizaje terminado— los objetivos concretos perseguidos por cada jugador.

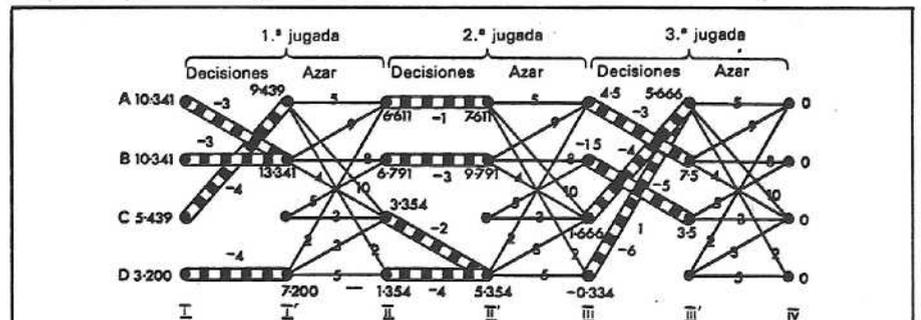
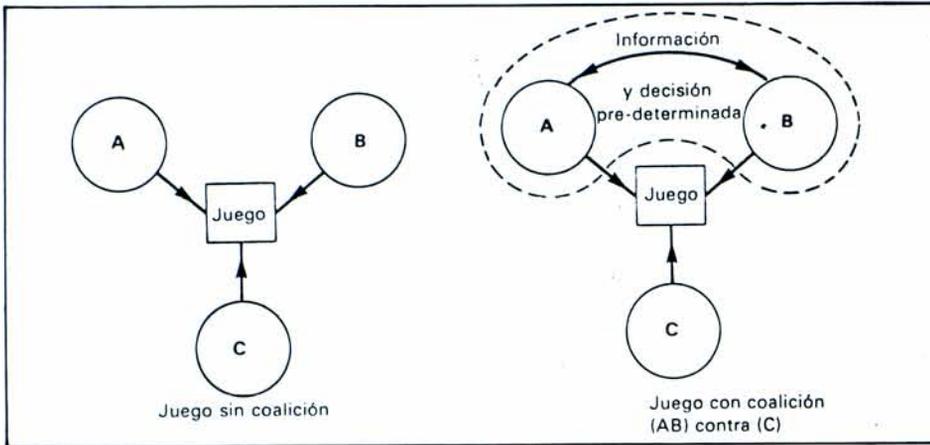


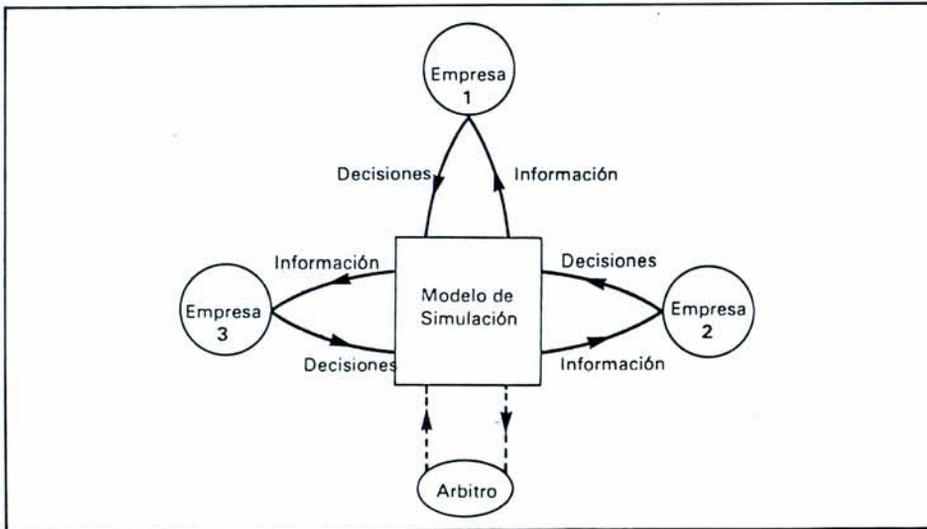
Figura 35.8

Posición en el momento de tomar la decisión	Decisiones		
	1.ª tirada	2.ª tirada	3.ª tirada
A	B	A	B
B	B	B	C
C	A	D	A
D	D	D	A

En las decisiones de cada jugador, existe siempre una componente objetiva y por ende previsible —trazo grueso y discontinuo en la figura—, y otra de tipo aleatoria —trazo fino y continuo en la figura.



Cada jugador en base a los factores controlables, elabora un modelo de simulación que le ayude a estructurar sus decisiones. Dentro de este esquema, los factores aleatorios sirven para distorsionar la naturaleza de las decisiones inicialmente previstas por el modelo.



Un modelo de simulación como el juego que proponemos, serviría para una mejor explicitación de las estrategias de los distintos jugadores, y en este sentido, como herramienta de aprendizaje para los distintos agentes intervinientes en cada contexto —partidos políticos en nuestro caso.

JUGADOR X

De los 180 Decididores Principales en litigio, el jugador X obtuvo los siguientes: (ver cuadro)

Una estrategia racional del jugador X estaría articulada alrededor de los siguientes aspectos:

— Potenciar la consecución de las figuras de juego más rentables en base al reparto de papeles producido. Dichas figuras serían bien un Plan Director o bien unas Directrices Generales dentro del ámbito metropolitano. Téngase en cuenta que si bien existe la posibilidad de redactar Planes Gene-

rales en la totalidad de municipios en los que el jugador X tiene Decididores Principales, la operación sería poco rentable (25 + 174 = 199 puntos), teniendo en cuenta el esfuerzo que supondría —tanto de gestión como de recursos— la redacción/revisión de 92 Planes Generales.

— La decisión de formular un Plan Director en el AMM debería ir precedida de la NO potenciación del tema autonómico para la provincia de Madrid por parte de dicho jugador. De este modo evitaría que el jugador Y, basado en lo anterior, propiciara desde la Diputación Provincial un Plan Director para la totalidad de la provincia. En cualquier caso, y dado el nivel

de contestación de dichos Planes desde un contexto técnico e incluso institucional, el jugador X debería considerar tan sólo los aspectos de información y diagnóstico contenidos en dicha figura, dejando así en un principio segregada la explicitación de propuestas concretas.

En el caso de que las circunstancias urbanísticas no aconsejaren la formulación de un Plan Director, toda la estrategia del jugador X debería encajarse a la formulación de unas Directrices Generales para el planeamiento de los distintos municipios integrados en dicha AMM. Como en el caso anterior, los aspectos de recogida de información y elaboración de un diagnóstico dentro de dichas Directrices deberían ser enfatizados con respecto a la elaboración de propuestas concretas, al menos en una primera fase de su desarrollo. En cualquier caso, el carácter global —metropolitano en este caso— de los estudios sería enfatizado a fin de evitar en lo posible su utilización por los otros jugadores para la formulación de Planes Generales, dada su mayor presencia en los Ayuntamientos del Area Metropolitana de Madrid (AMM).

Esta mayor especialización en el nivel macro del jugador X ayudaría a consolidar —al menos a corto y a medio plazo— el carácter del propio organismo representado, posibilitando así una mayor aproximación y/o reforzamiento de la figura de juego pretendida. En cualquier caso, la apropiación exclusiva de la totalidad de los puntos atribuidos a un Plan Director/Directrices Generales conllevaría el evitar que los otros jugadores compartan o acedan a las decisiones del organismo y mucho menos que puedan utilizar la información o estudios generados en el mismo para la formalización de sus propias figuras.

Por último, reseñar que, además de maximizar la puntuación asociada a sus Decididores Principales —Delegado del Gobierno fundamentalmente—, el jugador X debería potenciar su participación en la redacción o revisión de las figuras de juego correspondientes a los otros jugadores, posibilitando de ese modo un mayor reparto de los puntos implícitos en aquéllas.



JUGADOR Y

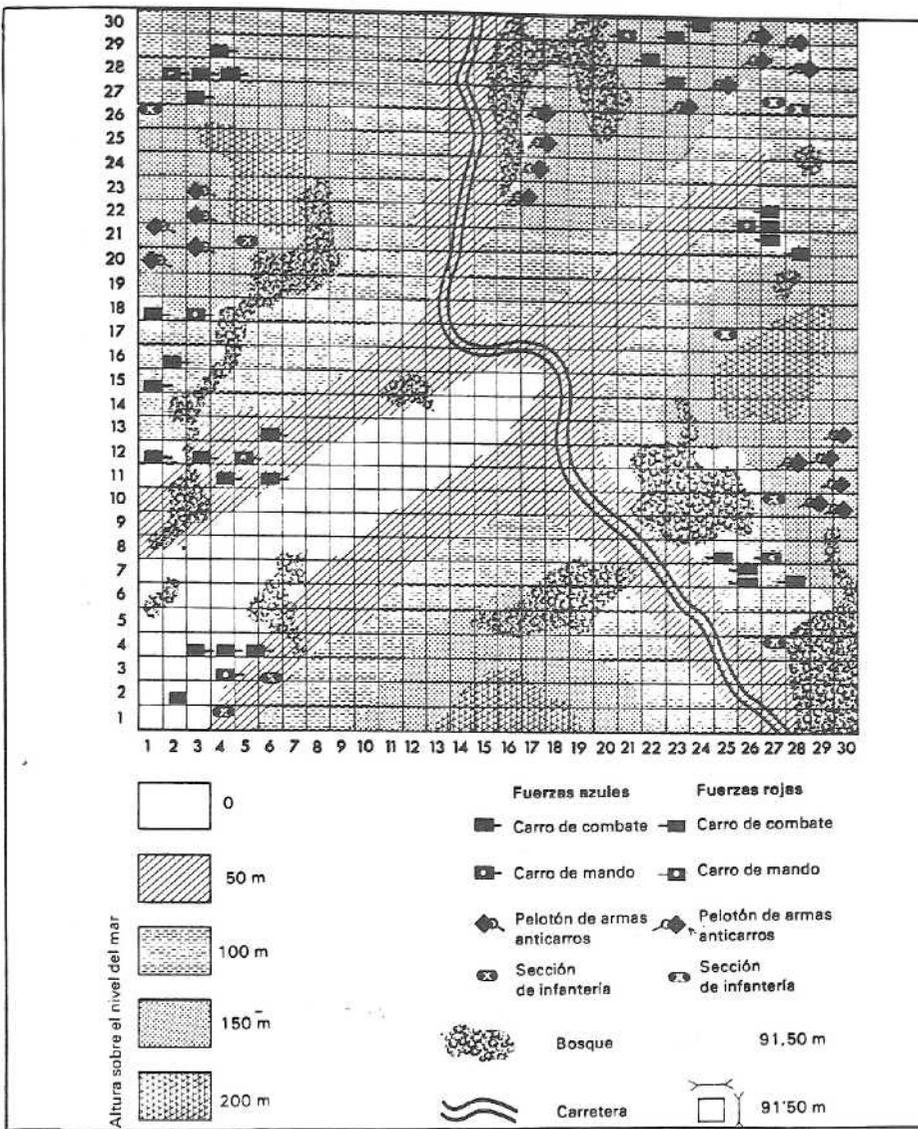
De los 180 Decididores Principales en litigio, el jugador Y ha obtenido directamente o a través del intercambio con otros jugadores —fundamentalmente Z— los siguientes: (ver cuadro)

Dadas las reglas de juego establecidas, este jugador es el que tiene mayores probabilidades —al menos en potencia— de obtener la mayor puntuación y por ello de ganar, dado el número y tipo de Decididores Principales obtenidos. Una estrategia encaminada a maximizar dicho reparto de naipes se estructuraría alrededor de los apartados siguientes:

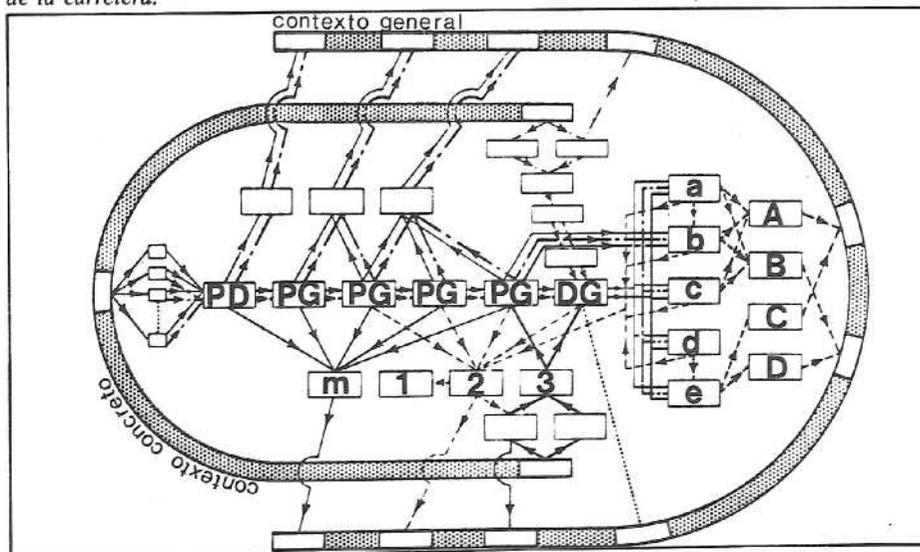
En primer lugar, el jugador Y debería potenciar la revisión del Plan General del Municipio de Madrid, al ser éste en nuestro juego la segunda figura con mayor puntuación. Para ello, sin embargo, deberá sortear dos problemas: Primero, segregar el papel de COPLACO en dicha renovación, no sólo con el fin de monopolizar al máximo y en su provecho los puntos potencialmente asignables, sino también para evitar posibles conflictos que pudieran retardar su aprobación, en base a la pertenencia del municipio al AMM, cuyo control está en manos del jugador X. En segundo lugar, evitar que el intercambio realizado con el jugador Z para acceder a la Alcaldía de Madrid conlleve la pérdida de algunos puntos en beneficio de este último. Para ello el equipo Y debería hacer valer al máximo la figura del Alcalde como responsable último de dicha revisión.

Asimismo el jugador Y, a través del Presidente de la Diputación, no debería en principio desistir de la redacción de los estudios preliminares —diagnóstico y recogida de la información— correspondientes a la figura de un Plan Director, a condición de pronunciarse de forma clara a favor de la autonomía de Madrid como ente uniprovincial. De este modo la probabilidad de una posible redacción de un Plan Director a nivel metropolitano quedaría disminuida y así la posibilidad de puntuar por parte del jugador X.

En el caso de que la figura del



La dimensión espacial de los juegos han tenido su origen en los llamados «juegos básicos» —juegos militares de táctica o estrategia—. El ejército prusiano, en la época de Federico II, utilizaba ya juegos bélicos para el entrenamiento táctico de los Oficiales de Estado Mayor. En la figura las «fuerzas rojas» se asienta sobre el lado derecho de la carretera.



Los jugadores efectivos del P.E.M. operan sobre un contexto concreto para la consecución de las figuras de planeamiento acordadas —PD, PG y DD, GG— en todas sus modalidades. Sin embargo, no es ajeno en este juego el contexto genérico/global —político, económico, social y administrativo—, que muchas veces interfiere sobre el proceso decisorio de los jugadores, de forma ajena a los mismos.



Plan Director a nivel provincial fuese desechada, el jugador Y debería potenciar la realización de unas Directrices Generales de ámbito provincial como contrapropuesta a aquellas de ámbito metropolitano, alegando para ello la necesidad de contemplar el planeamiento del municipio de Madrid y su periferia desde un marco espacial más amplio que el meramente metropolitano. Ello contaría además con la aprobación de aquellos municipios con mayor peso poblacional en la provincia, al estar controlados por este mismo jugador. Como contrapartida más difícil, estaría la existencia de una legislación vigente que favorece las competencias de un ente metropolitano donde la Administración Local es minoritaria.

Por último, un tercer frente del jugador Y para maximizar su puntuación potencial consistiría en favorecer la consecución de figuras de planeamiento —Planes Generales y Planes Especiales de Reforma Interior fundamentalmente— en aquellos municipios con mayor peso poblacional —clases A y B— al ser éstos los más rentables en nuestro juego. En este caso, y con el fin de evitar la posible infiltración del jugador X en los beneficios derivados de dichos planes, el jugador Y debería utilizar al máximo el poder de la opinión pública de sus administrados contra aquél, atribuyéndose así la totalidad de los puntos en litigio.

JUGADOR Z

El jugador Z obtuvo, directamente o en colaboración con otros jugadores —básicamente el jugador Y— mediante el intercambio correspondiente, los siguientes Decididores Principales: (ver cuadro)

La estrategia más racional de este jugador, dadas sus posibilidades de acuerdo con los Decididores Principales obtenidos, sería aquella que se estructurase alrededor de los siguientes aspectos:

En primer lugar, la estrategia del jugador Z estaría muy ligada a aquella del jugador Y, pues dado el número y tipo de Decididores Principales obtenidos, su capacidad para la formalización de figuras de juego es bastante reducida ($20 + 20 + 10 = 50$ puntos

en Planes Generales). En este sentido su estrategia debería dirigirse a la ampliación de la colaboración inicialmente establecida con aquél para intercambiar decididores, para así potenciar un reparto, lo más equitativo posible, de los puntos inicialmente asignables al jugador Y, a través de una amplia operación de consenso.

No obstante, esta colaboración implicaría ciertas precisiones por parte del jugador Z. En primer lugar, éste debería apoyar de forma preferencial la revisión del Plan General del Municipio de Madrid, con respecto a aquellas opciones basadas en la formalización de figuras de planeamiento a través del Presidente de la Diputación. Ello fundamentalmente debido al mayor peso de su presencia en el Ayuntamiento, pues al ser la representación más amplia y estar ésta más estructurada, la asignación de puestos responsables es también más personificada. Asimismo la posición del jugador Z a la hora de potenciar la autonomía uniprovincial para Madrid debiera ser discreta e incluso ambigua, pues una posición más nítida no le reportaría beneficios importantes en nuestro juego, al tener una representación relativamente escasa dentro de la Diputación.

De modo complementario a lo anterior, el jugador Z no debería prescindir en obtener las figuras del juego —Planes Generales y Planes Especiales de Reforma Interior— correspondientes a sus Alcaldes respectivos, potenciando en primer lugar los municipios con mayor población (pertenecientes al NIVEL DOS en este caso).

Por último, el jugador Z, debido a su mayor capacidad para ello, debería apoyar sus demandas de mayor colaboración en forma de consenso para la elaboración o revisión de las distintas figuras del juego, mediante la potenciación de «Decididores Secundarios» —aquellos que no tienen un poder institucionalizado—, tales como las asociaciones de vecinos, amas de casa, etc. Dichos decididores podrían en cierto modo recomponer la capacidad negociadora del jugador Z, debido al escaso número de Decididores Principales que éste posee en la actualidad.

EPILOGO

Después de una cierta experiencia de juego vivida con el P. E. M., nos gustaría formular una serie de preguntas directamente relacionadas con los obligados «espectadores» de este juego, a saber:

- ¿Es que una mejor capacidad o habilidad para jugar por parte de los jugadores enumerados significaría una clara mejora de nuestros barrios y ciudades?
- ¿Es que los posibles efectos hubieran sido radicalmente distintos en el caso de que se hubiera producido una hipotética y distinta distribución de Decididores Principales entre los jugadores?
- ¿Es que los «espectadores» somos conscientes todos de la necesidad de tales efectos y mejoras?

En cualquier caso, este intento de explicitación parcial de unas relaciones y unos intereses mucho más complejos y dinámicos en la realidad nos servirá de guía no sólo para la formulación de políticas y estrategias de planeamiento más realistas, sino también, para un mejor seguimiento de éstas por parte de los espectadores del presente juego. De cualquier modo, anímese usted también y juegue con el P. E. M. en sus ratos libres con sus amigos y familiares. De seguro que no le defraudará.

BIBLIOGRAFIA

- Beer, S., «Decision and Control», Wiley and Sons, Nueva York, 1974.
- Catanese, A. J., «Scientific Methods of Urban Analysis», Leonard Hill Books, Nueva York, 1972.
- Isard, W. I., «General Theory: Social, Political, Economic and Regional», M. I. T. Press, Cambridge, 1969.
- Kaufmann, A., «La ciencia y el hombre de acción», Ediciones Guadarrama, Madrid, 1967.
- Kuenzlen, M., «Playing Urban Games», George Braziller Uc., Nueva York, 1972.
- Rapoport, A., «Two-person Game Theory», The University of Michigan Press, Ann Arbor, 1973.