

BIBLIOGRAFÍA

Enrique CÁCERES NIETO

ROBLES, Gregorio, *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos. Ensayo de teoría analítica del derecho* 1048

orientación filosófica claramente definida en cada autor, sus vinculaciones con las corrientes intelectuales nacionales y el español como idioma común.

En resumen, el libro nos ofrece una clara, aunque necesariamente parcial, imagen sobre aquello que se ha hecho y se hace en los ámbitos político, jurídico y filosófico de México.

Andrea ZAMBRANA

ROBLES, Gregorio, *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos. Ensayo de teoría analítica del derecho*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 1988, 284 pp.

1. *Introducción*

El derecho es, en algunos aspectos, comparable a los juegos: "ambos son impensables sin reglas".

Las reglas del derecho y las reglas de los juegos es un ensayo de la teoría analítica cuyo objeto es proporcionar una tipología de las reglas de todo orden jurídico y un esbozo de explicación de la forma en que se relacionan. Para lograr su objetivo, el autor emplea los juegos como elemento de comparación en vez de recurrir a la moral como frecuentemente sucede.

2. *Planteamiento metodológico*

Robles emplea en este trabajo un método que ha denominado "lógico-lingüístico", cuya finalidad es proporcionar un producto teórico estrictamente formal que se aleje del análisis de la realidad fáctica para aproximarse al derecho como una forma específica de discurso lingüístico. Este método es considerado el apropiado para afrontar el problema de la definición del derecho.

Partiendo de la idea de que la definición del objeto es un presupuesto necesario para ulteriores estudios, el método lógico-lingüístico es considerado por el autor como el enfoque metodológico más importante respecto a otros, como el causalista o genético, el teleológico o el estratégico.

3. Convención y ámbito óntico-práctico

Uno de los conceptos centrales del trabajo que me ocupa, es el de ámbito óntico-práctico. Puede entenderse como un producto de la convención entre los hombres que funciona como condición necesaria para la pensabilidad de ciertos fenómenos (concretamente el juego y el derecho) y las acciones que dentro de ellos tienen lugar. Todo ámbito óntico-práctico está integrado por cierto tipo de reglas necesarias denominadas ónticas y técnico-convencionales, al lado de las cuales pueden existir (y de hecho normalmente existen) otras reglas llamadas deónticas.

La idea de convención en Robles implica dos perspectivas: la dinámica, que se identifica con un proceso de creación, y la estática, que se refiere a la convención ya concluida como producto de la convención contemplada en su perspectiva dinámica. El concepto de ámbito óntico-práctico corresponde a la dimensión estática de la idea de convención, *i.e.*, un ámbito óntico-práctico es una convención ya concluida.

A la diferenciación entre aspecto dinámico y estático de la convención subyace la distinción saussuriana entre diacronía y sincronía. En el trabajo el derecho es estudiado desde un enfoque sincrónico.

El proceso de creación del derecho, al igual que el de los juegos (dimensión dinámica), puede ser de índole instantánea (actividad de gabinete) o consuetudinaria (producto del curso natural del juego o derecho que se va integrando con el tiempo).

La decisión juega un papel muy importante en la convención. Tan es así que los procesos de creación de convenciones pueden concebirse como un orden sucesivo de decisiones que habrán de culminar en un producto determinado: la convención ya acabada (o ámbito óntico-práctico). Considerando a todo ámbito óntico-práctico como un sistema, puede decirse que los procesos previos a su creación son decisiones de corte extrasistemático. Desde luego, ello no excluye la posibilidad de que al interior del ámbito puedan existir otro género de decisiones: decisiones intrasistemáticas. Son decisiones extrasistemáticas respecto del derecho, por ejemplo, las tomadas por un poder constituyente antes de la culminación de una primera constitución histórica. Son decisiones intrasistemáticas todas las que tienen lugar con posterioridad a la creación del ámbito óntico-práctico que es el derecho, *i.e.*, las que sobrevienen al establecimiento de las reglas que habrán de permitir la autogenerabilidad del sistema jurídico (ónticas y técnico-convencionales).

Las decisiones intrasistemáticas pueden ser immanentes o dirimientes. Las immanentes tienen lugar cuando en el mundo de la acción alguien se comporta conforme a lo establecido por una regla del ámbito, sin que ello implique resolver una controversia. Por ejemplo, anotar un gol o celebrar un contrato. Las decisiones dirimientes son las que resuelven una controversia surgida dentro del ámbito. Por ejemplo, emitir una sentencia judicial.

4. Los elementos necesarios del ámbito óptico-práctico

Son generados por las reglas ópticas y técnico-convencionales y son de dos tipos: los que crean los elementos necesarios para que pueda haber una acción dentro del ámbito y la acción misma. Dentro de los primeros quedan comprendidos el espacio, el tiempo, los sujetos y la competencia.

Tanto en el caso del derecho como en el de los juegos, es un requisito imprescindible para que puedan darse acciones lúdicas o jurídicas la existencia del espacio dentro del cual podrá tener lugar la acción. Asimismo, las acciones habrán de darse, necesariamente, en algún tiempo.

La creación de ciertas categorías abstractas de sujetos es también un requisito indispensable para que pueda llevarse a cabo una acción determinada al interior de un ámbito óptico-práctico. Dado que, como se ha indicado, estos sujetos constituyen categorías abstractas, son independientes de los hombres biológicamente considerados. Esto hace posible que un mismo hombre pueda desempeñarse conforme a diferentes categorías de sujetos. A este fenómeno Robles le llama "transitividad en el estatus". El hecho de que los sujetos sean abstracciones permite hablar también de personas jurídicas o morales.

De la misma manera que en los juegos, una acción puede ser imputada al sujeto que la realiza, al equipo para el que juega o al partido en que se juega; en el caso del derecho una acción puede ser personificada respecto al sujeto concreto que la realizó, puede ser imputada a la persona moral o física a nombre de la cual actúa, o ser atribuida al orden jurídico que ha creado ese sujeto.

Otro elemento imprescindible para que pueda darse una acción dentro de un ámbito es la competencia. En el trabajo esta expresión posee un sentido diferente al que tiene cuando se usa para aludir a la aptitud de alguien para hacer algo. Para Robles decir que alguien es competente dentro del ámbito equivale a decir que si en el ámbito "A" alguien ha de llevar a cabo la acción o conducta "c", será el sujeto "s" y

no otro. De esta manera, la competencia funciona como un conectivo entre sujetos determinados y acciones creadas al interior del ámbito. La idea de competencia apuntada tiene que ver con los conceptos de decisión y libertad. Es frecuente que los sujetos puedan decidir libremente entre llevar a cabo o no una acción para la que son competentes conforme al ámbito; sin embargo, una vez que han decidido llevar a cabo la acción (por ejemplo, celebrar un contrato o mover la reina) tienen que hacerlo de la manera que indican las reglas del juego o derecho.

El conjunto de todas las competencias de un ámbito constituye la llamada "competencia total", que no es sino lo que tradicionalmente se denomina "soberanía".

La acción constituye el último elemento necesario generado por un ámbito óntico-práctico.

La acción es entendida en este trabajo como equivalente a un proceso, *i.e.*, un conjunto de actos dotado de significación unitaria, como puede ser el caminar. Un acto es un movimiento dotado de significación propia, que es susceptible de formar parte de una acción, como puede ser el dar un paso. Al lado de estos conceptos se encuentra el de la actividad, que es un conjunto de acciones que no pierden su carácter unitario a pesar de ser suspendidas en el tiempo.

En el campo del derecho un acto sería cada una de las fases de un procedimiento (la acción), el procedimiento mismo y una actividad (la realizada por los juristas, abogados o jueces en cuanto tales).

Al interior de los juegos y el derecho es frecuente la ausencia de alusión a la forma en que actos o acciones han de tener lugar. Por ejemplo, en una orden de aprehensión no se determina el modo detallado en que la detención habrá de ser efectuada. A este fenómeno le llama Robles "silencio procedimental".

5. *El concepto de regla y sus tipos*

Para Robles no sólo existe el ser empírico o físico, sino también el ser convencional cuya manifestación es el lenguaje. El derecho y los juegos son seres de esta especie, constituidos por reglas que no son otra cosa sino proposiciones lingüísticas. Estas reglas adquieren sentido como partes integrantes de un mismo ámbito por su relación intrasistemática, *i.e.*, constituyen un sistema proposicional.

Las reglas de todo ámbito óntico-práctico son: reglas ónticas, reglas técnico-convencionales y reglas deónticas.

Las reglas ónticas y las técnico-convencionales crean los elementos necesarios del ámbito. Las ónticas a los sujetos, espacio, tiempo y competencias y las técnico-convencionales a la acción. En estas reglas radica la autogenerabilidad de todo sistema jurídico. Las reglas deónticas crean las conductas calificadas como debidas, permitidas, facultadas, etcétera. Desde el punto de vista de los elementos necesarios y suficientes para tener un ámbito óntico-práctico, las reglas deónticas son meramente contingentes. Desde otro punto de vista, las mismas reglas se clasifican en reglas directas de la acción y reglas indirectas de la acción. Son reglas directas de la acción las técnico-convencionales y las deónticas, que se caracterizan por su función eminentemente prescriptivas. Son reglas indirectas de la acción las ónticas, ya que crean las condiciones para que acciones y conductas puedan tener lugar, pero no a las acciones o conductas mismas. Cada una de estas reglas puede ser identificada mediante un verbo que da cuenta de su función dentro de un ámbito óntico-práctico. Las reglas ónticas tienen como identificador sintáctico la expresión "tener que" y las deónticas el verbo "deber".

6. *Las reglas ónticas*

Contrariamente a lo que podría suponerse, las reglas ónticas no constituyen definiciones ni denominaciones, ya que ambas operaciones presuponen la existencia de un objeto que es definido o nombrado. Las reglas deónticas no definen ni denominan, pues antes de ellas no existe nada. Su función es creativa en el mismo sentido atribuido por la religión católica a la preferencia emitida por Jehová: "hágase la luz"... Y la luz se hizo.

7. *Las reglas técnico-convencionales*

Para Robles, la relación causal no existe sólo en el mundo físico o en el del razonamiento lógico, sino también en el mundo de la convención. Tanto en el derecho como en los juegos, la relación causal convencional tiene lugar mediante reglas técnico-convencionales. Tomando como ejemplo el ajedrez, es muy claro que sus reglas no se encuentran por ahí en algún sitio del mundo empírico, ni constituyen reglas de pensamiento coherente; sin embargo, si queremos mover un alfil y con ello haber realizado una jugada ajedrecística, tenemos que moverlo en diagonal. Del mismo modo, en el campo del derecho, si

queremos celebrar un contrato válido, tenemos que realizarlo conforme a determinadas formalidades.

La omisión de la conducta "tenida-que", tanto en el derecho como en los juegos, *i.e.*, en todo ámbito óptico-práctico es la no obtención de un resultado propio del ámbito: la ausencia de una jugada ajedrecística o un contrato válido.

Dado su carácter de necesidad, Robles considera que las reglas técnico-convencionales no son infringibles.

8. *Las reglas deónticas*

Como se dijo anteriormente, las reglas deónticas crean las conductas calificadas con operadores deónticos, tales como debido, permitido, obligado, etcétera.

Las reglas deónticas de los ámbitos óptico-prácticos se caracterizan por su interacción con reglas ópticas y técnico-convencionales.

Desde luego el derecho no es el único sistema de reglas en el que se encuentran reglas que imponen deberes, permisos, etcétera, también la moral los contiene; sin embargo, la diferencia entre derecho y moral radica en que el primero necesariamente contiene reglas ópticas y técnico-convencionales, mientras que el segundo sólo contiene deónticas. A los sistemas integrados únicamente de reglas deónticas Robles les denomina "ámbitos prácticos".

Con base en la caracterización de las reglas técnico-convencionales, fácilmente podría pensarse que la diferencia entre esas reglas y las deónticas, desde el punto de vista de sus consecuencias, sería que mientras la no realización de la conducta prescrita por la regla técnico-convencional tiene como consecuencia jurídica la nulidad, en el caso de las deónticas la consecuencia es la sanción. No obstante, para Robles no todas las reglas deónticas traen aparejada una sanción y ni siquiera las que crean obligaciones. De este modo, la consecuencia común para el caso de inobservancia de reglas obligatorias es el incumplimiento de la obligación, independientemente de que ello pueda también dar lugar a una sanción o no.

Contrariamente a la doctrina kelseniana de las normas primarias (dirigidas a las autoridades) y secundarias (dirigidas a los ciudadanos), Robles considera que toda norma jurídica en realidad contiene tres normas diferentes y no sólo dos: una norma de conducta dirigida a los ciudadanos, una norma de decisión dirigida a los órganos de decisión, "cuya función estriba en calificar jurídicamente la conducta del sujeto

destinatario" (p. 190), y una norma de ejecución dirigida a los órganos facultados para ejecutar las decisiones de los órganos de decisión. Desde luego, a un mismo órgano pueden corresponder las dos últimas funciones.

9. *Los tres tipos de reglas y la clasificación tradicional de las reglas jurídicas*

Dentro de la categoría de reglas deónticas, Robles encuadra a las imperativas, prohibitivas, permisivas, interpretativas y admonitivas.

Contrariamente a lo que podría suponerse, Robles no incluye, sino que excluye de la categoría de reglas técnico-convencionales, a las procedimentales y a las de organización y competencia. Para él, la acción creada por las reglas técnico-convencionales se encuentra omnipresente en el ámbito. A partir de esta idea, se rompe con la dualidad entre derecho sustantivo y derecho adjetivo.

Dentro de la categoría de las reglas ónticas el autor incluye a las reglas organizativas, a las derogatorias y a las potestativas.

ENRIQUE CÁCERES NIETO

RODRÍGUEZ, Erwin, *Reforma agraria*, Tuxtla Gutiérrez, México, Universidad Autónoma de Chiapas, 1988, 64 pp.

Analiza el autor los problemas agrarios en cuatro apartados: en el primero hace referencia al pasado lejano; en el segundo expone las causas que han agudizado los conflictos agrarios; los factores culturales que agudizan los problemas y dificultan las soluciones los estudia en el capítulo tercero. En el cuarto aborda las respuestas del gobierno a los problemas agrarios en Chiapas.

El estudio se enmarca en el estado de Chiapas y sus particularidades.

Señala el autor que entre los años de 1970 y 1982, los problemas agrarios en el estado de Chiapas tuvieron un violento y a menudo escandaloso repunte. La política agraria no puede hacerse según la voluntad de los gobernantes, sino a partir de las circunstancias sociales que se heredan.

Para examinar a fondo las raíces de los principales problemas agrarios del estado se proponen en un primer plano tres líneas de trabajo: