Capitolo quarto
Limiti, soglie

Differenze fra guerra e gioco

Da sempre il nome di gioco è stato attribuito anche al combattere. E non è necessario attendere i giorni nostri – epoca delle guerre in TV e, prima ancora, epoca dei reportage e delle fotografie di guerra – perché il paragone possa risultare perlomeno imbarazzante e si debba sottolineare (già con Clausewitz) che anche un gioco può risultare dannatamente serio ("un mezzo da prendere sul serio per uno scopo serio"). A ogni modo, si tratta forse di una metafora? Ripartiamo dal classico lavoro di Huizinga, *Homo ludens* (1939, cap. V, pp. 104-123), in cui l'autore si occupa del problema.

I due concetti sembrano confondersi; infatti, ogni forma di combattimento è, bene o male, legata a regole vincolanti: esattamente come il gioco. E lo stesso lecito del gioco, sottolinea Huizinga, non sempre si arresta al crescere dell'intensità e allo spargimento di sangue. Ad esempio il torneo medievale è combattimento simulato, dunque gioco; inoltre la guerra "nella sua età evoluta" assunse la forma di un gioco (*le combat de trente* avvenuto in Bretagna nel 1531, come ricorda l'autore). In ogni caso nell'agone è sempre intrinseco il carattere ludico: "Il combattere, essendo funzione culturale, presuppone sempre delle regole limitate, esige sino a un certo punto il riconoscimento di una qualità ludica" (p. 104).

Ma è con la teoria della guerra totale che, secondo Huizinga, sarebbe stata di fatto eliminata la funzione ludica

della guerra (anche perché in precedenza lo stato di guerra era nettamente distinto da quello di pace); tuttavia l'elemento agonale pare riattivarsi proprio nel momento in cui gli avversari si considerano tali, e combattono per qualcosa di cui sentono di avere diritto. Ed è chiaro allora che il carattere ludico della guerra "sembra manifestarsi più in sue forme arcaiche", come il giudizio di Dio, l'ordalia; in esse infatti, "non vi è una relazione speciale con la divinità; ogni verdetto ottenuto nelle forme giuste è un giudizio delle autorità divine"; in esse, si connette il giuridico al divino. E talvolta quest'ultimo si lega al politico.

Prendiamo il caso del duello (p. 106). Esso può presentare, in sé, diverse intenzioni. Può, innanzi tutto, essere presente l'*aristeia* personale, la quale può anche introdurre o accompagnare la lotta generale (Huizinga riporta il caso della battaglia di Maometto presso Badr dove abbatté i kuraisciti, "un gruppo di tre si presenta e sfida un corrispondente gruppo ed essi si riconoscono – reciprocamente – come degni avversari"); simile in questo anche il caso dei piloti-cavalieri della prima guerra mondiale. Inoltre citando Granet, spesso sia nella società cinese che in quella germanica la battaglia "serve a provare il destino": i primi passi d'armi sono spesso dei "presagi efficaci".

Talvolta il duello può sostituire la battaglia, per evitare spargimento di sangue; ad esempio, come ricorda lo studioso, Carlo v sfidò per ben due volte Francesco i anziché dare battaglia all'intero esercito avversario. Il duello che sostituisce la battaglia si distingue assai poco dal duello che risolve un dissenso giuridico, o legato all'onore. Si ritrova così qualcosa che assomiglia a un vero e proprio "motivo" etno-letterario (intendendo motivo proprio in senso semiotico, come circolazione di un tema o di una serie di temi veicolati a una data configurazione discorsiva): il "carattere rituale del farlo compiere da un campione assoldato"; caratterizzato poi dal tono di sacralità, che è dato anche dal carattere limitante delle regole; e dal limite dato dalle armi che sono più o meno consentite (sistema dunque organizzato sia sul piano dei programmi

narrativi di azione, del fare o del poter o non poter fare; che degli universi valoriali di riferimento, come quello della sacralità).

Notiamo qui subito l'interesse nel comparare tali informazioni storico-culturali con lo studio delle forme d'azione (sia relativo alle teorie della razionalità e delle azioni collettive, sia di tipo semiotico viste nei capitoli precedenti, e che vedremo anche di seguito nei paragrafi dedicati alla strategia). Ritroviamo infatti, negli esempi storico-culturali presentati da Huizinga, fenomeni di causazione retroattiva; effetti di attesa e di creazione di aspettative; e soprattutto, interrelati a tutto ciò, appunto caratteri semiotici sia di tipo narrativo-modale che passionale. Tali categorie semiotiche sembrano fornire valide possibilità descrittive di questi esempi; ed essi offrono l'occasione per testarne la validità. Un altro caso è dato dal duello come prova di un destino; il quale si configura non più solo come "prova decisiva" ma, appunto, come attestazione al tempo stesso – sanzione, dunque – dell'"essere dalla parte della verità" e della giustizia: momento interpretativo di un agire che al tempo stesso prepara e motiva l'azione, retroagendo immediatamente con essa. Non solo, tale struttura narrativa viene continuamente "deformata" dai temi e dalle figure veicolate (temi come la verità, la giustizia; oppure figure di tipo spaziale, come il loro svolgersi, ad esempio, in uno spazio chiuso) organizzando, appunto, vere e proprie configurazioni discorsive[1] – come la delega, la risoluzione di un dissidio giuridico o valoriale, la sfida ecc., – suscettibili, seppure nella variazione, di trasmigrare in altri tempi e contesti. Sono queste configurazioni, ci pare, a fornire il traliccio e la continuità di struttura culturale dei fenomeni della guerra e del conflitto.

Vi sono infine, per riprendere questi esempi, casi di verdetto tramite duello: Huizinga riporta l'ipotesi secondo la quale l'ultimo *trial by battle* avvenne davanti alla *Court of Common Pleas* nel 1571 a Westminster (p. 109). Bisogna però capire, aggiunge Huizinga, se il duello privato sia radicato o no in quello giudiziario: "vedere se Dike non si

distingua da Tyche"; se la fortuna non si confonda con *Nemesis*, la vendetta. In periodi con forte impronta nobile-militare, il duello privato può raggiungere forme molto sanguinose (ad esempio nel Cinquecento in Francia, secondo anche Montaigne). Qui il duello sembra mostrare la sua "affinità essenziale" con il verdetto; esso, se condotto nella giusta forma, solitamente interrompe il ciclo o l'obbligo della vendetta.

Ecco un altro elemento interessante, da un punto di vista semiotico e dello studio delle configurazioni discorsive. In relazione all'organizzazione della temporalità, la ciclicità temporale e senza limiti della vendetta viene interrotta dal momento (puntuale) del giudizio e del verdetto: esso termina il ciclo eterno della vendetta e della faida, del suo continuo rilancio, e ne stabilisce un inizio e una fine; in questa linearizzazione del tempo ciclico, per momenti puntuali, entriamo in una delle forme del diritto. Anche se va tenuto presente un altro elemento: quello della generalizzazione e con esso il tentativo d'isolare il momento e il tempo della guerra. Comunque, l'elemento agonale della guerra è difficilmente isolabile; in fondo la guerra si presenta dove si distingua "uno stato speciale e solenne di ostilità generale" (p. 111).

Il diritto internazionale nascerebbe allora proprio da questo ambito agonale: luogo, potremmo dire, d'incrocio di diversi programmi narrativi, morale, pratico, ma anche di valorizzazione estetica. Esso è l'espressione consapevole della nozione che dati fatti sono contro le regole (pp. 117-118). "Una volta che un sistema di obblighi internazionale è dilatato, lascerà ormai assai poco posto all'elemento agonale nei rapporti fra gli Stati". Si profilerebbe dunque un passaggio dalla contesa alla coscienza giuridica. E in questo ritroviamo la questione della "codificazione giuridica" (cfr. Luhmann 1984) e con Landowski (1989), di una semiotica del giuridico. Vale a dire l'isolamento e la generalizzazione di alcuni tratti che valgono sempre, ma per circostanze precise e circoscritte; e la ridefinizione di questi tratti – vale a dire la loro codifica – come parti di un con-

tenuto specifico di un sistema espressivo di discorso (un dato codice giuridico).

Tuttavia Huizinga aggiunge un altro elemento che ci pare interessante per la nostra questione concernente i limiti della forma culturale della guerra. Si chiede infatti lo studioso: non si riproduce così in qualche modo – con la codificazione del diritto internazionale, dunque con la delimitazione giuridica della guerra come "contesa fra Stati" – "il cerchio tribale"? Una collettività di Stati che si schiera sotto un diritto internazionale da tutti riconosciuto, non offrirebbe più occasione a guerre agonali dentro al proprio cerchio? (1939, p. 118). Pensiamo in questo senso all'esempio del cosiddetto "sistema westfaliano" che, secondo un certo pensiero delle relazioni internazionali, si sarebbe mantenuto, a partire dalla fine della guerra dei Trent'anni, bene o male sino quasi ai giorni nostri (cfr., a questo proposito, ad esempio Jean 1996; Hardt, Negri 2000; ma ne riparleremo nell'ultimo capitolo). Idea secondo la quale, dopo un sanguinoso periodo di guerre, grazie al trattato di pace s'instaura il nuovo sistema di rapporti internazionali destinato a durare; ma anche in grado di produrre al proprio interno – all'interno delle proprie stesse codifiche e norme – nuove forme di conflitto: anzi, in grado di proiettarne di nuove, di future, al proprio esterno, fino al momento della sua esplosione e crisi.

Infatti, prosegue Huizinga, "questo sistema fra Stati cercherà di risolvere l'istinto di contesa politica in una coscienza giuridica" (p. 118). Nondimeno, "tale collettività non ha perduto affatto con ciò tutti i caratteri distintivi di una comunità ludica" (ib.); e ciò attraverso un principio di rispetto e parità di diritti, le sue forme diplomatiche, la sua reciproca osservanza di fedeltà a trattati. Tuttavia questi elementi assomigliano solo esteriormente a una regola del gioco, perché "comportano degli obblighi soltanto nella misura in cui viene riconosciuto anche il gioco stesso" vale a dire, la necessità d'una società umana ben ordinata (ib.).

Quali sono i legami allora fra "gioco" e "sistema del diritto internazionale", e quindi anche della codifica della forma bellica? L'abbiamo in parte visto sopra: apparentemente esso si è fondato a partire dalla codificazione della stessa guerra (con il codice cavalleresco ecc.: si vedano anche, qui di seguito, le osservazioni di Cardini). E poi con la codificazione dello *jus in bellum* e *jus ad bellum*: "la constatazione formale del *pacta sunt servanda*"; o l'obbligo di dichiarare formalmente l'inizio dello stato di guerra. Esso faceva parte delle "buone norme" degli Stati belligeranti, anche se questa norma spesso veniva violata. Fino a non molto tempo fa gli elementi ludici su cui si basava l'obbligatorietà assoluta delle regole di guerra, "non erano ancora completamente estinti nella moderna guerra europea" (ib.).

Huizinga ricorda poi che vi è un'espressione tedesca per definire l'inizio dello stato di guerra: *Ernstfall* ("caso serio", o meglio momento a partire dal quale la causa diventa seria). Si tratta di una sorta di punto di catastrofe fra gioco e non gioco. La "vera guerra", in effetti "sta infatti di fronte alle azioni immaginate di manovre e di addestramento militare come la serietà sta di fronte al gioco" (p. 246).

Altra cosa è quando si vuole intendere *ernstfall* dal punto di vista politico, aggiunge lo studioso. Perché allora esso indica una "gradualità": fino alla guerra vera l'attività internazionale era solo gioco. Ed è proprio qui, per finire, che l'autore critica Schmitt riguardo al principio amico-nemico: nemico non significa *inimicus*, personalmente odiato, ma *hostis*, cioè l'estraneo che ostacola o contraria il proprio gruppo. Secondo Schmitt il nemico è solo "avversario" nel senso più letterale della parola, cioè colui che deve essere tolto di mezzo. Se mai, dice Huizinga, è la pace a essere "*ernstfall*" proprio nel tentare di superare tale "miserabile rapporto" amico-nemico: "La guerra con tutto ciò che la suscita o l'accompagna rimane presa nei lacci demoniaci del gioco" (p. 247). Si rivela ancora una volta la "sconcertante insolubilità del problema": "La cultura è legata al gioco e alle sue regole ma nella guerra si ha

ricaduta nell'agonale e anche fuoriuscita dalla cultura e dalla civiltà" (intesa come caduta nella violenza generalizzata e nella barbarie).

Qui crediamo che Huizinga sfiori il problema fondamentale. Si crea infatti un paradosso significativo: guerra è gioco ma "ai limiti", oltre il sociale, oltre l'ordine sociale del sociale. Ultima ratio "grazie alla perfezione dei suoi mezzi" la guerra è diventata da "*ultima ratio*" a "*ultima rabies*". Non a caso lo studioso chiude il suo libro sul gioco proprio con la questione della guerra. La politica si basa sulla massima preparazione alla guerra e sulla massima disposizione, e tensione, alla guerra, anche oggi; "ma, dice, nella consapevolezza dei risultati sempre limitati della violenza, che non può comunque condurre ad un risultato 'salutare' o comunque definitivo" (pp. 247-248).

Effettivamente tutto ciò che legava direttamente la guerra alla festa e al gioco sembra oggi essere sparito, e la guerra secondo Huizinga ha perduto il suo posto nella cultura. Cultura che, d'altra parte non può esistere senza una certa qualità ludica, intesa proprio anche come autodelimitazione e autodominio (p. 248). E verrebbe, inoltre, da chiedersi se oggi, con le nuove forme della guerra, questa interruzione del rapporto gioco-guerra e questa presunta consapevolezza dei risultati limitati della violenza, non abbiano piuttosto assunto altre sembianze, nelle guerre "televisive" mediali e narrate, e nelle guerre-slogan (come "*enduring freedom*" ecc.): se il gioco non si sia fatto in realtà ancora più generalizzato, e se la guerra non abbia perso, proprio per questo, il suo carattere "delimitato" (che le era, come abbiamo visto, rimasto proprio persino nell'epoca della guerra "totale"), assumendo altri contorni e altre regole.

Cercheremo di trovare alcune risposte a tale questione nell'ultimo capitolo, dedicato appunto alle nuove guerre. Per ora aggiungiamo solo un altro commento. Asor Rosa (2002, pp. 56-57, 212-213) riflettendo sulle recenti trasformazioni della guerra (da quella del Golfo, al Kosovo sino al post 11 settembre) sottolinea come siano proprio i discorsi (di e sulla

guerra) e una vera e propria "pedagogia della guerra" a essersi fatti sempre più diffusi e pervasivi. Da sempre (lo sottolineavamo anche nei capitoli precedenti) la guerra viene accompagnata da un proliferare di discorsi, voci e argomenti, che come nubi nere all'orizzonte ne preparano lo scatenarsi. Tuttavia la novità starebbe soprattutto in altro: nella formulazione attuale del Discorso della guerra giusta (sin dalla prima guerra del Golfo) che ha reso possibile una vera e propria "unificazione" del mondo (perlomeno ideologica) sotto il vessillo dell'"Occidente". Ciò pare aver condotto alla concezione di una guerra senza limiti, la cui teoria e condotta assume i caratteri di un vero e proprio discorso religioso e di una teologia dell'*Apocalisse* (Asor Rosa parla al riguardo di "enciclica Bush", esito ultimo ed estremo della nuova concezione assoluta della politica e della guerra). Questo discorso, nel suo risvolto pratico, concepisce una guerra illimitata, perenne, senza limiti morali che non siano quelli di una risposta al generalizzato rischio o oscura "Minaccia"; contro la quale, essendo "male assoluto", ci si deve predisporre con le potenti armi che combattono sotto il vessillo del "bene assoluto" (l'Occidente, la Democrazia ecc.). Il gioco è ora portato al limite assoluto; ma si presenta ancora come gioco? Sicuramente permane il "laccio demoniaco" evocato da Huizinga per la dimensione ludica.

Ma perché ancora insistere con questo scarto fra guerra e gioco? Proprio per cercare di procedere oltre una pura delimitazione della questione-guerra, ripartendo da questo inestricabile complesso gioco-guerra, a piantare un ulteriore "paletto" che ci dovrebbe servire, sempre utilizzando la semiotica come strumento nel campo delle ricerche sui conflitti: vedere se sia possibile una definizione, per quanto provvisoria, dei parametri della guerra e del conflitto.

Il gioco, sfiorando e incrociando continuamente la guerra, si presta proprio a questo compito. Al di là dell'estensione del tema, la guerra, come abbiamo visto sopra con Huizinga, è effettivamente un po' come la categoria del gioco, della quale Caillois (1967) sottolineava l'impossibilità di rilevarne un nucleo unitario. E la cui fenomenolo-

gia offre necessariamente una pluralità "vertiginosa" di esempi e di prospettive di analisi che impongono, per una definizione, l'intervento di più categorie di tipo graduale. Il gioco, come la guerra, ha a che fare, potenzialmente, con ogni momento della vita associata; e al tempo stesso sta, in qualche modo, da parte, ne è separato temporalmente e spazialmente: si era detto, una sorta di alterità radicale che tuttavia è suscettibile d'invadere il resto del sociale.

Inoltre, la relazione guerra-gioco ha avuto, come si sa, un certo successo all'interno dei discorsi "sulla" guerra. Sappiamo come la guerra sia stata associata al gioco, con concetti come "il gioco della guerra" o i "giochi di guerra", fino a intendere simulazioni di conflitti; e sino alla modellizzazione dei conflitti attraverso una teoria matematica dei giochi[2]. Se per una descrizione di questa teoria e per le sue applicazioni rimandiamo (si veda in nota) alla bibliografia, vogliamo tuttavia sottolineare alcuni punti critici, utili alla nostra discussione.

Come sappiamo, le applicazioni di questa teoria sono oggi innumerevoli, soprattutto in campo economico, oltre che in quello della strategia e delle relazioni internazionali. In sintesi, possiamo riprendere la definizione del campo di applicazione della teoria dei giochi da Schelling (1963): in cui essa veniva definita come la teoria che s'interessa alle situazioni dette giochi di strategia, in opposizione ai giochi di destrezza o di fortuna, e in cui ciascuno dei partecipanti cerca di determinare la propria "migliore scelta" in funzione delle possibili reazioni dell'avversario. In questo campo rientrano perfettamente le forme di minaccia dissuasiva (in termini semiotico-modali: "far sì che l'altro non faccia"); più in generale tipico di questo tipo di studi è la forma dei cosiddetti giochi a somma zero: in cui uno dei due avversari vince o perde tutto. Già con Schelling veniva tuttavia delineato il problema: anche a partire dal concetto di dissuasione (importante anche per l'ampio spettro di fenomeni sociali in cui lo si può ritrovare, dall'ambito giuridico a quello dei rapporti fra conducenti di automobili nel traffico, e non solo per quello delle relazioni internazionali) la questione consiste nel

fatto che tale concetto implica contemporaneamente l'esistenza di un conflitto ma anche di una "comunità d'interessi"; e quindi la dissuasione non può differire che per grado (ad esempio fra un alleato e un avversario): essa ha a che fare con un uso di un insieme articolato di promesse e di minacce virtuali. Dunque, certo, fra i pregi della teoria dei giochi vi è sicuramente quello di aver segnalato la questione della comunicazione (anche informale) fra attori (ib.), vale a dire di sottolineare "il margine di interesse comune fra i due contendenti" e il bisogno di "far conoscere all'altro le proprie intenzioni"; appunto, l'importanza dei giochi di comunicazione, simulazione e di "faccia" che dalla consapevolezza di questa comunicazione potevano derivare. Schelling riconosceva la necessità di superare tale teoria proprio in direzione dello studio delle complesse e mutevoli forme di comunicazione in atto fra i contendenti di un conflitto: delle dissimmetrie e dei processi (spesso imprevisti, talvolta invocati e altre volte sfruttati dai partecipanti stessi) che s'installano durante lo svolgimento della stessa comunicazione strategica. Ad esempio forme d'irrevocabilità, d'irreversibilità di tale comunicazione; pensiamo ai casi di scambi epistolari che hanno ingenerato malintesi, e scatenamento dei conflitti stessi, e di cui uno dei contendenti ha cercato magari di approfittare, come negli esempi storicamente più famosi della guerra franco-prussiana del 1870 o della crisi del luglio 1914 (si veda in nota 2).

Più in generale, fra gli elementi che primariamente vengono comunicati in situazioni di conflitto vi è spesso quello definito da un politologo come Rusconi "momento intenzionale": l'idea che qualcuno è disposto a correre un rischio pur di ottenere qualcosa dall'altro, e il tentativo di ottenere l'impegno di quest'altro. A partire da quel momento si possono installare giochi "di faccia", come li definisce Goffman, con il rischio di perdere la reputazione; promesse, minacce, più o meno ventilate ecc.; richieste di mediatori, convocazione e delega a mandatari affiché conducano i negoziati; possibilità di apertura di altri tavoli di negoziazione. Insomma, a causa soprattutto della comunicazione fra i partecipanti che agisce

durante il conflitto stesso, sono le stesse nozioni di perdita e guadagno a essere messe in discussione, in quanto mutevoli e rinegoziabili nel tempo e nello spazio del conflitto, impastato com'è con la stessa comunicazione.

Dunque, nonostante le applicazioni, resta immutata la critica mossa alla teoria dei giochi, sin dagli anni Settanta, ad esempio, da uno studioso come Julien Freund: il limite dovuto al fatto che le regole vengono fissate a priori, stabilendo in particolare il tempo e la durata dello scontro e i criteri di vittoria e il guadagno e la perdita (cfr. anche in Coutau-Bégarie 1999, p. 79).

Ecco allora il problema: il gioco sulla comunicazione e sul rischio comporta un intrinseco aumento e percezione di rumore, di caos, di non linearità e di irreversibilità sul piano della previsione e realizzazione delle azioni. Ed è questo che un modello come quello della teoria dei giochi difficilmente riesce ad avere presente. Sempre secondo Bégarie (ib.), il problema è che un modello non deve essere utilizzato a scapito dell'intrinseca mutabilità della guerra: mutevole ("camaleontica", con Clausewitz) e sfuggente, come la violenza. Ma non si tratta di ripiegare su una presunta "ineffabilità" del fenomeno; al contrario si tratta di farsi carico di una tale questione. Come? In un'analisi critica aggiornata della teoria dei giochi, Arielli e Scotto (1998, pp. 47-56), a questo riguardo sottolineano come la teoria dei giochi, pur rappresentando il versante formale dello studio dei conflitti, sia interessante proprio per le critiche e i problemi che suscita. Ad esempio, il punto più rilevante sta nel fatto che le matrici astratte della teoria dei giochi non riescono assolutamente a modellizzare i "giochi giocati" in concreto: per le variazioni prodotte nei contesti d'azione, per il solo fatto di giocare a certi giochi in un modo piuttosto che in un altro. Insomma, si tratta ancora una volta del problema concernente sia una teoria della razionalità delle scelte – legata tuttavia alla percezione e alla valutazione delle scelte dell'avversario – ma anche e soprattutto sulla questione riguardante, dicevamo sopra, la intrinseca mutabilità della guerra e dei conflitti. Lo stesso Schelling, al riguardo, parlava dei rischi di un eccesso

di formalismo, di astrazione e di matematizzazione che comportano l'eliminazione di fattori di complessità. Mutabilità che non va tuttavia banalizzata (con affermazioni della serie "tutti i fenomeni sono complessi, tutti i modelli scientifici devono ridurre i fenomeni che studiano") ma che va intesa in un senso preciso: come accumulo e irreversibilità delle scelte, nel tempo. Idea di accumulo che sembra essere in grado di rendere conto di tale irreversibilità, e che la semiotica applicata alla strategia cerca di descrivere, come vedremo anche di seguito, in termini narrativo-modali.

Vi sono però, all'interno della fenomenologia del gioco, altri elementi che se valutati possono aiutarci riguardo al problema della guerra. Ricordiamo che Huizinga – considerando, come abbiamo visto sopra, il gioco come un'attività ben delimitata nel tempo e nello spazio, parentesi al di fuori delle pratiche di vita ordinaria e dotata di regole condivise e riconosciute – sottolineava come alcune forme di guerra, fortemente ritualizzate e codificate e con regole formali precise, fossero anche una forma di gioco. Tuttavia, tali tipi di "guerra-gioco" comportano soprattutto – come sottolinea Cardini (1995, p. 30) nel commentare Huizinga – una "drastica delimitazione della forza stessa": sia nel torneo individuale, che nei rapporti interpersonali, che nella disputa politica, la ritualizzazione e la stilizzazione sarebbero funzionali alla regolazione della violenza e dello scontro fisico fra i contendenti.

Questo pare essere uno dei nodi da sciogliere. Si tratta di considerare la "gestione" della violenza come costitutiva delle forme di guerra – in modo apparentemente ovvio, ma anche problematico – proprio in relazione a una *a*) definizione e gradualità dell'immissione o impiego della violenza stessa in una data disputa (per una certa cultura o situazione sociale); *b*) per un problema di definizione di questa violenza: definizione, relativa, che porta a una dilatazione e relativizzazione dello stesso concetto di guerra.

In cosa consiste, da un punto di vista semiotico-culturale, l'innesco del circuito della violenza? Apparentemente in una questione di sua delimitazione e di gestione graduale della scalata verso di essa.

In secondo luogo, in relazione alla questione della guerra-gioco, lo stesso Caillois sottolineava come il problema consistesse soprattutto nel fatto che vi sono innumerevoli giochi a carattere agonistico o, talvolta, "polemico": l'*agon* è per Caillois (1967) solo una delle quattro categorie del gioco, assieme all'*Alea*, al *Mimicry* e all'*Ilinx*[3]. Se è vero che – come sottolinea successivamente anche Dossena (nelle note a Caillois, p. 231) – la guerra è stata spesso considerata come "una partita a carte" e "la guerra è più che mai un gioco" (Clausewitz). Tuttavia quella di "guerra come gioco" è, per Clausewitz, soltanto una parte della sua definizione, uno dei poli della costellazione-guerra; anzi, ne rappresenta una delle sue variabili: la guerra diventa "anche" gioco. Nella quale, significativamente, il caso, riveste una parte fondamentale. E il caso, e il gioco, conoscono sia un polo "soggettivo" (composto di forze morali e passionali – il coraggio, l'amore per il rischio, la temerarietà – che ricercano "l'incertezza" come loro elemento); che un polo oggettivo, dato dall'incertezza e dal calcolo delle probabilità. Per una teoria della guerra questo non è che un punto di partenza, per quanto importante: si tratta di vedere poi quale ruolo e importanza rivesta, all'interno dei possibili sistemi di guerra e conflitto, la componente "caso". Come questa venga presa in carico: gestita e codificata dall'insieme di quelle regole del gioco prestabilite – spinte in certi casi fino alla stilizzazione, alla ipercodifica di tali regole, e poi vedere se tali codifiche prendano in carico anche, infine, la delimitazione della violenza. Infine queste s'incrocino con le altre componenti.

Abbiamo dunque a che fare con variabili – violenza, caso – che possono essere correlate ma che non sono tutte necessariamente compresenti. Si è detto, ad esempio, che un altissimo livello di violenza può essere ben presente anche in certe forme di guerra "stilizzata". Ma cosa significa "stilizzata"? Tale concetto assume forme e articolazioni diverse, all'interno dei differenti sistemi culturali della guerra: anch'esso, poi, trasmigrando e trasformandosi nel passaggio da un sistema all'altro e da un momento storico a un altro. In specifico vi è, come sottolinea Cardini (1995, pp. 320-321), una

tendenza, durante gli ultimi due secoli del Medioevo, a un forte sviluppo della trattatistica, giuridica, morale-letteraria e della manualistica, sul comportamento e le regole della guerra e dei duelli. che Cardini, sempre a partire da Huizinga, definisce appunto "stilizzazione". Lo studioso sottolinea come tale letteratura s'installi su di una linea che va dal concetto di *bellum iustum* di Agostino per passare a Tommaso d'Acquino fino alla teorizzazione del diritto internazionale con Grozio, nel XVII secolo: linea che è quella, vista sopra, della regolamentazione dei diritti e dei doveri durante i conflitti e dunque, successivamente all'interno della comunità anche internazionale (su tale punto, cfr. anche Walzer 1977).

Ma pensiamo ai modi di condurre la battaglia fra XVII e XVIII secolo: per stilizzazione intendiamo allora la tecnica sincronizzata, rigorosamente prestabilita, per "file sottili", di una serrata fucileria, simile in questo, significativamente, alla forma della guerra navale sviluppatasi nello stesso periodo (O'Connell 1989). O pensiamo al rigido codice di condotta di un duello o di un torneo cavalleresco, con la sua sequenza di azioni altrettanto rigorosamente stabilita (cfr. Cardini 1995, pp. 150-152). Cardini, a proposito delle formazioni di battaglia fra fine Seicento e Settecento, sottolinea una questione interessante – al di là del fatto che in questo periodo storico il livello di violenza, di morte e di massacro, grazie a questa forma di "guerra-parata" o "carosello", fosse effettivamente ridotto (ma questo soprattutto per la popolazione civile) – a proposito di stilizzazione; queste formazioni di battaglia erano organizzate, dopo l'avvento del moschetto, in modo da essere in grado di produrre un fuoco intenso, concentrato e prolungato: "Questo sistema di linee sottili finiva con il riuscire efficace, tanto forti erano in esso convenzione e stilizzazione, soltanto con il nemico che accettasse di adottarlo a sua volta, in uno scontro che diventava un duello-carosello". È chiaro che se l'avversario decideva o era in grado di attuare violente cariche in profondità da parte di un violento fuoco di artiglieria, o aggiunge Cardini, alla fine del secolo "l'ineducata furia degli assalti d'un esercito di sanculotti" (p. 152) tale sistema sal-

tava. Inoltre esso era tanto fragile in quanto difficile da mantenere (nella cadenza del ritmo di marcia e di fuoco, nell'ordine di riga facilmente scompaginabile dalle asperità del terreno) (p. 151). Questioni che porteranno fra l'altro nel Settecento a un'organizzazione e centralizzazione del sistema militare, proprio in vista di questa guerra di manovra e di posizione sempre più complessa.

Da un lato quindi vi è la questione del duello stilizzato che tuttavia è ben diverso dai caratteri del duello medievale, proprio perché la stilizzazione diviene in questo caso trasformata in componente tattica e di manovra; dall'altro, naturalmente, a uno stile della guerra deve conformarsi anche l'avversario. E qui si apre tutta la questione delle regole e dei "giochi di reciprocità", questione che riprenderemo ancora una volta nei paragrafi successivi ma che tuttavia può essere anche compresa all'interno del problema delle diverse culture della guerra: come le teorie strategiche orientali (ad esempio quella cinese) concepiscono il rapporto con l'"altro". Secondo gli studi di Jullien (1996) sull'efficacia dell'azione nel pensiero cinese, uno dei caratteri della strategica cinese sembra essere quello di cercare e favorire la "propensione delle cose" e degli eventi: non sono io che cerco d'imporre la mia logica all'avversario, né lui che deve violarla o adeguarcisi; ma sono io che ricerco in qualche modo le linee di tendenza implicite, immanenti, nella situazione e in ciò che accade, tentando di adeguare la mia azione a esse.

Ma tale atteggiamento tuttavia non ha a che fare con la passività, per come la intendiamo tradizionalmente in Occidente. E inoltre, ad esempio in una lotta stilizzata, nelle arti marziali, o anche nelle lotte rituali all'interno di numerose culture tradizionali, non vi è semplice riduzione della violenza, ma sua trasformazione, qualitativa: non finalizzata solo a ferire o uccidere l'avversario, ma ad abbatterlo con il governo rigoroso del grado d'intensità di questa violenza[4]: vale a dire della sua espressione nel tempo della lotta, della sua organizzazione sequenziale e ritmica; dunque spazio-temporale.

Anche dal punto di vista degli studi antropologici viene posta la questione. Secondo Harris (1987, p. 186), nelle culture tradizionali,

> la teoria secondo la quale si entra in conflitto perché si tratta di uno sport piacevole è contraddetta dal fatto che il motivo più frequente, citato dai guerrieri delle società di banda e di villaggio per la guerra, è la vendetta di morti provocata da scontri precedenti o da nemici stregoni. Ci si impegna raramente a cuor leggero in un combattimento; i guerrieri hanno bisogno di galvanizzarsi con danze e canti rituali e spesso partono solo dopo aver frenato le loro paure con l'assunzione di droghe psicotrope. Benché alcuni sport come il pugilato e le corse automobilistiche siano anch'essi molto pericolosi, non comportano lo stesso livello di rischio mortale a cui si espongono i combattenti armati. Inoltre, non si sa con certezza se questi sport pericolosi sarebbero praticati se non vi fossero i sostanziosi premi materiali che spettano al vincitore.

Dunque questa osservazione sulle forme generalizzate della guerra, va anche estesa alle culture tradizionali, non occidentali alle quali fa riferimento l'antropologo? Sì, tuttavia ribadiamo la nostra posizione: non si tratta della ricerca di categorie universali, ma soltanto come "risposta" – costituita da una matrice strutturale e culturale – al presentarsi di un "campo di problemi": quello della gestione della violenza, della minaccia e della morte. Ci pare importante insistere su questo punto proprio per evidenziare i tratti che caratterizzano il campo problematico e fenomenologico della guerra. In questo caso, la differenza dal gioco sarebbe data dal "livello di rischio mortale", che nello sport, e nei giochi, non sarebbe sufficiente premiare con sostanziose ricompense. Forse, perlomeno all'interno di forme di guerra "arcaica", tale ricompensa sarebbe data dalla presenza della vendetta.

Pensiamo tuttavia a un caso classico, quello delle manifestazioni di piazza: caso tradizionalmente non definito come situazione di guerra, se non in via metaforica o in situazioni particolari (ad esempio come innesco di una guerra civile o di una insurrezione, anche se oggi, proprio in seguito al ripensamento del concetto stesso di guerra, alla sua ibridazione e alla ridefinizione dei suoi limiti, alcuni ritengono che certi episodi di confronto di piazza siano da considerar-

si come forme di battaglia e di guerra). Si tratta comunque di un caso tipico di gradualità d'impiego della forza, più o meno armata, e di forma di reciprocità, il più delle volte asimmetrica: a un dato livello di provocazione o, anche, di ostentazione della forza, si oppone un dato livello di forza e di strumenti (a volte di armi, di vario genere). Nel tempo si sono susseguiti numerosi tentativi di teorizzare e praticare forme di azione (dall'uso sistematico dei precetti gandhiani di non violenza, al sabotaggio, al sit in o alle diverse forme di disobbedienza civile come il blocco stradale: comunque spesso volte proprio a impedire la scalata agli estremi della violenza). Vi è talvolta un tentativo di frazionare, o di fare in modo di limitare, il grado di, o la "scalata" alla violenza da parte della forza pubblica; altre volte al contrario, vi può essere il tentativo inverso (con la provocazione) in modo da innescare poi spirali repressive; in altri casi ancora si tratta d'inventare forme e modi innovativi che siano in grado di spiazzare il programma di azione dell'avversario (e che spesso hanno a che fare, anche di recente, e in modo significativo proprio con il rituale e lo spettacolo)[5].

Quello che è centrale, in questi come in molti altri casi di conflitto, è dunque la "scalata", talvolta accompagnata dalla rottura di un contratto, di un patto implicito fra le controparti; ad esempio se gli uni cominciano a far uso massiccio di armi da fuoco. Spesso però il contratto è scritto e accettato solo da una delle parti. Se prendiamo il caso, negli ultimi anni, degli scontri in Palestina, nel corso della seconda intifada, fino a un certo punto dominati dall'uso, da parte dei palestinesi, di armi improprie (mentre notoriamente la polizia israeliana faceva largo uso di armi da fuoco anche se ufficialmente, e fino a un dato momento, con proiettili di gomma); quando la polizia palestinese ha cominciato a far uso delle armi da fuoco – talvolta in risposta, o per difendere la popolazione, lo scontro è rapidamente degenerato e si è trasformato in conflitto armato urbano, fatto di incursioni; contribuendo a innescare poi una spirale di rappresaglie, attentati e controattentati; e nella percezione di una generalizzazione e di un'ulteriore escalation del

conflitto, a massacri di civili innocenti. In questo caso non possiamo certo parlare di ovvie conseguenze, poiché, l'escalation è determinata da condizioni sistemiche – ivi compresa la rottura, come avrebbe detto Schelling (1963), di accordi e negoziati "taciti" – che, se non valutate (per calcolo politico o per incapacità), possono portare (e hanno portato) a conseguenze gravissime.

Delle implicazioni di questo tipo (relative non solo alle forme di manipolazione reciproca ma a una vera e propria "fuga" delle forme d'interazione conflittuale) ci occuperemo ancora in seguito, nei paragrafi concernenti la parte più strategico-semiotica del nostro lavoro. Quello che qui interessa era di sottolineare il problema della scalata ibrida, incrociata, fra "gioco", guerra, e "ritualizzazione e ripetizione" della violenza[6].

Sottolineiamo ancora il problema dato da definizioni ancora troppo ampie o, al contrario, troppo rigide; problema non imputabile agli storici della guerra, ma che ci mette sull'avviso riguardo alla necessità di andare alla ricerca, di articolazioni più fini, per uno studio semiotico dei conflitti; di sotto-articolazioni, soggiacenti la fenomenologia di questo o quel conflitto. Infatti, per continuare con l'esempio precedente sulla guerra urbana, possiamo anche avere, al contrario, bassa stilizzazione e basso livello, o bassa concentrazione, di violenza, come in certe altre forme di guerra (pensiamo a forme di guerra a bassa intensità, tipiche delle situazioni di guerriglia e controinsurrezione del Centroamerica, o ai più recenti progetti di guerra "zero morti" – e su cui torneremo – con l'ipotizzato uso di armi non letali). In ogni caso si tratta, come per il gioco anche per la guerra, di rilevarne la *langue*[7]: le strutture soggiacenti, la sua grammatica; che tuttavia si danno spesso immediatamente attive e disponibili grazie a organizzazioni discorsive della guerra. Si tratta di livelli organizzativi intermedi, i quali – seguendo il modello proposto dalla semiotica strutturale sulla stratificazione dei sistemi di senso – si collocano fra i grandi sistemi grammaticali dei conflitti e le loro realizzazioni concrete e locali.

Non solo: sottolineiamo che si tratta di andare a scoprire in quale modo queste componenti siano più o meno rappresentate, presenti, più o meno marcate all'interno di un dato sistema culturale, in una data epoca; ed è per questa ragione che la questione delle "culture strategiche", in grado di produrre differenti forme di guerra, è divenuta, negli studi attuali, essenziale. In ogni caso, per concludere con la differenza fra guerra e gioco, possiamo dire che dalla categoria del gioco siamo in grado di ricavare alcuni caratteri che ci saranno utili per studiare la guerra, anche se le due attività, per molti altri elementi, si differenziano, in particolare la caratteristica della trasformabilità della guerra, come appunto sosteneva Clausewitz.

Attività libera e separata dalle altre attività del sociale, incerta, improduttiva, regolata e fittizia al tempo stesso; aggiungiamo l'idea di gradualità che va dalla competizione alla vertigine e dall'integrazione o meno nella vita sociale sino alla degradazione e alla disintegrazione del legame sociale stesso (Caillois 1967, p. 74). Bisognerebbe pensare, allora, per quanto riguarda i conflitti, a forme di vertigine simili a quelle del gioco o, a volte, mescolati con esse[8].

"Il fondamento del non fondamento": ancora sul racconto di guerra

Riprendiamo la questione più generale delle possibili perplessità provocate dall'ampiezza dell'oggetto-guerra. Ad essa si potrebbe aggiungere quella sottolineata da Cardini (1995, p. 3): sull'imbarazzo del parlare di guerra, che risulta sempre un po' compromettente. Anche se, aggiungiamo subito, tale imbarazzo si fa meno forte in questi ultimi anni, perlomeno a partire dalla guerra del Golfo e di quelle della ex Iugoslavia, con l'irruzione, all'interno delle nostro sentire quotidiano del discorso di guerra, e delle sue immagini mediatizzate, e della guerra "combattuta vicino a casa". In questo senso, davvero "la guerra è ritornata", come afferma Delmas (1995) fra noi: dopo cinquant'anni

"noi" l'avevamo quasi dimenticata, sotto la cortina di paura della morte nucleare. Forse, dice Delmas, nemmeno la paura può essere più un antidoto alla guerra? È vero che storicamente la guerra in realtà non si è mai allontanata[9]. Ma il problema, sta, appunto, nella percezione – anche mediatizzata – che ne abbiamo noi, qui, in Europa e, egoisticamente, in Occidente: nel fatto che si cominci da un certo momento in avanti a riconsiderare la guerra come opzione e possibilità. E soprattutto nel fatto che tale percezione venga poi presa in carico da narrazioni che possono fare da supporto a strategie, dottrine, pianificazioni e piani, e infine a propagande di guerra.

Resta comunque un imbarazzo dato dal noto luogo comune secondo il quale parlare di guerra significa, paradossalmente, parlarne in positivo ("la guerra è") mentre parlare di pace significa definire un'assenza, quella appunto della guerra. "Osservazione inquietante", diceva Cardini, "che sembra porre Caino e il suo gesto all'origine della storia e postulare la guerra come una condizione naturale (il che non significa peraltro, beninteso, né irreversibile né immodificabile) del genere umano". Ed è soprattutto di questa visione che si deve parlare: non certo per adottare una posizione moralistica, né per ricadere in altri luoghi comuni; né, d'altro canto, per dare per scontata una fondazione eraclitea della storia e dei comportamenti sociali. Non si tratta di parlare né di fondazione né di filosofia della storia. Ma di pratiche autofondanti delle nostre culture.

Si tratta di cercare quindi di articolare e descrivere questi luoghi comuni: stereotipi, rappresentazioni; e vedere come essi si producano e come essi, questi sì, fondino il costituirsi anche materiale della guerra. È di queste rappresentazioni e narrazioni che è fatta la guerra e la sua storia: di verità che si costituiscono a partire da un credere comune. Ci troviamo di fronte a verità efficaci e, per giunta, a differenza di altri ambiti dell'agire culturale, di verità che, ovviamente, fanno male e uccidono. Ma cosa intendiamo per "verità efficaci" della guerra? Riprendiamo un argomento che riteniamo fondamentale per la trattazione della nostra questio-

ne: nessun fenomeno come la guerra è così strettamente connesso, nel suo stesso costituirsi – nella sua stessa esistenza concreta e reale –, alla questione della sua rappresentazione e a quella della narrazione e del racconto. Intendiamo cioè che le culture sono produzione di rappresentazioni e di autorappresentazioni. Che il descrivere, raccontare, un dato evento, da parte di una certa cultura è costruire questo stesso evento, renderlo esistente ed efficace; e, al tempo stesso, semiotizzarlo: renderlo cioè disponibile nel bagaglio, nell'enciclopedia e nella tradizione di quella data cultura.

Questa forma della rappresentazione di guerra è narrativa: il racconto della guerra fonda la guerra stessa. Più in specifico, secondo questa idea, la guerra, nel suo farsi e nel suo rappresentarsi ed essere rappresentata, si costituisce come "racconto dei racconti": da sempre, perlomeno nella nostra cultura, ma non solo. Potremmo anzi dire che la guerra per la nostra cultura ha costituito, fino a oggi, una sorta di metanarrazione: di matrice di altri racconti, di racconto di secondo livello; il quale, in modo ricorsivo, si nutre, per così dire di questi suoi stessi modi di racconto. Anche questo potrebbe sembrare ovvio: dall'Antico Testamento fino a *Platoon*. Stiamo però definendo i concetti di narrazione e di rappresentazione, in particolare dal punto di vista semiotico mostrando come tale ipotesi culturale, proprio nelle sue articolazioni, non sia poi così scontata. E al di sotto dell'ovvio, stiamo cercando di trovare delle ragioni, di reperire strutture soggiacenti ai fenomeni culturali; aprirne gli strati e le faglie.

Vi sono due motivi perché questa concezione narrativa della guerra non è poi così banale come potrebbe sembrare a un primo sguardo. Da un lato, se riprendiamo gli studi di Vernant, sulla violenza, sull'individuo e la morte nell'antica Grecia, vediamo, come abbiamo già notato sopra, che Vernant si pone il problema del rapporto dell'eroe con la morte (1989, pp. 46-47). Studiando questo tema si occupa della prodezza, e del fatto, dice, che essa sia in qualche modo legata a una concezione del mondo, quasi a una metafisica, al di là del prestigio sociale, o del bisogno; e, dunque, si dice

che tale ideale eroico va al di là di un eroismo "ordinario". Secondo Vernant, questo legame con l'oltre-ordinario, con la gloria imperitura, è depositato all'interno di tutta una tradizione poetica: "l'eroe eroico, che aspira all'assoluto del *kleos aphthiton*, presuppone l'esistenza di una tradizione di poesia orale, depositaria della cultura comune e facente funzione di memoria sociale del gruppo" (pp. 47-48). Tuttavia non si tratta affatto di una questione di stilistica intesa come "poesia di genere" (l'epica). Più radicalmente, canto dell'eroe e gesto dell'eroe sono indissolubilmente collegati: "non esiste *kleos* che non sia cantato". Quindi, non esiste guerra che non sia narrata. E rappresentata.

Tuttavia, prima di specificare ulteriormente la questione dello statuto dell'oggetto guerra, bisogna chiarire l'opzione epistemologica cui facevamo riferimento.

L'oggetto costituito

Con questa concezione epistemologica intendiamo una scelta che possiamo definire "costruttivista", in senso ampio[10]: non si tratta affatto di contrapporre un costruttivismo a un realismo. Oggi l'epistemologia contemporanea, anche quella delle scienze sociali, sembra accettare "l'ibrido" (cfr. Latour 1991, Stengers 1996).

Per delineare meglio questa linea epistemologica e le sue origini, spesso dimenticate, a causa di facili etichette e, appunto, di "ismi", riprendiamo un testo classico delle scienze umane: ancora una volta, le affermazioni di Lévi-Strauss (1946, p. XXXI) e ancora a proposito della nozione di "fatto totale". Considerazioni che ci pare vadano proprio nella direzione che stiamo cercando di delineare: proprio a partire dalla necessità di far coincidere "l'obiettività dell'analisi storica o comparativa con la soggettività dell'esperienza vissuta". E proprio in direzione di una complementarità tra lo "psichico" e il "sociale": che sta, come avevamo visto sopra, alla base dell'idea stessa di fatto totale. Questa complementarietà deve però essere dinamica: poiché deriva dal fatto

che lo psichismo è, al tempo stesso, "semplice elemento di significazione" e "unico mezzo di verificazione" di una realtà molteplice (ib.)

Allora, continua Lévi-Strauss (ib.):

> Nella nozione di fatto sociale totale, c'è molto di più, dunque, di una semplice raccomandazione all'indirizzo dei ricercatori, affinché non manchino di mettere in relazione le tecniche agricole e il rituale, o la costruzione del canotto, la forma dell'agglomerato familiare e le regole di distribuzione dei prodotti della pesca. Che il fatto sociale sia totale non significa soltanto che tutto ciò che viene osservato fa parte dell'osservazione, ma anche, e soprattutto, che in una scienza in cui l'osservatore ha la stessa natura del suo oggetto, l'osservatore stesso è una parte della sua osservazione.

Tale affermazione potrebbe oggi apparire scontata. Tuttavia ci pare importante proprio in direzione di quella tendenza al costruttivismo che oggi sembra venire contestata da altre opzioni epistemologiche presenti nelle scienze umane, come quella "naturalista", già citata sopra, ed espressa ad esempio dai lavori di Sperber, con il suo tentativo di richiamarsi, assai spesso, a una fondazione dei fenomeni culturali su basi riduzioniste di tipo neuro-cognitivo[11].

Invece, in questa direzione, e anche a proposito della critica all'idea di archetipo, già ripresa all'inizio (di matrice junghiana, intesa come elemento primo originario da cui deriverebbero poi date realizzazioni concrete) possiamo fare ancora riferimento a Ginzburg (1989). Secondo il quale quello che riusciamo a far emergere dalla storia e dalle culture, attraverso i metodi della comparazione e del confronto fra fenomeni, sono "configurazioni" di forme: al tempo stesso prodotto e oggetto di studio. Prodotto del lavoro del ricercatore il quale può poi arrivare a riconoscerne somiglianze di tratti in diversi ambiti (ad esempio storico-culturali). In tale senso questa concezione è certo vicina allo strutturalismo "classico", anche se ne presenta uno sviluppo e, in prospettiva, un suo superamento in senso radicale.

[1] Si veda per una definizione semiotica di "configurazione discorsiva" all'interno del primo capitolo. Naturalmente tali configurazioni sono rette da organizzazioni modali come "il voler sapere" (ricerca di una verità) o il "far fare" (attribuzione, delega di una competenza e di un fare a un altro); o, ancora, il voler credere (l'atto di fiducia, nel risultato o nell'azione compiuta da qualcun altro) ecc.

[2] Il riferimento va, naturalmente, oltre ai fondatori della teoria dei giochi Von Neumann e Morgenstern (nel 1944), al classico lavoro di Schelling (1963), che ripensa in modo critico la teoria dei giochi (si vedano, per ulteriori considerazioni i paragrafi successivi, dedicati al rapporto fra semiotica e strategia). Per alcuni sviluppi più recenti, cfr., inoltre, Axelrod (1984). Per un'interessante applicazione a un caso storico di conflitto – quello delle valutazioni rischi-opportunità da parte degli attori implicati, attraverso la scalata delle mobilitazioni e il reciproco "intrappolamento" negli automatismi strategico-militari, nella crisi del luglio 1914 – cfr. Rusconi 1988: in una crisi del genere il fattore d'"innesco", l'elemento che pare essere più vicino a una scelta o a un "momento" intenzionale, è quello del "giocare il rischio": correre il rischio della guerra per ottenere qualcosa. Per un'approfondita e interessante presentazione e discussione critica dell'applicazione della teoria dei giochi ai conflitti internazionali si veda anche il cap. 13 del libro di Rusconi.

[3] Cfr. Caillois (1967, pp. 20, 28-29). Anche Caillois mette in evidenza gli stessi limiti di una teoria matematica dei giochi. Per Caillos queste categorie corrispondono rispettivamente ai giochi: a carattere competitivo, fra attori; a giochi di fortuna, come la lotteria o la roulette; a giochi "di recitazione", come nel caso dei bimbi che giocano "ai pirati"; e infine a giochi di "smarrimento" o "di perdita di coscienza". Si presenta così una doppia polarità, da una parte i giochi di "libera improvvisazione" e di smarrimento delle regole, dall'altro di mantenimento dell'ordine. Anche in questo caso, in questa gradualità verso "gli estremi", come direbbe Clausewitz, possiamo intravedere delle similarità nei confronti di forme possibili di guerra, che riprenderemo.

[4] A proposito di guerra come gioco possiamo fare ancora riferimento anche a Dundes (1997); egli però schiaccia su un approccio psicoanalitico le possibili analisi delle diverse forme di combattimento associate alla caccia e al gioco, nei termini di simbologie della penetrazione o della dissipazione di energie sessuali da parte di comunità esclusivamente maschili. Citiamo questo testo perché spesso, come abbiamo più volte detto, all'interno di studi antropologici sulla guerra e i conflitti sembra emergere la tendenza "all'archetipo", l'appello all'"inconscio collettivo" spesso dominato da stereotipi provenienti dalla lettura psicoanalitica. Tutt'altra linea, sempre a proposito della guerra come dispositivo di "gestione", o dissipazione di energia quella notoriamente espressa da Bataille con l'idea di guerra come forma di spreco sontuario e di scarico e dissipazione, appunto, di energia, che verrebbe motivata da un eccesso.

[5] Pensiamo, appunto, ai *sit in* o alle performance di strada, o ancora ai tentativi più recenti, all'interno di nuove pratiche di movimento politico come ad esempio quello, che è stato definito, alle sue origini, movimento, o "popolo" di Seattle, poi "noglobal", di escogitare, anche in Italia, nuove forme di disobbedienza civile "attiva", attrezzandosi ad esempio con corazze in

gomma-piuma e scudi di plastica dal valore sia simbolico-teatrale, che funzionale (per resistere ed evitare, per quanto possibile, i colpi della polizia). Più in generale, all'interno degli studi sui conflitti, si parla sempre di più, oggi, di forme di guerra ibrida, in cui armi "letali", come si diceva, si mescolano ad armi non letali, e in cui la forma dell'intervento armato, nelle relazioni internazionali, appare essere quella dell'intervento di polizia. Su questo problema delle nuove forme di guerra ibrida, cfr. Najman 1998, Virilio 1998. Per gli studi sulle forme di disobbedienza civile e di gestione non armata dei conflitti, lo studio dei metodi di lotta non violenta e il cosiddetto filone dei *peace studies* cfr. i lavori di Johan Galtung; per quanto riguarda invece le "nuove" forme di disobbedienza civile "attiva" – a metà strada fra non violenza e violenza ritualizzata – cfr. Revel 2000.

[6] Tenendo conto anche di come i media, in questo caso, intervengano come "osservatori implicati" in tale gioco e come, di fatto, ne trasformino l'andamento, proprio in senso spettacolare, trasformando quindi attivamente le forme del conflitto. Tuttavia anche in questo caso non possiamo accettare una concezione determinista dei media (e di una sorta di "onnipotenza" mediatica): vale a dire di un'idea secondo la quale "'l'avvento dei media" semplicemente trasforma le pratiche di guerra. Si tratta di rovesciare l'argomento: i media sono *attori* del e nel conflitto (in quanto osservatori e manipolatori) e, in quanto tali, vanno visti, appunto, all'interno di una più ampia semiotica della guerra. Anche tale questione verrà ripresa nel capitolo finale.

[7] Cfr. a questo proposito, e di guerra e gioco, l'introduzione di Eco a Huizinga (1939, ora in Eco 1985, p. 295). Riguardo invece alla guerra "zero morti" dell'ideologia e visione del mondo che essa reca con sé, con ad esempio l'idea di "*non lethal weapons*", cfr. Najman (1998) e lo stesso Eco (1999). Ma, appunto, riprenderemo la questione proprio quando parleremo delle visioni e rappresentazioni della "neo-guerra" (nell'ultimo capitolo).

[8] Sottolineiamo ancora la questione dell'altro tempo, dell'altrove, dell'alterità, della separatezza che dominano l'esperienza della guerra (cfr. anche Cardini 1995, p. 394).

[9] Dalla seconda guerra mondiale, senza contare crisi e interventi che non sono sfociati in guerre vere e proprie, possiamo ricordare perlomeno Corea, Vietnam, guerra dei Sei giorni, Kippur, Afghanistan, guerra Iran-Irak, Falkland-Malvinas, Grenada, crisi USA-Libia, via via fino al Golfo, ex Iugoslavia, conflitto tutsi-hutu, guerre del Caucaso, intifada e conflitto israelo-palestinese, Kosovo, sino al post 11 settembre, senza contare le innumerevoli crisi e conflitti locali, a bassa o media intensità, o i conflitti sub-statuali, che perdurano nel tempo e periodicamente si riaccendono, cfr. Dufour 1996.

[10] Oltre ai riferimenti epistemologici (Varela, ad esempio) e alle teorie generali come quelle di Luhmann, a cui abbiamo già rinviato, un esempio più specifico ci è dato anche dallo stesso Searle (1998, pp. 131-142): come noi partecipiamo collettivamente, si chiede Searle, alla produzione di istituzioni e come queste producono, creano la realtà sociale? L'ipotesi di Searle è che ciò avvenga attraverso la produzione collettiva di funzioni le quali, soprattutto grazie al linguaggio, "agiscono" sul mondo.

[11] A rischio di semplificazioni, vogliamo richiamare l'attenzione sul fatto che tale opzione che si autodefinisce naturalista insiste proprio nell'affermare:

a) una non specificità dei fenomeni socio-culturali; *b*) un'opportunità, senza paura di riduzionismo, direbbe Sperber, nel reperire all'interno dell'avanzamento degli studi neuro-cognitivi le prove e le basi di fenomeni come la produzione di "rappresentazioni" pubbliche e private, che *c*) si trasmetterebbero secondo modelli epidemiologici (cfr., ad esempio, Sperber 1996). Non è dato di sapere di quale natura siano queste "rappresentazioni", come distinguere quelle pubbliche da quelle private, e cosa si trasmetta "da una mente all'altra": in quest'ultimo caso, si rischia di cadere, com'è stato da più parti denunciato, in una sorta di "teologia del linguaggio", e ciò senza nulla togliere all'interesse della discussione suscitata da una tale concezione, in particolare riguardo all'opzione "epidemiologica". Anche Mac Evoy (1995) pur sottolineando l'importanza analitica di alcuni esiti di un approccio cognitivista, in particolare della *Relevance Theory* di Sperber e Wilson, sottolinea come il limite maggiore stia proprio in quest'idea iper-cognitivista, da rigettare, secondo la quale i parlanti, e coloro che agiscono pragmaticamente negli scambi comunicativi verrebbero "informati" da "entrate di competenze enciclopediche e istituzionali" (vedi Mac Evoy, pp. 356-357); al contrario, per Mac Evoy, che segue la linea di Ducrot, un atto di linguaggio è sempre comunque, intrinsecamente, un atto giustificativo: è l'argomentazione in un atto di linguaggio, di un'enunciazione, a giustificare la sua conclusione; idea che l'autore definisce, appunto, a partire da Ducrot, "ascrittivista" e, possiamo dire, "autotelica": di qui l'importanza dello studio delle pratiche socio-linguistiche "difensive" e "giustificative".