

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA

Dottorato di Ricerca in Filosofia ed Ermeneutica Filosofica – XXI ciclo

Tesi di Dottorato

# CRITERI FILOSOFICI PER L'ANALISI DELLE ORGANIZZAZIONI SOCIALI



Emanuele Bottazzi

**Tutore**

prof.ssa Germana Pareti

**Coordinatore del dottorato**

prof.ssa Daniela Steila

Tesi discussa il 27 gennaio 2010



Alla mia famiglia



## RINGRAZIAMENTI

Ho un debito enorme – e che difficilmente potrò mai ripagare – nei confronti di Roberta Ferrario. Roberta ha contribuito in modo determinante a questo lavoro non solo da un punto di vista scientifico, attraverso discussioni e collaborazioni ad articoli pubblicati insieme, ma anche come amica. Grazie, Roberta, davvero. Ringrazio sentitamente Nicola Guarino, che mi ha fatto da maestro e da secondo padre. Nicola ha creduto in questo lavoro e mi ha sostenuto, sia nelle mie ricerche, sia umanamente. Sono estremamente grato inoltre a Claudio Masolo, che ha incessantemente cercato di farmi crescere come ricercatore, già prima che mi laureassi. Spero che un po' ci sia riuscito. Pochi ricercatori riescono ad essere creativi e personali come Claudio. Inoltre, non posso che ringraziare profondamente Laure Vieu, Alessandro Oltramari, Stefano Borgo. I loro commenti sulle varie versioni di questo lavoro sono stati molto importanti. Tra le persone che con critiche e consigli mi hanno aiutato a mettere a fuoco i temi qui affrontati vorrei ricordare con gratitudine Luca Angelone, Francesco Calemi, Elena Casetta, Paolo Di Lucia, Maurizio Ferraris, Aldo Gangemi, Alessandro Gatti, Frank Hindriks, Roberto Miraglia, Andrea Pagliardi, Germana Pareti, Daniela Steila, Robert Trypuz e Raimo Tuomela, ma temo di averne dimenticati fin troppi. Desidero ringraziare particolarmente Achille Varzi per il tempo speso a discutere i temi della mia tesi nel mio periodo alla Columbia University. Un grazie speciale a Carola Catenacci e a Vera Tripodi. Senza di loro, letteralmente, questa tesi non ci sarebbe. Nella convinzione che i problemi della filosofia siano troppo importanti per lasciarli ai soli filosofi, ho infastidito sin troppe persone con le mie chiacchiere. Molte altre persone, nella mia vita privata, sono state perciò essenziali alla stesura di questo lavoro. Ringrazio tutti quanti e mi scuso per non averli citati in quest'elenco. Questi miei anni sono stati così belli, drammatici e impervi. Chi vi ha in qualche modo partecipato sa che, per stilare questo elenco con onestà, sarebbe necessario un romanzo.



*L'imperatore – si racconta – ha inviato a te, il singolo, il suddito miserevole, l'ombra minuscola fuggita nelle lontananze più remote di fronte al sole imperiale, proprio a te l'imperatore ha mandato un messaggio dal suo letto di morte. Ha fatto inginocchiare il messaggero presso il letto e gli ha sussurrato il messaggio all'orecchio; e tale ne era l'importanza, che se lo è fatto ripetere all'orecchio. Assentendo col capo ha confermato l'esattezza di quanto gli veniva riferito. E dinanzi a tutti gli spettatori della sua morte – ogni parete d'ostacolo viene abbattuta e sulle scalinate che s'inarcano ampie e alte stanno in cerchio i grandi del regno – dinanzi a tutti l'imperatore ha congedato il messaggero. Il messaggero s'è messo subito in cammino; un uomo forte, instancabile; protendendo ora l'uno ora l'altro braccio si fa strada fra la folla; se incontra resistenza, indica il petto, che porta il segno del sole; e procede con facilità, come nessun altro saprebbe. Ma la folla è tanto grande; le sue abitazioni non hanno mai fine. Come volerebbe, se la strada fosse sgombra, e presto tu sentiresti il magnifico battere dei suoi pugni alla tua porta. E invece, come è inutile la sua fatica; ancora sta attraversando, insinuandosi a forza, le stanze nella parte più interna del palazzo; mai ne verrà a capo; e se pure gli riuscisse, non servirebbe a nulla; dovrebbe lottare per scendere le scale; e se pure gli riuscisse, non servirebbe a nulla; resterebbero da percorrere i cortili; e dopo i cortili la cintura esterna del palazzo; e ancora scale e cortili; e ancora un palazzo; e così via attraverso i millenni; e se anche cadesse, infine, fuori del portale più esterno – ma mai, mai ciò potrà avvenire – la città imperiale si estenderebbe ancora dinanzi a lui, il cuore del mondo, colmo di tutti i suoi detriti. Nessuno può penetrarvi, e tanto meno con il messaggio di un morto. – Ma tu siediti alla finestra e il messaggio è nel tuo sogno, quando viene la sera.*

Franz Kafka, "Il messaggio dell'imperatore", in *La metamorfosi e tutti i racconti pubblicati in vita*, traduzione e cura di Andreina Lavagetto, Milano: Feltrinelli, 1991, pp. 168-69.



# INDICE

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Organizzazioni e ontologie</b>	<b>19</b>
2.1	Un esempio controverso . . . . .	20
2.2	Costruzione di modelli . . . . .	22
2.3	Ontologia e metafisica delle organizzazioni . . . . .	27
2.4	Ontologia sociale e le altre discipline del sociale . . . . .	38
<b>3</b>	<b>Orizzonte intenzionale e costitutività</b>	<b>41</b>
3.1	La dimensione intenzionale plurale . . . . .	42
3.2	Constitutività . . . . .	46
3.2.1	Regole regolative e costitutive . . . . .	49
3.2.2	Fatti sociali e potere . . . . .	51
3.3	Searle e le organizzazioni . . . . .	53
3.3.1	Termini Y-indipendenti . . . . .	54
3.3.2	Mediazione e collettività . . . . .	61
3.3.3	La negazione degli oggetti sociali . . . . .	63
3.3.4	Istituzioni e accettazione sociale . . . . .	66
3.3.5	<i>Tipi</i> di regole costitutive . . . . .	67
<b>4</b>	<b>Intenzionalità collettiva e collettivi intenzionali</b>	<b>71</b>
4.1	Intenzioni collettive non mediate . . . . .	74
4.1.1	Un esperimento mentale . . . . .	77
4.1.2	Verso una tipologia: la mediazione . . . . .	78
4.2	Ruoli . . . . .	81
4.2.1	Caratteristiche principali . . . . .	82
4.2.2	I concetti sociali . . . . .	83

## INDICE

---

4.2.3	Ruoli e aspetti formali della costitutività . . . . .	89
4.3	I collettivi intenzionali . . . . .	93
4.3.1	Le collezioni . . . . .	93
4.3.2	I collettivi e la strutturazione sociale . . . . .	98
<b>5</b>	<b>Qua-oggetti e prospettili</b>	<b>103</b>
5.1	Qua-oggetti à la Fine . . . . .	105
5.1.1	Esistenza, Identità, ereditarietà . . . . .	108
5.1.2	Critica e difesa preliminare dei qua-oggetti . . . . .	115
5.1.3	Limiti dei qua-oggetti nell'ambito istituzionale . . . . .	119
5.2	I qua-individui sociali . . . . .	121
5.2.1	I qua-individui e le regole costitutive . . . . .	123
5.3	I prospettili . . . . .	128
<b>6</b>	<b>Organizzazioni e prospettili</b>	<b>137</b>
6.1	Gli elementi di base . . . . .	139
6.2	Identità e struttura concreta . . . . .	141
6.2.1	Aspetti sincronici . . . . .	142
6.2.2	Aspetti diacronici . . . . .	146
6.3	Il problema della decisione . . . . .	149
6.3.1	Pianificazione e simulazione . . . . .	151
6.3.2	Tra unione e disgregazione . . . . .	154
<b>7</b>	<b>Funzioni arbitrali</b>	<b>157</b>
7.1	L'arbitro . . . . .	158
7.2	Impasse, calcio e scacchi . . . . .	160
7.3	Regole costitutive e "senso" di una istituzione . . . . .	162
7.4	Istituzioni che si servono di altre istituzioni . . . . .	169
7.5	Funzioni arbitrali e nozioni affini . . . . .	171
7.5.1	Discrezionalità giuridica . . . . .	171
7.5.2	Convenzioni e impasse strategica vs. impasse costitutiva . . . . .	173
7.5.2.1	Equilibri coordinati e funzioni arbitrali . . . . .	180

---

<b>8</b>	<b>Arbitralità delle organizzazioni</b>	<b>185</b>
8.1	Piccola filosofia dell' <i>impasse</i> . . . . .	185
8.1.1	Giochi istituzionali perfetti . . . . .	186
8.1.2	Funzione arbitrale nomica <i>vs.</i> antinomica . . . . .	188
8.1.3	<i>Impasse</i> tra ontologia ed epistemologia . . . . .	193
8.2	Organizzazioni e giochi . . . . .	200
8.2.1	La doppia istituzionalità delle organizzaioni . . . . .	200
8.2.2	Il gioco di cambiare le regole del gioco . . . . .	202
8.2.3	Sistemi di funzioni arbitrali . . . . .	203
8.2.4	Identità prospettilica . . . . .	205
8.2.5	Sull'esempio controverso . . . . .	206
<b>9</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>209</b>
9.1	Tra dilemmi e arbitrio . . . . .	210
9.1.1	<i>Discursive dilemma</i> e <i>impasse</i> nomica . . . . .	211
9.1.2	Stato di eccezione e <i>impasse</i> fittizia . . . . .	213
	<b>Bibliografia</b>	<b>240</b>

*INDICE*

---

## CAPITOLO 1

### INTRODUZIONE

*Intenzionalità, costitutività, prospettività, arbitralità.* Questi quattro criteri filosofici verranno introdotti come strumenti di analisi delle organizzazioni sociali, entità la cui importanza è forse pari solo alla loro trasparenza. Raramente infatti e con un certo stupore ci accorgiamo che non vi è un solo aspetto della nostra vita che non sia influenzato o addirittura determinato da esse. A partire dalla vita intrauterina incomincia a tessersi una trama sempre più complessa di regole e di istituti che ha come termine di riferimento un'altrettanto complicata rete di organizzazioni. Alla nostra nascita — che avviene quasi sempre in un ospedale, cioè un'organizzazione — lo Stato (un'altra organizzazione) comincia con il disciplinare l'insieme dei diritti e dei doveri che a questo evento si associano. È sempre lo Stato che assegna al nato (o al nascituro, a seconda dei casi) una personalità giuridica con tutti i vincoli legali che ne conseguono.

L'anagrafe, l'asilo, la scuola, l'università, l'azienda o l'ufficio pubblico, e forse il partito come l'associazione, sono solo alcune delle organizzazioni che ciascuno incontra nello spazio della sua esistenza, fino ai suoi limiti più estremi, nel momento della morte, con il probabile ritorno all'ospedale, e dopo di essa, con l'ancora più probabile seppellimento in un cimitero<sup>1</sup>. Non solo, le organizzazioni sono anche un fenomeno che caratterizza la nostra epoca per la sua impressionante ascesa *demografica*. Nel 1900 nel mondo gli stati erano 42. Nel 1996,

---

<sup>1</sup>Si veda Guarino (2005).

## 1. INTRODUZIONE

---

254<sup>2</sup>. Nel 1909 le organizzazioni internazionali governative erano 37, quelle non governative 176. Nel 1999, dopo neanche un secolo, erano 251 le governative e ben 5.825 le non governative<sup>3</sup>.

A dispetto di questa enorme importanza delle organizzazioni, la filosofia analitica contemporanea — che questo lavoro prende come uno dei suoi punti di riferimento principali — si è scarsamente interessata ad indagare *che cosa siano* tali entità. Anche se recentemente non sono mancati gli studi nel campo dell'*ontologia sociale*, a partire da quello fondamentale di John Searle<sup>4</sup>, le ricerche di impronta analitica *specificamente* orientate all'ontologia delle organizzazioni sociali restano tuttora scarse<sup>5</sup>. L'analisi di Searle sulla realtà sociale è comunque uno di quei pochi casi, almeno in tempi recenti, in cui un lavoro schiettamente filosofico ha avuto una profonda e rapida influenza anche in contesti non filosofici, come la sociologia<sup>6</sup> o l'intelligenza artificiale<sup>7</sup>. Questo ci ha indotto a considerare Searle — che pure non si è occupato specificamente di organizzazioni sociali — come il punto di partenza per il nostro studio.

Due dei criteri che abbiamo indicato poc'anzi, *l'intenzionalità*, che riguarda l'interazione e l'accettazione sociale e la *costitutività*, che riguarda la costruzione di fatti sociali, provengono proprio dall'analisi searleana. Se ci basassimo acriticamente su questi potremmo dire, in modo molto succinto, che le organizzazioni sono semplicemente un modo di unire sistemi di regole tra loro grazie ad un atto dichiarativo e che dipendono dall'accettazione sociale degli individui rilevanti coinvolti. Se da una parte questa tesi ci sembra condivisibile, dall'altra ci sembra troppo generale. Questa insufficienza, come vedremo, è secondo noi dovuta essenzialmente al fatto che l'ontologia sociale di Searle è un'ontologia *completamente deserta di oggetti*, un'ontologia troppo *pulita* per il compito cui vuole assolvere. Se il deserto può essere l'immagine che meglio raffigura un'ontologia fondamentale del mondo, tale deserto si rivela semplicemente inadatto rispetto alle costruzioni che gli

---

<sup>2</sup>Roussel (1996) cit. in Caffarena (2009).

<sup>3</sup>Caffarena (2009).

<sup>4</sup>Searle (1995). Per un'aggiornata, anche se parziale, panoramica sugli sviluppi della letteratura a partire da Searle si vedano i contrapposti Smith (2007) e Guala (2007).

<sup>5</sup>Per riferimenti recenti si vedano Tollefsen (2002b) e Hindriks (2009).

<sup>6</sup>Scott (2001).

<sup>7</sup>Colombetti e altri (2002) e Boella e van der Torre (2004).

---

esseri umani stabiliscono tra di loro nel momento in cui interagiscono istituzionalmente.

Ma vi è un altro problema che riguarda la pulizia della sua filosofia, su cui torneremo nelle *Conclusioni*; cioè che oltre ad una pulizia ontologica vi sia anche una pulizia nella sua “immagine generale” del fenomeno della socialità, un’immagine di un mondo pressoché scevro da conflitti, contraddizioni, imperfezioni. Troviamo *sospetta* questa pulizia, come in un giallo, quando una casa troppo in ordine, troppo pulita fa pensare alla scena di un *delitto*.

Sospendiamo il giudizio e riprendiamo con gli aspetti più freddamente teorici di questo lavoro. Incominceremo la nostra indagine proprio da intenzionalità e costitutività in Searle, ponendole al vaglio della critica. Successivamente, svilupperemo delle scelte autonome che ci condurranno all’individuazione dei due altri criteri: quello della *prospettività*, che riguarda lo specifico aspetto *oggettuale* dell’organizzazione e quello dell’*arbitralità*, che riguarda l’*identità* dell’attività che l’organizzazione estrinseca.

L’analisi di questi criteri ci porterà a concludere che le organizzazioni sono complessi oggetti che sintetizzano in sé in modo peculiare tre dimensioni: quella del *type*, quella del *token* e quella della loro stessa attività. Questa peculiare modalità si declina in questo modo:

- una organizzazione è un oggetto dipendente da un *collettivo* di *prospettivi*;
- il *prospettivo* è uno specifico oggetto (un *token*) che scaturisce dall’ibridazione di un concetto costruito socialmente (un *type*) con un altro specifico oggetto indipendente dalla costruzione stessa (un altro *token*); al tempo stesso il prospettivo è un’entità *terza* rispetto a quel concetto e a quell’oggetto;
- il collettivo, unificato da un sistema *decisionale*, dà luogo all’organizzazione;
- il sistema decisionale di una organizzazione ha necessariamente tra le sue regole delle regole (che chiameremo *costitutivo - regolativo*) che hanno una *funzione arbitrale*, cioè regole che hanno la funzione di evitare l’*impass*e dell’organizzazione stessa e, quindi, la sua distruzione.

## 1. INTRODUZIONE

---

Illustreremo in quanto segue di questa introduzione il contenuto di questo lavoro capitolo per capitolo, al fine di offrire una traccia dei passi concettuali che hanno portato alla tesi esposta e di elencare gli ulteriori specifici contributi che si sono raggiunti nel corso dell'analisi.

Il capitolo secondo ("**Organizzazioni e ontologie**") è essenzialmente dedicato ad aspetti *metodologici* e cerca di mostrare come la filosofia – e l'ontologia in particolare – possa contribuire al dibattito sulle organizzazioni sociali. Vi sono cioè problemi squisitamente filosofici, fondazionali, che riguardano le organizzazioni, che non possono essere risolti dalle scienze sociali, come, ad esempio, il problema della loro peculiare *natura*, che comprende aspetti fisici e aspetti concettuali.

Per fare questo è però comunque utile guardare, almeno in parte, alle organizzazioni secondo un approccio multidisciplinare, ma al tempo stesso è essenziale ricorrere ad uno specifico metodo per isolare ciò che all'interno di ciascuna disciplina è di interesse. Al di là degli strumenti propri dell'indagine filosofica, il metodo che ha più determinato il *modo* di effettuare la disamina delle organizzazioni in questo studio è quello dell'*ontologia applicata* cioè dell'ontologia intesa quale disciplina dell'Intelligenza Artificiale. Tale metodo permette un'approfondita analisi concettuale degli elementi fondamentali che devono poi essere passati al vaglio della filosofia e sarà utilizzato, ricorrendo anche ad un linguaggio formale o parzialmente formale, soprattutto per l'analisi delle nozioni di concetto sociale e di ruolo, che verranno svolte nel quarto capitolo. Una delle motivazioni principali di questa scelta è che i ruoli sociali in filosofia non sono stati estesamente trattati nelle loro caratteristiche strutturali e generali così come è stato fatto invece nell'ambito di altre discipline come l'ontologia applicata.

D'altra parte la letteratura filosofica sui concetti è talmente vasta da renderne impossibile una trattazione in *questo* lavoro; ecco che la formalizzazione si rivela uno strumento utile quantomeno per poter esplicitare in modo chiaro alcune delle scelte di base che necessariamente si affrontano nel momento in cui ci si propone di iniziare una qualsiasi costruzione teorica.

Il capitolo terzo ("**Orizzonte intenzionale e costitutività**"), di inquadramento, affronta appunto *intenzionalità* e *costitutività* in Searle,

---

criticandone alcuni aspetti. Si considera (e si contesta) inoltre la nozione di *corporation* che Searle illustra quale *esempio* per rispondere ad alcune critiche emerse nel dibattito.

La nozione di *intenzionalità* non verrà considerata in generale, ma nella sua specifica accezione plurale, di *intenzionalità collettiva*, cioè di intenzionalità “del noi” che si esplica nell’*eseguire* delle azioni in concerto. Per Searle l’intenzionalità collettiva è una nozione *primitiva*, non spiegabile in termini di una composizione di intenzioni individuali o di mutue credenze. Inoltre essa è fondamentale per spiegare il fenomeno dell’accettazione sociale. Secondo noi, pur essendo fondamentale, l’intenzionalità collettiva, intesa come primitiva, si rivela *insufficiente* nel momento in cui il nostro agire in concerto con altri deve essere strategico o deve portare a decisioni su beni collettivi. Quest’ultimo aspetto è di particolare importanza, poiché l’accettazione sociale stessa si estrinseca talvolta attraverso decisioni su beni collettivi. L’accettazione sociale viene a sua volta sottoposta ad un’ulteriore critica: essa suppone una visione estremamente armonica della socialità e non facilmente sembra poter rendere conto dei conflitti che in realtà in essa vi sono.

*Costitutività*. Il *significato* dell’agire istituzionale dipende in modo cruciale dalle regole costitutive. La forma-base delle regole costitutive è:

X conta come Y nel contesto C

ad esempio:

*Questo pezzo di carta fatto in questo e quest’altro modo (X) conta come un biglietto da 20 dollari (Y) negli Stati Uniti d’America (C)*

Quando viene imposto collettivamente ad un X di contare come un Y in C, questo X assume uno *status*, assume cioè caratteristiche istituzionali. I fatti istituzionali esistono solo all’interno di sistemi di regole costitutive che passano attraverso *poteri* che vengono conferiti collettivamente attraverso un meccanismo di accettazione sociale. Il problema principale che verrà riscontrato è che da tale forma-base Searle non estrae una teoria dell’*oggetto sociale*. Eppure essa è necessaria e tale necessità verrà illustrata anche tramite un contro-esempio conosciuto in letteratura (il “*problema del contare*”), anche se non applicato alla teoria searleana. La nozione di regola costitutiva resta comunque

## 1. INTRODUZIONE

---

fondamentale, infatti, sulla scorta degli studi svolti nell'ambito delle regole costitutive, ne verranno brevemente elencati alcuni *tipi* che si possono riscontrare nelle organizzazioni.

La *corporation*. Sembrano esserci situazioni in cui compaiono *termini Y-indipendenti*, situazioni in cui ciò che corrisponde al termine X e ciò che corrisponde al termine Y non coincidono. Gli elettroni che sono nei computer della mia banca *non contano come denaro*, non posso andare a ritirare quelle tracce elettromagnetiche e usarle per fare la spesa. Searle riconduce questo problema al problema delle *corporations*: non vi è cioè nessun X che conti come *corporation*. La *corporation*, che è nella posizione di Y nello schema searliano, esiste semplicemente grazie ad un dichiarativo, espresso in opportune circostanze. Secondo noi il dichiarativo non è sufficiente. Inoltre, riteniamo che questo sia addirittura un caso *standard* di assegnazione di *status* ad un oggetto, simile all'esempio del pezzo di carta che conta come una banconota e non all'esempio degli elettroni che sono nei computer di una banca. L'oggetto che è rivestito dello *status* di *corporation* è l'organizzazione. Questo ovviamente ripropone in altra forma il problema dell'assenza di una teoria degli oggetti sociali in Searle.

Con il capitolo quarto ("**Intenzionalità collettiva e collettivi intenzionali**"), iniziamo a rispondere ai problemi che abbiamo riscontrato in Searle attraverso l'introduzione di scelte autonome e nuove nozioni.

*Intenzionalità e tipologie*. Innanzitutto verrà introdotta la nozione di *intenzione collettiva non mediata* (ICNM). È il tipo di intenzione che agenti individuali coinvolti in azioni collettive intrattengono quando la loro attenzione non è contestualmente concentrata su tali azioni, sebbene nulla vieti che il *focus* venga spostato e le azioni in questione siano portate al centro dell'attenzione. Queste intenzioni sono abitualmente collegate a movimenti corporei e verranno illustrate attraverso un esperimento mentale. Le intenzioni collettive non mediate possono essere definite "primitive", nei termini enunciati da Searle: esse non sono cioè riducibili ad intenzioni individuali. In azioni più complesse che coinvolgono pianificazione ed impegno sociale, il coinvolgimento di una forma di intenzionalità collettiva di più alto livello sembra però più che probabile. Tale intenzionalità, a differenza di quanto sostiene Searle, è spiegabile in termini di atteggiamenti individuali. Questo conduce ad introdurre una *tipologia di intenzioni collettive*: accanto alle ICNM possiamo quindi aggiungere le intenzioni collettive *mediate* (ICM).

---

Riducibilità e non riducibilità delle intenzioni collettive non sono quindi due opzioni mutuamente esclusive. Parte della confusione nel dibattito attuale sull'intenzionalità collettiva dipende anche dall'ignorare tale distinzione.

*Costitutività e ruoli.* Introdurremo la nozione di *concetto sociale* e quella di *ruolo*, che verranno analizzate secondo un taglio convenzionalista e costruttivista, facendone emergere le caratteristiche *definitorie* e *strutturali* attraverso una specificazione *formale* sia in senso *ontologico* che *logico*. Essenzialmente i concetti sociali sono entità che si distinguono sia dalle entità mentali, in quanto pubblici, sia da quelle astratte, in quanto definibili e temporali: sono i "termini Y" nello schema della regola costitutiva searleana, sono gli *status*, gli oggetti sociali come *types*. Tutti i ruoli sono concetti sociali, la differenza specifica è nella loro natura *relazionale* (sono necessariamente dipendenti da altri ruoli o da altri concetti sociali, come nel caso di *Maestro – Allievo* o *Agente – Paziente*) e nel fatto che i ruoli sono *antirigidità* (cioè non è una proprietà essenziale rivestire un certo ruolo). Infine, attraverso le relazioni di *classificazione* (un ruolo classifica un certo individuo), di *definizione* (un ruolo è definito da una descrizione, da una teoria, da un contesto) e di *uso* (un ruolo, definito in un certo contesto, è usato in un altro contesto) giungeremo alla formalizzazione dello schema fondamentale della regola costitutiva secondo Searle.

*Collettivi.* Abbiamo introdotto i collettivi — nozione del tutto assente in Searle — perché riteniamo che non sia possibile rendere conto degli aspetti più sofisticati di intenzionalità ed accettazione collettiva nelle organizzazioni senza far ricorso ad una nozione di pluralità sociale. D'altronde, la maggior parte della letteratura analitica sul tema considera la pluralità declinandola nei termini di *gruppi sociali*. La nozione di gruppo sociale è però troppo ristretta per rendere conto del fenomeno della pluralità all'interno delle organizzazioni, richiede infatti che ciascun membro del gruppo abbia nei confronti di ciascun altro membro o delle intenzioni comuni o delle mutue credenze o in generale un certo senso del "noi". I collettivi come da noi intesi non impongono restrizioni del genere; nel contesto delle organizzazioni infatti ciascuno non necessariamente è consapevole della dimensione intenzionale degli altri individui.

## 1. INTRODUZIONE

---

Per far ciò analizzeremo la nozione di collettivo attraverso una nozione più generale di *collezione* quale entità costruita da ruoli; il collettivo ha come differenza specifica rispetto a quest'ultima il fatto di essere necessariamente caratterizzato da uno *scopo* e dal fatto che fra i suoi *membri* vi siano *individui dotati di intenzionalità*. Una fila di gente in attesa di imbarcarsi è un collettivo. Vi sono però anche collettivi più *strutturati*, attraverso *piani*, che intersecano in modo sofisticato i loro ruoli al fine di produrre un'azione combinata, come ad esempio i *teams*.

Il capitolo quinto ("**Qua-oggetti e prospettili**") è dedicato alla ricerca di quel "corrispettivo oggettuale", l'oggetto sociale, la cui assenza nella teoria searleana rende impossibile una trattazione approfondita della nozione di organizzazione. Questo ci porterà a ricondurre il problema della struttura della regola costitutiva — che noi abbiamo spiegato in termini di classificazione e descrizione — al problema della *qualificazione*, ovverosia quando si prende in considerazione qualcosa in quanto (*qua*) qualcos'altro. L'aspetto per noi interessante è che vi sono casi in cui la qualificazione sottende oggetti.

Per Kit Fine<sup>8</sup> uno di questi casi è il problema della *costituzione materiale*. Si consideri il classico esempio del problema di identità tra la statua — supponiamo di Golia — e l'ammasso di materia che la costituisce; si potrebbe sostenere che, pur occupando in un certo momento la stessa posizione spazio-temporale, la statua e la materia di cui è composta abbiano comunque differenti proprietà: solo la statua, ad esempio, ha la proprietà di cessare di esistere se dovesse essere fusa. Secondo Fine una teoria della costituzione equipaggiata con una teoria dei *qua-oggetti* risolverebbe il problema di identità; egli sostiene che la statua sia qualcosa di nuovo, un autentico nuovo oggetto che esiste nel mondo e la statua verrebbe quindi ad essere un *qua-oggetto*, sarebbe cioè *quella* materia — detta da Fine la sua *base* — *qua* "avente la forma di Golia" — secondo una certa descrizione o proprietà, chiamata da Fine *glossa*.

Analizzeremo approfonditamente la nozione di *qua-oggetto* di Fine, che egli sviluppa attraverso tre principi: di *esistenza*, di *identità* e di *ereditarietà*, discutendo vari esempi e *puzzles* classici e difendendo, anche attraverso l'introduzione di nuovi rompicapo, l'ammissibilità della

---

<sup>8</sup>Fine (1982).

---

nozione di *qua*-oggetto rispetto alle critiche che sono state mosse in letteratura. In ogni caso, i *qua*-oggetti non passeranno al vaglio delle *nostre* critiche. I *qua*-oggetti sono fatti per risolvere problemi che riguardano la *costituzione materiale* degli oggetti, ma non assolvono a tutti i problemi relativi alla *costituzione sociale*. I *qua*-oggetti “fineani” sono troppo “rigidi” per trattare la realtà di istituzioni e organizzazioni.

*Il prospettile*. Pertanto abbandoneremo la nozione di *qua*-oggetto e ne introdurremo una nuova, il *prospettile*. Si considerino per esempio degli scacchisti che cambiano nel corso di un’unica partita scacchiere e relativi pezzi. Consideriamo per ipotesi uno specifico pedone, un “certo pezzo di legno *qua* avente il ruolo di pedone a7 in quella certa partita”. Per accidente, durante la partita di volta in volta cambiano le basi — i pezzi di legno — poniamo tre volte. Per Fine avremo semplicemente tre particolari, dati dai tre pezzi di legno. Noi crediamo che vi sia un individuo, il *prospettile*, che racchiude le tre basi in uno, e che rimane sempre se stesso durante tutte le fasi del gioco, questo perché nel contesto degli scacchi non è importante — date certe restrizioni — cosa rivesta il ruolo di pedone. Il suo valore è posizionale. Ciò significa che i *prospettili* sono quindi “più flessibili” dei *qua*-oggetti fineani. Essi *possono* cambiare le loro basi, a seconda di ciò che è stabilito *costituttivamente* dalla loro glossa, dipendentemente cioè da come è definito il loro *ruolo*. Ad esempio, al contrario dei pedoni degli scacchi, non è indifferente *chi* sia Presidente del Consiglio, perché alla base, a chi riveste quel ruolo sono associate costituttivamente precise responsabilità istituzionali.

Il *prospettile* è quindi quel corrispettivo oggettuale, quell’oggetto assente nell’ontologia searliana, ma necessario. *Il prospettile è l’oggetto sociale searliano considerato come token*, cioè “quell’*X qua Y* in *C*”.

Al di là del risultato rispetto all’ontologia searleana, mostreremo alcuni ulteriori vantaggi nel considerare i *prospettili* in ontologia sociale:

- i *prospettili* sono un modo compatto e cognitivamente rilevante per rivolgerci a dei particolari secondo alcune tipizzazioni, secondo il ruolo o la funzione sociale che essi svolgono all’interno di un certo sistema;

## 1. INTRODUZIONE

---

- riescono a dare conto della tensione dialettica che sussiste negli individui nel momento in cui giocano differenti ruoli, che a volte sono tra loro incompatibili;
- nell’ambito di problemi decisionali vi sono casi in cui una persona vota due volte proprio perché, siccome riveste due ruoli, vi sono due prospettili, due *agenti istituzionali*, da tenere in considerazione.

Concluderemo questo capitolo cercando di difendere l’ammissibilità dei prospettili attraverso una posizione convenzionalista. Il capitolo successivo sarà dedicato ai vantaggi che sorgono nel considerare i prospettili nell’ambito delle organizzazioni.

Il capitolo sesto (“**Organizzazioni e prospettili**”) si occupa di sostenere una delle tesi centrali di questo lavoro, cioè che le organizzazioni sono un prospettile complesso che ha come base un collettivo di prospettili e come glossa un sistema decisionale.

Innanzitutto cercheremo di capire in che modo i prospettili sono i mattoni fondamentali delle organizzazioni, giungendo a considerare che ciascun prospettile porta con sé, per così dire, una parte della struttura della casa. Il prospettile è un “mattoncino” che non può essere messo in qualsiasi posizione: per la sua stessa natura è fatto per essere posto in un modo piuttosto che in un altro. Ciò avviene grazie alle proprietà relazionali dei *qua*-oggetti che fungono da “collante di base” per le organizzazioni. Così una specifica squadra di calcio che ha come membri Mario, Luca, Giovanni, ecc. e come ruoli portiere, difensore, allenatore, ecc. è tenuta insieme dalle proprietà relazionali dei prospettili *Mario.q.port* (“Mario *qua* portiere”), *Luca.q.dif*, *Giov.q.all* e così via. Questo significa che, se guardiamo ad uno di questi prospettili, poniamo *Giov.q.all*, troviamo in esso quelle proprietà che rimandano a *Mario.q.port* e *Luca.q.dif*, proprietà che definiscono *Giov.q.all* in base ai legami intrattenuti tra i ruoli che sono definiti nell’assetto costitutivo della squadra. La gerarchia sociale, i legami sociali sono tutti lì, nelle proprietà relazionali che definiscono ciascun prospettile.

Questo permette di offrire alcune soluzioni al problema dell’*identità sincronica* nelle organizzazioni. Se considerassimo come parti di due organizzazioni solo le persone e non i prospettili, in caso avessimo a che fare con due organizzazioni con gli stessi membri non potremmo effettuare una distinzione. Se considerassimo invece le organizzazioni

---

come composte semplicemente da ruoli, non potremmo distinguere tra due organizzazioni che hanno la stessa struttura di ruoli e differenti persone come membri.

Il problema dell'*identità diacronica* è più complesso e articolato. La domanda centrale è: come resta in vita un'organizzazione? Si potrebbe dare una prima risposta guardando alla natura ontologica del prospettile. Il prospettile è "sufficientemente flessibile" per consentire, in linea teorica, il permanere delle organizzazioni nel tempo nonostante cambino i loro membri, cioè le persone. Le persone possono cambiare, ma gli agenti — cioè gli "*individui in quanto in quel certo ruolo*" — possono rimanere se stessi nel tempo, se la definizione del ruolo lo permette. *Dal punto di vista del sistema*, deve esserci quel certo agente, ma quel certo agente può essere un "certo qualcuno facente funzione di", non importa chi sia la base, se Mario o Giovanni, basta che risponda a certe caratteristiche o che faccia certe cose.

Il fatto è che se guardiamo ad un qualsiasi esempio, i legami tra base e glossa, tra persona e ruolo che creano l'agente prospettilico e istituzionale possono essere rescissi e le regole che specificano i ruoli e le condizioni di identità per i ruoli possono essere cambiate. La possibilità di intervenire ad ogni livello della struttura prospettilica, arruolando persone, giudicandole dapprima essenziali e poi inutili, cambiando le relazioni gerarchiche e piani di azione è caratteristica specifica delle organizzazioni.

Per capire la questione dell'identità diacronica bisogna quindi guardare al *sistema decisionale*. Cercheremo di mostrare che *il sistema decisionale è ciò che distingue una organizzazione da un semplice collettivo*. Mentre un collettivo può eseguire un piano ed essere regolato, è proprio nella *possibilità di modificare la propria pianificazione* attraverso decisioni che riguardano gli agenti presi nella loro globalità in quanto membri di un collettivo che le organizzazioni si contraddistinguono.

Combinando questa considerazione con la nozione di prospettile si evidenzia anche la *theticità* dell'organizzazione: nella dimensione organizzativa l'aspetto dell'accordo e della dichiarazione è essenziale. Si tratta di *accettare* definizioni per condurre azioni in concerto e accettare il fatto che tali decisioni sono *rivedibili*, che vi siano dei decisori interni al sistema che sono preposti a fare questo e che vi sia una complessa dialettica per acquisire posizioni di controllo. I collettivi strutturati sono invece il corrispettivo agentino dei piani: una volta che il piano

## 1. INTRODUZIONE

---

è stato eseguito, ma anche se il piano fallisce, il collettivo si scioglie. Se è un collettivo. Se emerge il problema del cambiare l'assetto globale degli agenti al fine di generare nuovi piani ecco che abbiamo da un collettivo una organizzazione. In questo senso possiamo dire che il sistema decisionale *glossa* il collettivo.

Vi sono quindi almeno due strutture, almeno *due istituzioni* all'interno delle organizzazioni, quella propria del collettivo, che è la *struttura attuale* dell'organizzazione e quella che *glossa* il collettivo, il sistema decisionale che può essere visto come il *sistema potenziale*, cioè come la possibilità di conservare l'identità dell'organizzazione nel tempo, pur cambiando il suo stesso assetto. I sistemi decisionali delle organizzazioni però possono avere dei problemi, dei malfunzionamenti "congeniti" che possono minare la loro stessa esistenza. Per evitare che ciò accada le organizzazioni cercano di dotarsi di quelle che ho definito *funzioni arbitrali*.

Capitolo settimo ("Funzioni arbitrali") Questo capitolo è interamente dedicato all'introduzione di una nuova nozione, la *funzione arbitrale*, alla sua caratterizzazione primaria e alla differenziazione tra questa e nozioni che, apparentemente, possono sembrare affini: la discrezionalità giuridica da una parte, le convenzioni e la nozione di equilibrio dall'altra.

Una *funzione arbitrale* permette di risolvere situazioni di *impasse* inerenti ad un certo sistema dotato di regole *attraverso elementi che parzialmente sono extracontestuali rispetto al sistema stesso*. La funzione arbitrale è un potere, nel senso sociale del termine, o, meglio, è una forma particolare di potere sociale; questo potere può essere attribuito a regole oppure ad individui, ma l'aspetto essenziale di tale funzione è che ciò che riveste questa funzione risolutiva, ciò che permette all'interazione regolata di procedere è qualcosa che non pertiene strettamente al contesto cui fa riferimento. Sono esempi di funzioni arbitrali: nel calcio il lancio della moneta, negli scacchi la regola dello stallo. Per brevità in questa *Introduzione* si consideri solo il lancio della moneta nel calcio:

- a) seguendo tutte le regole del gioco calcio — eccetto quelle della moneta — il gioco non potrebbe procedere e si cadrebbe una situazione di *impasse*;

- 
- b) le regole che hanno questa funzione risolutiva, che serve a mantenere lo “spirito del gioco” (che è giocare in un certo modo secondo le regole costitutive del calcio), introducono un comportamento che in un certo senso non è completamente nel contesto di riferimento, nello “spirito del gioco”: il lancio di una moneta non è calcio allo stesso modo in cui lo è un passaggio in porta.

*Regole costitutivo-regolative.* Sono un nuovo tipo di regole da me proposte. Sono regole costitutive su regole costitutive con funzione regolativa. Esse sono cioè regole costitutive (che hanno, come abbiamo visto, un carattere *definitorio*), ma che al tempo stesso regolano qualcosa che preesiste loro logicamente, solo che, al contrario delle semplici regole regolative, questo qualcosa che preesiste logicamente non è un’attività “bruta”, non normata, ma qualcosa che è a sua volta costruito da regole. La loro funzione precipua è quella arbitrale.

*Istituzioni che si servono di altre istituzioni.* Certe istituzioni possono far uso di altre istituzioni; questo è possibile tramite le *regole ponte*, cioè attraverso statuizioni che permettono l’applicazione o, per meglio dire, la “contestualizzazione” di regole definite in un altro sistema di regole. In questo modo: i) le funzioni arbitrali possono essere attribuite indirettamente anche a individui; ii) si può delineare un confine tra lo spirito del gioco (il contesto principale) e ciò che serve a mantenere lo spirito del gioco.

*Discrezionalità giuridica.* Si ha discrezionalità quando un funzionario su qualche questione non è vincolato da alcuno *standard* dettatogli dall’autorità. Vi sono casi nei quali la discrezionalità può essere vista come semplice *autonomia* del giudice in certi ambiti: la legge rispetto ad una certa materia è *sottospecificata*, magari proprio perché il legislatore voleva che così fosse, e ci si rimette al giudice per specificarla ulteriormente e prendere una decisione in merito. In questo senso sembrerebbe che la discrezionalità sia una nozione più generale di quella di arbitralità. D’altra parte, se siamo disposti ad ammettere che il lancio di una moneta possa avere valore arbitrale, difficilmente potremmo dire che esso abbia un valore discrezionale. Perciò possiamo dire che in un certo senso discrezionalità e arbitralità si intersecano e vengono a coincidere solo in quei casi per cui la funzione del giudice è esterna ed essenziale allo sblocco di una situazione di *impasse* generata dalle regole stesse.

## 1. INTRODUZIONE

---

*Convenzioni e nozione di equilibrio.* Poiché questo argomento coinvolge più nozioni, stabilire le differenze in modo da far emergere l'originalità del concetto proposto richiederà un strategia più articolata. L'ambito è quello della *game theory*, il problema è distinguere la nozione di funzione arbitratale da quella di *equilibrio*; verranno quindi affrontati i concetti di equilibrio in David Lewis<sup>9</sup> e in Robert Aumann<sup>10</sup>.

*David Lewis.* Le convenzioni sono frutto di un interesse comune che viene espresso rispettivamente da ciascun individuo inducendolo a regolare la propria condotta secondo certe norme: essenzialmente risolvono problemi di coordinamento. Anche la convenzione permette lo sblocco di una situazione di possibile *impasse*, ma il non avere una convenzione non porta *necessariamente* ad un'*impasse*. Verrà illustrata la natura differente dell'*impasse* di coordinamento, detta strategica e opposta a quella *costitutiva*, insita cioè nelle regole. Per Lewis la convenzione è uno schema d'azione regolare che è un equilibrio di Nash *stretto* in un gioco che abbia più di un equilibrio di Nash. Questo cattura la natura *arbitraria* delle convenzioni, per cui la convenzione stabilisce che bisogna agire in un certo modo, ma si potrebbe agire in un altro. *Arbitrario* e *arbitrale* sono però differenti: data una certa istituzione, che può incappare in una situazione di *impasse*, al contrario che per le convenzioni, per le funzioni arbitrali è possibile immaginare una situazione ove vi sia un'unica regola o un unico agente che possa sbloccare il gioco e che non vi siano altre alternative concepibili. La natura delle convenzioni *à la Lewis* è eminentemente regolativa. Esse non sono adatte a chiarire l'aspetto *costitutivo* delle regole, così importante nell'ambito delle funzioni arbitrali. La convenzione *può* permettere di sbrogliare possibili situazioni di blocco nel gioco, ma non lo fa *necessariamente*. Invece l'esercizio di una funzione arbitratale deve *necessariamente* portare ad uno sblocco della situazione di *impasse*, se così non avvenisse la stessa attività che la funzione arbitratale è chiamata a sbrogliare perderebbe di senso.

*Robert Aumann e gli equilibri correlati.* In caso di problemi di coordinamento simili a quelli un incrocio in una situazione di traffico, ma senza avere alcuna regola del codice, la nozione di *equilibrio correlato* permette di arrivare ad una possibile soluzione attraverso l'uso di un

---

<sup>9</sup>Lewis (1969).

<sup>10</sup>Aumann (1974).

---

*mediatore*. Ad esempio, attraverso l'introduzione di un semaforo. Il mediatore *suggerisce* a ciascuno di volta in volta la strategia da intraprendere nell'interazione. Tale suggerimento non è un contratto, non è una stipulazione fra i partecipanti, ma qualcosa di esterno ad essi che facilita il coordinamento. Il mediatore permette cooperazione, ma solo in seconda battuta e proprio in virtù del suo ruolo e del fatto che seguirlo porta vantaggi. Mediatore e chi esercita la funzione arbitrale sono, in un certo senso, tutti e due "terzi" rispetto all'attività su cui vertono ed entrambi hanno una funzione all'interno di questa attività tale da permettere che qualche cosa nel corso dell'azione vada in un certo modo piuttosto che in un altro. Ma vi sono delle notevoli differenze. I partecipanti in una situazione di impasse costitutiva, se vogliono continuare a proseguire quella certa attività *devono* seguire quanto è stabilito dall'istituzione che detiene la funzione arbitrale, altrimenti l'attività perderebbe senso e essi verrebbero automaticamente ad esserne al di fuori. Inoltre, chi "gioca" una istituzione costitutiva rispetto a chi gioca all'interno di una situazione di coordinamento non necessariamente ottiene un vantaggio ad attenersi a quanto prescrive la regola che ha funzione arbitrale: una regola, nell'estrinsecare la sua funzione arbitrale, potrebbe per esempio predisporre l'uscita dall'attività per uno o più partecipanti, oppure una penalità. *Nell'esercizio di una funzione arbitrale il punto di vista che conta è non quello dei giocatori, ma quello del gioco.*

Il capitolo ottavo ("**Arbitralità delle organizzazioni**") punta a specificare ulteriormente la nozione di funzione arbitrale nella sua dialettica con il suo contraltare, *l'impasse*. Inoltre verrà trattato il suo ruolo nel sistema decisionale delle organizzazioni, rispetto al problema della natura temporale e dell'identità di quest'ultime.

*Giochi perfetti tra impasse nomica e antinomica.* La nozione di gioco perfetto e l'individuazione dei suoi vari tipi è necessaria a spiegare alcuni meccanismi di base della progettazione istituzionale e permette di introdurre le nozioni di *impasse nomica* e *antinomica* e, controfattualmente, le nozioni di *funzione arbitrale nomica* e *funzione arbitrale antinomica*.

*Impasse nomica* si verifica *anche se* si seguono perfettamente le regole di una certa istituzione. È quindi dovuta ad una mancanza nella progettazione: vi è cioè una incoerenza "interna" tra le regole tale

## 1. INTRODUZIONE

---

per cui, anche se il gioco fosse perfettamente eseguito, ci sarebbe comunque sempre un sottoinsieme di giocate possibili che porta ad una situazione di *impasse*. L'*impasse* è quindi in questo caso *definizionalmente* necessaria. Possiamo così caratterizzare la *funzione arbitrale nomica*. La regola regolativo-costitutiva con funzione arbitrale nomica è quella regola la cui assenza in un certo sistema di regole costitutive darebbe origine ad *impasse nomica*. La regola dello stallo è un esempio di regola regolativo-costitutiva con funzione arbitrale nomica. Una partita a scacchi senza la regola dello stallo condurrebbe, in alcuni suoi stati possibili, ad una *impasse nomica*.

*Impasse anti-nomica* si verifica quando il gioco non è perfettamente eseguito. Non solo, essa è dovuta ad un'esecuzione del gioco che va *contro* le sue stesse regole. Quindi l'*impasse* è dovuta ad una incapacità di progettazione differente, all'incapacità cioè di prevedere tutti i modi attraverso i quali gli agenti possono andare contro alle regole dell'istituzione, che dà adito a incoerenze "esterne", ma sempre dovute a qualcosa di insito nella definizione della struttura istituzionale in considerazione. Parallelamente possiamo specificare la *Funzione arbitrale anti-nomica*. La regola regolativo-costitutiva con funzione arbitrale anti-nomica è quella regola la cui assenza in un certo sistema di regole costitutive darebbe origine ad *impasse anti-nomica*. La regola che a calcio attribuisce una penalità ai giocatori se toccano la palla con le mani (in certe circostanze) è una regola con funzione arbitrale anti-nomica. L'assenza di questa regola manda il gioco in *impasse*, poiché è contro il senso profondo del gioco toccare la palla con le mani. Il senso del gioco quindi non viene distrutto *proprio perché esiste la violazione in quanto tale*, cioè proprio perché quella data situazione è prevista dal gioco ed il gioco ha assegnato ad essa lo *status* di fallo.

Una situazione di *impasse* (sia essa nomica o antinomica) non dà però immediatamente luogo ad una *effettiva* perdita del senso del gioco; affinché ciò accada l'*impasse* si deve *propagare* a livello istituzionale, deve cioè essere in qualche modo *sancita*.

*Impasse tra dimensione ontologica e epistemica*. Questo significa che possiamo distinguere due ulteriori sensi di *impasse*, trasversali rispetto all'asse nomico – antinomico, e organizzati invece secondo un asse ontologico – epistemico.

L'*impasse per definizione*, che accade secondo quanto (non) specificato dalle regole dell'istituzione. È una situazione di *impasse* che

---

si verifica una volta che le regole sono state stabilite e in qualche modo non funzionano, è *ontologica*, perché si verifica *effettivamente e indipendentemente* dalle opinioni degli agenti coinvolti.

L'*impasse istituzionalizzata* si verifica invece nel momento in cui gli agenti riconoscono *epistemicamente* l'*impasse*, successivamente la *dichiarano* pubblicamente e infine l'accettano (o la sopportano) collettivamente. Anch'essa è *ontologica*, ma in un senso differente: è *effettiva* perché *sancita* ed è questa che ha un effetto diretto sull'attività in corso. Costringe o alla "morte" di quell'attività istituzionale, oppure alla sua "morte e resurrezione", ovvero alla ri-stipulazione delle regole dell'istituzione unita ad una implicita o esplicita *conferma* che l'attività mantiene una sua *identità*, che è sempre la stessa.

Analogamente si può descrivere il processo dell'esercizio di una funzione arbitrare. Si prenda ad esempio il caso della funzione arbitrare antinomica. Nel caso in cui un sistema istituzionale fosse dotato di una funzione arbitrare antinomica che riesca ad assolvere efficacemente al proprio compito, non si arriverà ad un'*impasse istituzionalizzata* poiché a quel livello istituzionale vi è lo *status* di violazione che viene applicato e salva il gioco. Ovviamente questo si verifica se non vi sono problemi al livello *epistemico*: se un giocatore di calcio inizia a giocare con le mani, affinché a quell'azione sia attribuito lo *status* di fallo è necessario che l'arbitro (la figura istituzionalmente preposta e quindi accettata in quel gioco) si *accorga* di quel comportamento antinomico e lo porti così, attraverso una dichiarazione, al livello istituzionale.

Lo spazio lasciato tra *impasse per definizione* e *impasse istituzionalizzata* rende possibili anche strategie per trarre vantaggio dal gioco stesso. Il baro, ad esempio, cerca di ingannare gli altri giocatori mandando in *impasse* il gioco a livello definitorio (non segue difatti alcune delle regole costitutive del gioco), ma mantenendo l'illusione che il gioco continui ad avere senso (agendo cioè sul livello epistemico). Questa sua strategia è tesa a far sì che la situazione di *impasse* da lui creata non giunga mai a livello istituzionale. Vedremo nelle *Conclusioni* quanto strategie analoghe possano caratterizzare interi assetti statuali.

Infine verrà ripreso in considerazione il caso delle *organizzazioni*, approfondendo ulteriormente le sue due istituzioni fondamentali: la struttura (attuale, intesa come struttura del collettivo che è alla base dell'organizzazione) e il sistema decisionale (la struttura potenziale). Struttura e sistema decisionale descrivono e prescrivono due attività

## 1. INTRODUZIONE

---

fondamentali: a) il corso degli eventi organizzativi che si estrisce seguendo le regole del collettivo e i piani in esso iscritti; b) i corsi e ricorsi del cambiare regole, piani e strutture. Giocare ad una organizzazione è difatti anche giocare a cambiare le regole del gioco. Tali attività coincidono con la *vita* stessa dell'organizzazione che si configura allora come una sorta di *gioco a partita unica*. Se qualcosa in questa partita si blocca, se l'organizzazione giunge in un'*impasse* istituzionalizzata e se non si attiva un processo — gestito dal sistema decisionale — di “morte e resurrezione” allora l'organizzazione si disgrega, *scorpora*. Questo significa che il sistema decisionale determina in modo primario la vita dell'organizzazione e svolge quindi un'essenziale funzione arbitrale all'interno di essa.

Quanto abbiamo detto nel corso di questa esposizione ci porta a riaffermare la nostra tesi fondamentale, questa volta in modo molto più conciso:

*Le organizzazioni sono un prospettile complesso che ha come base un collettivo di prospettili e come glossa un sistema decisionale che ha, per la vita dell'organizzazione, un'essenziale funzione arbitrale.*

## CAPITOLO 2

### ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

Per caratterizzare filosoficamente le organizzazioni, è necessario adottare un metodo fortemente multidisciplinare. Le organizzazioni sociali e i loro elementi fondamentali, come i ruoli o le norme, sono d'altronde stati studiati a lungo in altri ambiti, come quello del diritto o della sociologia. Molti filosofi che si sono occupati di problemi di ontologia sociale provengono da questi campi di studio o sono comunque attenti ai risultati da questi prodotti. Inoltre, anche l'ontologia intesa quale disciplina dell'Intelligenza Artificiale riveste un ruolo di primo piano nella chiarificazione concettuale degli elementi fondamentali che devono poi essere passati al vaglio della metafisica. Ma vale anche l'inverso: la filosofia può e deve svolgere un ruolo fondazionale in questo nuovo ed importante ambito applicativo. A questo scopo si porterà un esempio controverso di organizzazione sociale, la squadra di calcio della Fiorentina, cercando di mostrare come problemi filosofici e di modellazione concettuale siano strettamente legati fra di loro.

Successivamente verrà illustrato quindi in che cosa consiste l'ontologia applicata e che cosa significa in quest'ambito "modellare un dominio"; in seguito verrà presa in considerazione l'applicazione della metodologia al caso specifico delle organizzazioni, cercando di far vedere come da questa pratica emergano numerosi problemi filosofici. Alcuni di questi verranno esaminati in dettaglio rispetto al dibattito sulle organizzazioni e sull'ontologia degli oggetti sociali. In particolare, verranno affrontate con una breve discussione relativa al confronto

tra le diverse discipline che si occupano di organizzazioni: la questione dell'ammissibilità delle organizzazioni in un'ontologia, i problemi inerenti alla loro materialità, alla distinzione fra gruppi sociali e organizzazioni, al cambiamento delle organizzazioni nel tempo e alla personalità delle organizzazioni.

Prima di addentrarci nella trattazione è necessaria una premessa. Questo capitolo si basa strettamente su un precedente lavoro<sup>1</sup> ed è stato *qui* inserito perché riteniamo che tuttora assolva al suo compito di difesa dell'analisi svolta in *questa* tesi. D'altra parte tale analisi è più specifica rispetto ai problemi trattati in *questo* capitolo, perciò i problemi filosofici che *qui* verranno accennati devono essere considerati quali *esempi* di problemi autenticamente filosofici e non come problemi che necessariamente verranno trattati nei capitoli successivi. Per la specificazione dei temi fondamentali di analisi di *questa* tesi rimandiamo all'*Introduzione*.

### 2.1 Un esempio controverso

La Fiorentina è una squadra di calcio dalla vita ultimamente piuttosto travagliata. Citando un'acuta osservazione di un suo studente, Maurizio Ferraris dà un'interessante descrizione di questa sua complicata esistenza:

L'AC Fiorentina, nata il 26 agosto 1926, fallisce nel luglio 2002, e cessa ufficialmente di esistere. Una nuova società, la Florentia Viola, nasce il 3 agosto 2002, all'indomani della mancata iscrizione al campionato di serie B della AC Fiorentina 1926, e prende il posto di quest'ultima nel cuore (e nella memoria) dei tifosi. La nuova società utilizza i vecchi colori e il vecchio stadio, ma è un nuovo oggetto sociale, con nuovi giocatori, in un nuovo campionato, quello di serie C2. Più di un anno dopo il presidente Della Valle si aggiudica il vecchio marchio 'Fiorentina' all'asta fallimentare, ma il nome del club resta diverso da quello precedente (la nuova squadra si chiamerà ACF Fiorentina SpA) e i due oggetti

---

<sup>1</sup>Bottazzi e Ferrario (2007).

restano ben distinti a livello legale. Non avendo nulla in comune con la registrazione della Fiorentina, la Florentia è, in tutto e per tutto, un nuovo oggetto sociale, una nuova squadra con nuovi giocatori in un nuovo campionato. Ma i tifosi e l'opinione pubblica hanno continuato a vedere in quella squadra la vecchia Fiorentina; la gente ha attribuito ad essa l'identità e le vittorie ottenute nel passato dalla Fiorentina, società giuridicamente morta. Il 20 agosto 2003 si verifica un evento ontologicamente paradossale: con l'allargamento della serie B da 20 a 24 squadre vengono ripescate tre retrocesse dell'anno precedente e, come ventiquattresima, stante la mancata iscrizione del Cosenza, arriva la Fiorentina, promossa per meriti sportivi. A decretare l'evento sono TAR e FIGC, organismi giuridici federali e ufficiali; ma quali meriti sportivi possano avere riscontrato in una società appena nata è un mistero. Probabilmente la Florentia era l'unica società professionistica senza nemmeno un titolo minore! Cosa è successo? È molto semplice: alla Florentia sono stati attribuiti i titoli della vecchia Fiorentina, trascurando il fatto che erano oggetti diversi a livello giuridico, in quanto diverse erano le registrazioni<sup>2</sup>.

Il caso della Fiorentina è considerato da Ferraris nel contesto più generale delle relazioni che sussistono fra oggetti sociali e iscrizioni. Senza voler dare una soluzione a questo grattacapo, su questa scorta l'esempio proposto servirà per illustrare una tesi metafilosofica. La modellazione concettuale e formale delle organizzazioni sociali fa emergere autentici problemi filosofici, la cui impostazione è fruttuosa sia per la modellazione stessa sia per l'ontologia sociale in generale.

Una definizione preliminare di "organizzazione", e abbastanza generale da essere condivisa da buona parte della letteratura, soprattutto sociologica<sup>3</sup>, ma anche filosofica<sup>4</sup>, è data da Seumas Miller:

Le organizzazioni consistono di una struttura formale (incarnata, *embodied*) di ruoli. Questi ruoli possono essere

---

<sup>2</sup>Ferraris (2005): 256-257

<sup>3</sup>Scott (2001).

<sup>4</sup>Miller (2002), Tuomela (2002), Miller (2008).

definiti in termini di compiti, procedure [...] e convenzioni<sup>5</sup>.

Vi sono altre varianti a questa definizione, ma il nucleo centrale è questo: un'organizzazione consiste di un insieme di ruoli legati fra loro in un certo modo e rivestiti (*embodied*) da persone. I ruoli possono essere caratterizzati da compiti, procedure e, in generale, da convenzioni che danno all'intero sistema uno status formale e in un certo senso oggettivo.

### 2.2 Costruzione di modelli

Lo scopo dell'ontologia applicata è di far emergere in modo chiaro e non ambiguo la conoscenza e le assunzioni implicite relative alla natura e alla struttura di un certo ambito della realtà cui una certa applicazione si riferisce. Se l'ontologia in quanto disciplina filosofica studia l'essere e la struttura generale degli enti, l'ontologia applicata cerca di strutturare attraverso linguaggi formali e computabili la conoscenza che è insita nei documenti presenti nei sistemi informatici.

Si prenda il caso delle organizzazioni: sempre più nelle aziende, come nelle pubbliche amministrazioni, è presente l'esigenza di avere sia la propria struttura organizzativa, sia tutta la conoscenza relativa ad essa (dai regolamenti, alle decisioni fino ai contratti e ai pagamenti) entrambe presenti nel proprio sistema informativo in modo esplicito e chiaro.

La maggior parte di tali sistemi offre ora soluzioni *ad hoc*, difficilmente riutilizzabili al cambiare sia pur minimo dell'organizzazione, oppure vie intermedie: soluzioni (come per esempio SAP<sup>6</sup>) che apparentemente sono generali e adattabili ma che, una volta codificate nei sistemi informatici presenti nei vari segmenti dell'organizzazione, non riescono a mettere tali segmenti in dialogo fra loro in modo efficiente o automatico.

L'ontologia applicata può offrire un modello sufficientemente generale da poter essere utilizzato da tutti i sistemi quale lingua franca e allo stesso tempo adattabile a differenti contesti organizzativi. Non

---

<sup>5</sup>Miller (2008) [trad. mia].

<sup>6</sup>SAP è un'azienda che da oltre 30 anni produce soluzioni software per la gestione aziendale.

si tratta di forzare un'interpretazione secondo una certa visione della realtà, ma di offrire strumenti per comprendere e integrare visioni diverse.

Per poter svolgere questo compito è necessario trovare uno strumento che permetta di descrivere in maniera esplicita e il più possibile definita le proprietà e relazioni che costituiscono la struttura di un dominio. Un modo possibile per vincolare tali proprietà e relazioni è attraverso un certo numero di assiomi; in questo senso, un'ontologia può essere vista come una teoria assiomatica i cui assiomi, ponendo vincoli sulle "connessioni" del dominio, fissano il significato dei segni del vocabolario.

La metodologia caratteristica dell'ontologia applicata consiste dunque nell'impiego preliminare degli strumenti di analisi mutuati da diverse discipline, quali le scienze cognitive, la linguistica, la filosofia analitica, solo per citarne alcune, e nell'impiego della logica formale per esprimere una visione o una posizione attraverso una teoria assiomatica. Tali teorie assiomatiche vengono chiamate in quest'ambito disciplinare *ontologie*<sup>7</sup>.

Tuttavia, all'interno di ogni disciplina convivono posizioni molto eterogenee, spesso irriducibili le une alle altre; per questo motivo risulta particolarmente utile assumere un approccio modulare. In altre parole, invece di affidarsi a un unico sistema ontologico monolitico, si costruisce una serie di ontologie correlate da relazioni formali, in cui ogni modulo, ovvero ogni ontologia, esprime una particolare posizione.

Inoltre, è importante distinguere tra ontologie fondazionali e ontologie di dominio. Le ontologie fondazionali sono teorie molto generali intese a caratterizzare proprietà e relazioni fondamentali per ogni tipo di analisi ontologica, a prescindere dall'applicazione specifica; esempi di queste proprietà e relazioni sono: identità, parte, dipendenza, partecipazione, costituzione. . . Le ontologie fondazionali possono essere riutilizzate e specializzate in ontologie di dominio. Le ontologie di dominio hanno lo scopo di caratterizzare un dominio di analisi preciso, individuandone le primitive teoriche più adatte ad affrontare i problemi per i quali tali ontologie di dominio vengono costruite. Idealmente,

---

<sup>7</sup>Masolo e altri (2003).

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

le ontologie di dominio dovrebbero quindi appoggiarsi a un'ontologia fondazionale che mostri e indirizzi le scelte di modellazione<sup>8</sup>.

In che senso con l'ontologia applicata si costruiscono modelli e quali sono le conseguenze di questa attività di modellazione? In un senso molto generale e intuitivo potremmo pensare i modelli come strumenti al servizio della comprensione: quando si sta analizzando un fenomeno di una certa complessità, può risultare utile costruirne un modello che astragga da alcune proprietà considerate poco rilevanti. Quest'opera di astrazione ha lo scopo di facilitare il ragionamento su altri aspetti del fenomeno che vengano al contrario considerati rilevanti. Naturalmente, che cosa sia rilevante e quindi da rappresentarsi nel modello e che cosa possa essere invece trascurato è questione di scelta e la scelta dipende dallo scopo dell'analisi che si sta conducendo: si deciderà di rappresentare un corpo dalla forma irregolare e tondeggiante come un ciottolo attraverso una sfera se si starà ragionando sulla sua massa, ma non si potrà trascurare la sua forma se si starà ragionando sull'attrito al quale è sottoposto quando viene trascinato.

Pertanto l'ontologia applicata fornisce modelli concettuali di determinati ambiti di analisi, che rappresenta attraverso teorie assiomatiche<sup>9</sup>, le quali hanno lo scopo di descrivere in maniera esplicita le entità fondamentali dell'ambito d'indagine, mettendo in luce le loro proprietà rilevanti e le relazioni che intercorrono tra esse.

Anche in questo caso, l'utilità del modello consiste nell'agevolare il compito di eseguire inferenze e ragionamenti sul dominio in esame. In altri termini, se si è in possesso di un modello, di un motore inferenziale (per esempio nella forma di un algoritmo) e di conoscenza fattuale del dominio (per esempio i dati di una banca dati), è possibile estrarre automaticamente nuova conoscenza sul dominio. Una volta costruita una teoria ontologica, questo dominio risulta ripartito in un certo modo. L'ontologo nel suo lavoro si trova quindi di fronte a due ordini di scelte: quali siano le proprietà fondamentali che determinano

---

<sup>8</sup>Nella pratica spesso le cose stanno diversamente, dal momento che molto spesso le ontologie di dominio vengono costruite *ad hoc* per rispondere a problemi molto specifici, trascurando tutto lo studio fondazionale. Questo, tuttavia, fa in molti casi emergere difficoltà altrimenti evitabili quando si passa a un'eventuale fase di integrazione.

<sup>9</sup>Uno dei più strenui fautori dell'utilità dell'uso dei modelli e del metodo assiomatico nella scienza è Patrick Suppes. In Suppes (2002) fornisce una caratterizzazione intuitiva della nozione di modello in fisica e sostiene l'applicabilità del modello logico *à la* Tarski in svariati ambiti.

la partizione del dominio e in quali classi collocare le varie entità che popolano il dominio. Se ha a sua disposizione una serie di ontologie fondazionali, individuerà quella in grado di esprimere meglio il suo punto di vista, identificherà le entità e relazioni fondamentali del dominio e cercherà di rappresentarle come specializzazioni delle entità e relazioni rappresentate nell'ontologia fondazionale scelta.

Consideriamo ora l'ontologia delle organizzazioni. Nella modellazione delle organizzazioni un primo problema consiste nel classificare queste entità all'interno di un'ontologia fondazionale. Che tipo di entità sono le organizzazioni? Sono entità materiali? Astratte?

Sembra intuitivo collocare le organizzazioni fra le entità sociali, ma questo da una parte ci porta a cercare di capire che tipo di entità siano gli oggetti sociali, dall'altra a domandarci che caratteristiche peculiari abbiano le organizzazioni rispetto ad altri oggetti sociali quali il denaro, i matrimoni o le promesse.

Ma in che senso si può dire che queste domande emergono concretamente dalla pratica? Per illustrare questo punto, ci riferiamo di nuovo all'esempio iniziale della Fiorentina. Dati relativi all'organizzazione ACF Fiorentina sono presumibilmente contenuti nelle banche dati di organismi molto diversi (ad esempio la FIGC, il comune di Firenze, il tribunale amministrativo regionale, la Fiorentina stessa). Supponiamo di voler mettere in comunicazione queste banche dati, allo scopo di poter trasmettere dei dati già presenti in una banca dati a un'altra banca dati, senza dover necessariamente reimmetterli. Uno dei modi per rispondere a questa sfida è quello di corredare queste banche dati delle relative ontologie. Tuttavia, le diverse ontologie presenteranno prospettive diverse sulla Fiorentina, che andranno in qualche modo integrate. Ad esempio, la banca dati della FIGC, che contiene solo società calcistiche, classificherà la Fiorentina come "società con sede a Firenze", laddove la banca dati del comune di Firenze, che contiene solo associazioni con sede sul suolo comunale, la classificherà come "associazione sportiva iscritta al CONI". Come sarà allora possibile "istruire" un sistema informativo che intenda trasferire dati da una banca dati all'altra circa il fatto che i dati pertinenti alla "società con sede a Firenze" della FIGC andranno riferiti alla "associazione sportiva iscritta al CONI" del comune di Firenze? Sarà necessario in primo luogo rendere esplicite le assunzioni implicite delle due classificazioni — e questo può essere fatto costruendo delle ontologie di dominio. In

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

ogni caso il processo sarà enormemente agevolato se tali ontologie di dominio saranno costruite sulla base di ontologie fondazionali. Nel caso dell'esempio possiamo supporre che una società nell'ontologia della FIGC e un'associazione in quella del comune di Firenze siano entrambe riconducibili alla categoria di "oggetto sociale" in un'ontologia fondazionale di riferimento<sup>10</sup>.

Nel momento in cui chi sta modellando deve decidere come classificare entità come la Fiorentina, le domande alle quali deve rispondere, specialmente se vuole avvalersi di un'ontologia fondazionale, sono squisitamente filosofiche. Ci si potrebbe chiedere se la Fiorentina è un'entità materiale; quando diciamo che è collocata spazialmente a Firenze, sembrerebbe di poter dire che lo sia, ma forse si tratta solo di un'espressione metaforica riferita ad alcune strutture appartenenti all'organizzazione per dire che sono collocate in un certo luogo, non all'associazione stessa. Un'altra domanda che ci si potrebbe porre è se esista una distinzione tra la Fiorentina in quanto organizzazione (o società, associazione ecc.) e il gruppo di agenti che ne fanno parte. Quella che a prima vista potrebbe apparire come una domanda oziosa, in realtà in alcuni contesti potrebbe risultare alquanto significativa, per esempio nel caso in cui a tutte le persone che firmassero un contratto con la Fiorentina venisse richiesto di entrare a far parte di un club che si occupa di beneficenza; in questo caso avremmo un solo gruppo sociale ma due organizzazioni, che potrebbero costituire due distinte entità nella banca dati del comune di Firenze. Un'altra domanda di indubbia importanza riguarda i criteri di identità e il caso della Fiorentina è emblematico: nonostante il *turnover* di giocatori, membri del consiglio di amministrazione, impiegati a vari livelli, nonostante un cambio di nome (poi recuperato) e un'istanza fallimentare, essa è sempre percepita e trattata come un'unica entità; ma allora quando essa cessa di esistere? Infine ci si potrebbe chiedere se e in che senso la Fiorentina sia dotata di una personalità e di intenzionalità; anche questa è una domanda rilevante, poiché solo se si risponde affermativamente

---

<sup>10</sup>In questo caso si è operata una semplificazione ipotizzando che l'ontologia fondazionale di riferimento sia una sola. Nel caso in cui le ontologie di dominio facciano riferimento a diverse ontologie fondazionali, il processo risulta un po' più laborioso, poiché vanno indagate anche le relazioni formali tra le ontologie fondazionali. Questo complica le cose, ma non esclude la possibilità di portare a termine l'impresa.

è poi possibile attribuirle una responsabilità giuridica; alternativamente si può ideare un meccanismo che attribuisca tale responsabilità per via indiretta, per esempio attraverso la mediazione di agenti fisici che ricoprono particolari ruoli al suo interno.

### 2.3 Ontologia e metafisica delle organizzazioni

I problemi che sorgono dalla modellazione sono svariati. Tra questi possiamo distinguerne alcuni in ontologici e metafisici. Inoltre vi sono problemi che riguardano per esempio la filosofia della mente, come il problema dell'intenzionalità collettiva; ma come punto di partenza considereremo il problema della distinzione fra ontologia e metafisica, tenendo in considerazione quanto ha scritto a questo proposito Achille Varzi<sup>11</sup>.

L'ontologia è quel ramo della filosofia che cerca di rispondere alla domanda: "Che cosa esiste?". Il compito di questa disciplina consisterebbe quindi nell'elencazione delle entità realmente esistenti, mentre per la determinazione della loro natura e delle relazioni che sussistono tra di esse bisogna rivolgere lo sguardo alla metafisica. Varzi ritiene che l'ontologia abbia priorità sulla metafisica: per dire che cosa è un qualcosa bisogna prima determinare se questo qualcosa è. Per altri non è assolutamente chiaro come sia possibile stabilire quali entità esistano senza caratterizzarle in maniera precisa: non è possibile cioè fare ontologia senza fare metafisica<sup>12</sup>. Qualunque posizione si assuma in proposito, crediamo che questo delle organizzazioni sia certamente il caso in cui metafisica e ontologia si legano tra loro a doppio filo: i problemi che si incontrano nel capire se le organizzazioni esistano o meno sono strettamente dipendenti dai problemi che riguardano la loro natura.

La domanda ontologica relativa alle organizzazioni verrebbe ad essere: esistono *realmente* le organizzazioni? La questione metafisica sarebbe invece: *cosa sono* le organizzazioni? Apparentemente la prima domanda ha una facile risposta: certo che le organizzazioni esistono! Vi sono archivi, registri, trattati, accordi, testimonianze scritte e orali

---

<sup>11</sup>In Varzi (2002), Varzi (2005a) e Varzi (2007).

<sup>12</sup>Per una disamina di queste posizioni si veda Varzi (2005a).

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

dove si predica su di esse. Se però analizziamo in dettaglio la questione e assumiamo per esempio un punto di vista strettamente materialistico, vediamo che le cose si complicano e siamo costretti a porci quesiti metafisici: se esistono in senso forte solo particelle subatomiche o stringhe di materia, si può ancora dire che le organizzazioni esistano allo stesso modo in cui esistono tali particelle? E, posto che in qualche modo le organizzazioni esistano, di che materia sono fatte?

Di persone, verrebbe da rispondere immediatamente. Ma a pensarci bene organizzazioni come la Fiorentina difficilmente sembrano riducibili solo ai loro membri, sia pure tenendo in considerazione anche chi ricopre il ruolo di presidente o di allenatore. Sono allora questi ruoli — degli oggetti sociali come *presidente*, *allenatore*, *difensore*, eccetera — a fare della Fiorentina un'organizzazione unitamente al suo regolamento interno e ai contratti che impegnano i suoi membri? Ma che ragione d'essere hanno questi oggetti?

Questo è difatti uno dei problemi che interessano maggiormente i filosofi analitici che si occupano di ontologia sociale: come cercare di conciliare una posizione materialista con l'esistenza delle entità sociali. Si domanda Searle<sup>13</sup>: come è possibile che esistano fatti come quelli sociali, che dipendono da accordi fra esseri umani in un mondo che è fondamentalmente quello descritto dalla fisica e dalle altre scienze naturali? Non è certo questo il luogo per rispondere a questa questione generale<sup>14</sup>, ma l'aspetto interessante di questo problema è come tale questione si declini in modo peculiare nel caso delle organizzazioni e quali altri problemi filosofici originino da questa questione.

Stando alla letteratura analitica e materialistica verrebbe da dire che le organizzazioni (come l'ACF Fiorentina) in senso stretto non esistono: esistono le persone che di queste organizzazioni sono membri (Toni, Frey, Dainelli...) o, al massimo, si può ammettere l'esistenza anche dei gruppi di agenti che formano le organizzazioni (come ad esempio il gruppo di giocatori che è parte della Fiorentina).

La nozione di oggetto sociale di Searle<sup>15</sup> è legata a quella di regola, più specificamente a quella di regola costitutiva. Le regole costitutive,

---

<sup>13</sup>Searle (1995).

<sup>14</sup>Molto è stato scritto sull'argomento; si vedano Searle (1995, 1997, 2001), Tuomela (1997), Smith (2002), Johansson (2003), Smith e Searle (2003)

<sup>15</sup>Searle (1995).

a differenza di regole come “tenere la destra quando si guida”, non regolano semplicemente comportamenti ma in un certo senso li creano. La struttura fondamentale di queste regole è la famosa “*count as locution*”: *X* conta come *Y* in un contesto *C*. Il loro carattere è definitorio: esse specificano completamente comportamenti e sono la base per la creazione degli oggetti sociali, come nell’esempio di Searle del denaro: i biglietti (*X*) stampati dalla Zecca contano come denaro (*Y*) in un certo Stato (*C*).

Per Searle gli oggetti sociali non esistono in senso stretto. Non esistono cioè come le particelle subatomiche che compongono l’universo. Quando parliamo di oggetti sociali come i governi, il denaro o le università, secondo Searle, non ci riferiamo quindi a entità esistenti come possono esserlo gli oggetti materiali, piuttosto gli oggetti sociali vanno considerati come dei “segnaposti” per schemi di azioni (*placeholders for patterns of activities*) descritti da sistemi di regole costitutive che Searle chiama istituzioni<sup>16</sup>, qualcosa che ha che fare con la cognizione umana, una sorta di segno che indica certi percorsi da seguire per eseguire una certa attività<sup>17</sup>.

Secondo Searle la ragione per cui gli oggetti sociali non formano una classe distinta di oggetti si trova nel fatto che una stessa cosa può essere un oggetto sociale relativamente ad una descrizione e non esserlo relativamente ad un’altra<sup>18</sup>. Per Searle in senso stretto non vi è Fiorentina, né — probabilmente<sup>19</sup> — il suo gruppo di giocatori, ma solo delle persone (Toni, Frey, Dainelli...) che — in certi contesti — *contano come* l’ACF Fiorentina.

Il problema è capire che cosa significhi essere un segnaposto. Searle non approfondisce questo tema e questo è, a nostro avviso, un limite della sua teoria: l’intera *Costruzione della realtà sociale* è incentrata sugli oggetti sociali; oggetti che, scopriamo, non esistono per Searle. Forse per Searle un segnaposto è qualcosa vicino ad un concetto: se fosse così potremmo dire che i concetti, solo perché non sono entità materiali, non esistono *strictu sensu*? È una posizione che può certamente essere

---

<sup>16</sup>Sulle relazioni fra istituzioni in senso searleano e organizzazioni si vedano Hodgson (2006) e Miller (2008).

<sup>17</sup>Searle (1995): 57.

<sup>18</sup>Smith e Searle (2003): 303.

<sup>19</sup>Searle non si è mai specificamente occupato del problema da un punto di vista strettamente ontologico.

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

difesa filosoficamente, ma leggendo Searle non abbiamo nessuna base per sostenere se questa sia la sua posizione.

Al di là di posizioni strettamente materialistiche vi è anche chi, come Barry Smith, cerca di rendere conto della struttura delle entità del mondo del senso comune, ad un livello che spesso viene detto mesoscopico<sup>20</sup>, partendo da una posizione che potrebbe dirsi simile a quella che Adolf Reinach ha per gli oggetti del diritto. Reinach considerava gli oggetti sociali come entità distinte dagli oggetti ideali, dagli oggetti psichici o da quelli materiali in quanto oggetti fondamentalmente temporali, oggettivamente conoscibili e immateriali; ma ne ravvedeva anche le somiglianze con gli oggetti ideali e quelli psichici proprio rispetto alla loro immaterialità e agli oggetti fisici per la loro finitezza temporale: una promessa nasce, vive e si estingue<sup>21</sup>. Ma mentre per Reinach gli oggetti del diritto avevano in comune con gli oggetti fisici solo la temporalità<sup>22</sup>, per Barry Smith le organizzazioni sono *entità fisico-comportamentali* (*physical behavioural units*), cose che, oltre ad avere una vita, occupano anche uno spazio:

Il mondo è organizzato in cose o corpi separati fra loro. Ma è anche organizzato in zone sociali e istituzionali o in contesti dei quali gli esseri umani sono partecipi. [...] le persone stesse, e le cose nell'ambiente spaziale, sono entrambe sussunte entro un nuovo supertipo, che lo psicologo ecologo Barker chiama unità fisico-comportamentali [...] le unità fisico-comportamentali sono parte della realtà. Sono di inestimabile importanza per la comprensione della cognizione e delle azioni umane, dal momento che tutto il comportamento umano si estrinseca attraverso queste. Tutti i ruoli sono giocati all'interno di schemi comportamenta-

---

<sup>20</sup>Su livello mesoscopico e ontologia si veda Smith (1998) e, in italiano, Ferraris (2003).

<sup>21</sup>Reinach (1913).

<sup>22</sup>«Se vi sono in questo mondo entità giuridiche per sé stanti, si apre alla filosofia un nuovo campo. Essa come ontologia o teoria a priori dell'oggetto, si occupa dell'analisi di tutti i tipi possibili di oggetto come tali. Noi vedremo che la filosofia si imbatte qui in un tipo tutto nuovo di oggetti, in oggetti che non appartengono alla natura in senso proprio, che non sono né fisici né psichici e che, allo stesso tempo, si distinguono per la loro temporalità dagli oggetti ideali. Anche le leggi che valgono per questo tipo di oggetti sono di grande interesse per la filosofia.» Reinach (1990): 7.

li. Tutte le organizzazioni sono composte da queste [unità fisico-comportamentali]<sup>23</sup>.

Le organizzazioni sarebbero quindi entità *ibride* che dipendono, per la loro esistenza, da una componente materiale o fisica e da una componente umana, al tempo stesso comportamentale e psicologica: in questo approccio le organizzazioni vengono ad avere confini, ad occupare regioni di spazio e si può costruire una mereotopologia su di esse<sup>24</sup>.

Pur essendo di segno completamente opposto, il resoconto di Smith condivide con quello di Searle la mancanza di approfondimento dello specifico tema. Inoltre si colloca in una posizione difficile, sostenendo che gli oggetti sociali debbano occupare uno spazio oltre che un tempo. Se può essere intuitivo individuare una regione di spazio occupata da entità sociali come le nazioni (le entità sociali di cui si è occupato prevalentemente Smith<sup>25</sup>) appare più difficile trovare la regione di spazio occupata da entità quali i ruoli sociali o il denaro. Non solo; vi sono molte organizzazioni sociali per le quali difficilmente si riesce ad avere un'idea della loro collocazione spaziale. Si prenda ad esempio in considerazione una multinazionale. Sembra intuitivo che sia più facile trovare una collocazione per una multinazionale che non per un'organizzazione collocata in un solo paese: le multinazionali sonolocate appunto in più Stati. Ma se cerchiamo di rispondere più dettagliatamente a questa domanda ecco che incontriamo delle complicazioni. Essere su più Stati per una multinazionale potrebbe significare avere relazioni di tipo commerciale e produttivo con essi oppure essere registrata presso di essi. Ma tali relazioni non sono certamente spaziali. Se proviamo quindi a tracciare i confini di una multinazionale su una mappa ci troviamo in imbarazzo: dov'è la multinazionale, è in quella che chiamiamo la sua sede? Per esempio ad Austin, Londra o Beirut? Basta questo a localizzarla? Oppure dobbiamo tenere in considerazione anche dove sono dislocate le sue attività produttive? E i suoi dipendenti? Smith lascia tutte queste domande aperte e, inoltre, il problema non si riduce a questo: come vedremo nei capitoli successivi, bisogna prendere altri elementi in considerazione, cercando di capire

---

<sup>23</sup>Smith (2002) [trad. mia].

<sup>24</sup>Smith (1999), Smith (2002).

<sup>25</sup>Smith (1999), Smith e Varzi (1999).

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

per esempio se un oggetto sociale in generale possa essere *direttamente* collocato nello spazio e se questo implichi necessariamente che deve essere in qualche modo materiale.

A questo livello – introduttivo – di analisi è invece più importante cercare di capire che utilità abbia ad un fine applicativo rispondere al quesito sulla materialità delle organizzazioni. Come abbiamo visto precedentemente, in ontologia applicata si possono distinguere ontologie fondazionali e di dominio. Si ipotizzi di avere un'ontologia fondazionale che distingue fra entità fisiche e non fisiche. Tale distinzione potrebbe essere necessaria per porre dei vincoli al sistema su come gestire le entità del suo dominio. Un sistema automatizzato deve sapere cose molto banali ma estremamente importanti, come per esempio che si può spedire una mela, un libro o delle banconote, ma che, difficilmente, si può imballare e spedire un'organizzazione o il ruolo di presidente.

Un altro problema importante e che comincia ad essere sempre più trattato dalla letteratura filosofica è la distinzione tra gruppi sociali e organizzazioni. Tale problema sembra appartenere più al regno della metafisica sociale che a quello dell'ontologia, ma, come vedremo, la creazione di tassonomie spesso conduce anche a riflessioni di tipo ontologico. Distinguere fra la Fiorentina e il gruppo dei giocatori che della Fiorentina sono membri porta a domandarsi se sia possibile eliminare la Fiorentina, relegandola ad una sorta di entità *de dicto*<sup>26</sup>, la cui *raison d'être* è esclusivamente cognitiva, e a sostenere invece l'esistenza *de re* del gruppo dei giocatori, oppure se invece siano entrambe entità *de re*.

Anche se si è interessata di organizzazioni in modo marginale — occupandosi prevalentemente di fatti e gruppi sociali — Margaret Gilbert ha cercato di fornire alcuni argomenti a favore della distinzione tra gruppi sociali e organizzazioni<sup>27</sup>.

Innanzitutto, Gilbert intende per gruppo sociale un insieme di persone che sono cosce di essere legate in un certo modo. Esempi di gruppo sociale, nei quali si estrinseca questo senso del noi, sono: un

---

<sup>26</sup>Come fanno ad esempio Slater e Varzi (2007), si veda oltre per una trattazione più estesa.

<sup>27</sup>Gilbert (1989): 230-232.

insieme di persone sul punto di iniziare una conversazione, o che viaggia assieme come una comitiva, controllandosi e aiutandosi a vicenda, oppure un insieme di tifosi pronti a rispondere ad una *ola* allo stadio.

In generale, si potrebbe dire che alcuni individui formano un gruppo sociale rispetto ad una certa azione solo se vi è in ciascuno di loro un impegno comune (*joint commitment*) nei confronti di quell'azione. Avere un impegno comune significa per ciascuno essere pronto ad agire in modo tale che quel che si fa sia parte di un'azione integrata: l'intenzionalità collettiva secondo questo approccio viene ad essere uno dei fenomeni distintivi dei gruppi sociali.

Gilbert fa due esempi piuttosto kafkiani a sostegno della distinzione fra gruppi e organizzazioni. Il primo esempio è di un'organizzazione che ha sostituito uno ad uno tutti i suoi lavoratori con automi non senzienti. Difficilmente si può ancora considerare questo un gruppo sociale (almeno nel senso di Gilbert) mentre può essere ancora considerato un'organizzazione. Nel secondo esempio — altrettanto inquietante — delle persone che lavorano per un'organizzazione non si conoscono tra di loro né conoscono lo scopo dell'organizzazione per cui lavorano, condizioni che impediscono di considerarla gruppo sociale (quantomeno nel senso di Gilbert).

Tornando all'esempio della Fiorentina, si considerino innanzitutto i giocatori in una certa stagione. Sicuramente si conoscono fra loro e — sul campo — hanno scopi condivisi, per esempio l'impegno comune nei confronti di una certa classe di azioni, come segnare in porta: si potrebbe dire che sicuramente sul campo i giocatori sono un gruppo sociale nel senso di Gilbert.

E che dire degli amministrativi che facevano parte anch'essi della Fiorentina? È necessario che ciascun giocatore della Fiorentina conosca ciascun amministrativo e abbia con lui un esplicito impegno comune affinché la Fiorentina funzioni? Sembra che, mentre la squadra sul campo debba rispondere ad un certo tipo di caratteristiche, tali caratteristiche non necessariamente si applichino per il resto della Fiorentina: contabili e segretarie non necessariamente sono conosciuti dai giocatori e l'impegno che essi hanno è con il loro datore di lavoro piuttosto che con i giocatori. Forse abbiamo a che fare con due entità: la squadra sul campo, un gruppo sociale di cui gli amministrativi non fanno parte e la squadra come organizzazione, un'entità istituzionale di cui fanno parte sia i giocatori che gli amministrativi. Gilbert però non si

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

impegna rispetto all'esistenza ontologica di tali gruppi, non vi è per lei nessun nuovo tipo di entità oltre alle persone che hanno intenzioni comuni verso un certo scopo<sup>28</sup>. Anche in questo caso non si può mancare di sottolineare l'esigenza di affrontare questo problema cercando di capire quali siano nel dominio delle organizzazioni quelle entità che esistono *de re* e quelle invece che esistono *de dicto* e quali dipendenze sussistano fra queste.

Paul Sheehy<sup>29</sup> considera invece come ontologicamente esistenti non solo le persone ma anche i gruppi sociali, che in questo approccio vengono inoltre visti come il corrispettivo materiale delle organizzazioni, la loro incarnazione (*embodiment*). Gruppi sociali e organizzazioni sono distinti: uno Stato o un'azienda sono distinti dai gruppi attraverso i quali le attività di tali Stato e azienda possono essere condotte. Un'organizzazione viene ad essere per Sheehy l'istanziamento di un particolare insieme di regole e procedure e non dipende per la sua esistenza dai suoi membri, così come avviene nei gruppi sociali.

La nozione di gruppo di Sheehy è differente da quella di Gilbert, che, come abbiamo visto, fa della capacità di pensarsi come *un uno* di ciascun membro un elemento essenziale dei gruppi. Per Sheehy questo approccio è troppo "intenzionalista", anche una folla è un gruppo sociale e difficilmente si può dire che ciascuno degli individui che compongono la folla abbia la percezione di essere un tutt'uno con gli altri.

In generale si pensa che due oggetti materiali dello stesso tipo non possano essere co-localizzati spaziotemporalmente<sup>30</sup>. Però — sostiene Sheehy — si pensa che due gruppi possano avere gli stessi membri allo stesso tempo e nello stesso luogo. Immaginiamo che tutti i giocatori della Fiorentina siano anche membri di un coro. Se ci domandiamo nel momento in cui la squadra sta giocando sul campo dove sia il coro la risposta sarà "lì, sul campo". Il coro e la squadra possono stare nello stesso posto allo stesso tempo mantenendo le loro condizioni di identità. D'altra parte dubitiamo che, in generale, due oggetti dello stesso tipo possano essere nello stesso posto allo stesso tempo così come pare accadere nel caso succitato. La soluzione di Sheehy è che bisogna

---

<sup>28</sup>Gilbert (1997).

<sup>29</sup>Sheehy (2006a) e Sheehy (2006b).

<sup>30</sup>Wiggins (1968) ha dato una base ormai classica a tale problema. Per ulteriori riferimenti si veda Sheehy (2002).

smettere di ritenere caratteristica essenziale di tutti gli oggetti materiali il fatto che non possano essere collocati nella stessa porzione di spazio e nello stesso tempo. Se la posizione di Searle e Gilbert sembra essere troppo prudente, quella di Sheehy, simile per certi versi a quella di Smith, sembra troppo ardita. Il prezzo che si paga qui è molto alto. Per poter dare una risposta della natura metafisica di queste entità come le squadre di calcio si è costretti a stravolgere la propria ontologia degli oggetti materiali. Vedremo nei capitoli successivi in che modo sia possibile evitare tale stravolgimento e dare al tempo stesso un resoconto filosofico approfondito di questo aspetto.

Alla ricerca di distinzioni fra agenti, gruppi di agenti e oggetti sociali e istituzionali, si muovono anche Matthew Slater e Achille Varzi<sup>31</sup>, anche se con conclusioni differenti da Gilbert e soprattutto introducendo un ulteriore tema: il cambiamento dei gruppi e delle organizzazioni nel tempo. L'esempio di cui si occupano Slater e Varzi è molto vicino al nostro. Nel loro caso però riguarda il mondo del basket e i *Chicago Bulls*.

Si consideri quella che abbiamo chiamato "squadra sul campo", ovvero la Fiorentina (o i Chicago Bulls) in quanto composta solo dai suoi giocatori. Slater e Varzi indicano questa come "gruppo", senza caratterizzarlo ulteriormente come sociale o entrare nell'ambito del "senso del noi" del gruppo. I membri di questa squadra cambiano con il tempo e — in senso stretto — è difficile non ammettere che ad ogni cambio il gruppo non sia più lo stesso. D'altra parte, il nome che designa i vari gruppi che si avvicinano è sempre lo stesso. Come uscire da questo problema? Vi è un gruppo e quel gruppo conta come una squadra solo se i tifosi lo pensano. Gruppi differenti contano quindi come la stessa squadra, come la Fiorentina o i Chicago Bulls<sup>32</sup>. La risposta di Slater e Varzi è strettamente nominalista e sembra inserirsi nell'impostazione searleana sugli oggetti sociali e, secondo noi dovrebbe, per essere completa, rispondere agli stessi quesiti che abbiamo posto nel caso di Searle.

Prendiamo ora in considerazione il periodo più controverso della storia della Fiorentina: da quando, nel 2002, cessa di esistere (almeno

---

<sup>31</sup>Slater e Varzi (2007).

<sup>32</sup>Resta il problema forse di come si debba interpretare la parola "gruppo" per Slater e Varzi; sembra difficile interpretarla come qualcosa vicino al significato di insieme, visto che tradizionalmente gli insiemi sono visti quali entità astratte.

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

da un punto di vista legale), fino ad ora. In questo caso abbiamo una complicazione in più, oltre a cambiare i membri dell'organizzazione (e quindi per alcuni, come abbiamo visto, anche i vari gruppi), qui sembrano cambiare le organizzazioni stesse. Muore un oggetto sociale, l'AC Fiorentina, ne sorge un altro, la Fiorentina Viola, che poi viene sostituito da un terzo oggetto sociale, l'ACF Fiorentina. Come è possibile giustificare la continuità che sembrano assegnare alla Fiorentina giudici, media e tifosi?

Ferraris sostiene che tale continuità risieda in iscrizioni o meglio: "l'essere della Fiorentina sta nelle registrazioni che però non sono quelle del notaio, ma anche la memoria dei tifosi, dei giornali e delle televisioni" <sup>33</sup>. Nella teoria di Ferraris si può ravvedere una nozione di dipendenza esistenziale forte tra oggetti sociali e registrazioni: se venissero a mancare tutte le registrazioni della Fiorentina, a quel punto essa cesserebbe di esistere. Se si considera la realtà legale come più specifica rispetto a quella sociale<sup>34</sup>, si potrebbe vedere in questo caso anche uno strano intersecarsi fra dimensione sociale e dimensione legale, ove la prima è più forte della seconda. È il fatto che viene socialmente accettato che la Fiorentina sia rimasta la stessa che avrebbe fatto prendere ai giudici la decisione di considerarla tale e ammetterla in serie B. D'altra parte si potrebbe sostenere che i giudici si siano sbagliati, per il fatto che troppi elementi sono cambiati perché si possa parlare della stessa organizzazione: proprietario, nome, regolamento e giocatori. Quello che crediamo manchi nel resoconto di Ferraris è una teoria forte che spieghi i nessi di dipendenza che sussistono fra registrazioni e oggetti sociali<sup>35</sup>. È difficile ravvedere cioè un criterio generale per distinguere quale sia la registrazione più "forte", quella che "vince" sulle altre nel definire cosa sia un certo specifico oggetto sociale come la Fiorentina. Lasciamo, per ora, questo problema aperto; riuscire a spiegare chiaramente la natura di questo conflitto fra visioni differenti sull'identità delle organizzazioni è uno degli scopi principali di questo lavoro ma, come si vedrà, altre nozioni sono necessarie a questo fine.

---

<sup>33</sup>Ferraris (2005): 257.

<sup>34</sup>Come sembra essere per Searle (1995), ma anche per Romano (1918), Romano (1947).

<sup>35</sup>Sulla nozione di dipendenza si vedano Simons (1987) e Fine (1995), per una recente rassegna della letteratura in merito si veda Correia (2005).

Un altro problema molto dibattuto in letteratura è quello dell'intenzionalità delle organizzazioni. Nel linguaggio comune si trovano spesso espressioni di attribuzione di stati o atteggiamenti mentali a organizzazioni, come ad esempio "L'Agip desidera premiare i suoi clienti più affezionati con i nuovi regali del concorso..." oppure "La Telecom ritiene che l'entrata nel mercato di nuovi concorrenti possa nuocerle". Le interpretazioni che si possono dare a queste espressioni sono molteplici.

Si potrebbe sostenere che si tratta di espressioni metaforiche quindi, se intese in senso letterale, da considerarsi false. Tuttavia, da questa opzione diventa difficile sostenere che le organizzazioni abbiano una responsabilità legale o morale.

Un'altra opzione, sostenuta tra gli altri da Raimo Tuomela<sup>36</sup> e Gilbert<sup>37</sup> è di considerare tali espressioni come abbreviazioni che sottintenderebbero — ogni qualvolta che si attribuisce uno stato mentale a un'organizzazione — che a intrattenere tale stato mentale siano alcuni (rilevanti) membri dell'organizzazione.

Ma anche questa opzione presenta delle difficoltà, poiché non riesce a rendere conto di quelle situazioni in cui si attribuisce uno stato mentale a un'organizzazione nella completa ignoranza di quale sia lo stato mentale intrattenuto da ogni singolo membro rilevante.

Un'ultima possibilità, sostenuta da autori quali Deborah Tollefsen<sup>38</sup> e Austen Clark<sup>39</sup> è quella della cosiddetta visione "interpretativista", secondo la quale, dal momento che attribuendo stati mentali alle organizzazioni si ottengono spiegazioni e previsioni funzionali ed efficienti, si può dire che esistano veramente dei *pattern* di comportamento sociale e, di conseguenza, anche gli stati mentali delle organizzazioni, che permettono di spiegarli, esistono veramente.

Questo tipo di resoconti — come quello della Tollefsen — si basano da una parte sulla nozione di *intentional stance* di Daniel Dennett<sup>40</sup>, dall'altra su quanto già sviluppato in etica da Peter French<sup>41</sup>. French in questo ambito figura forse tra gli studiosi dalla posizione più estrema

---

<sup>36</sup>Tuomela (1993, 1995).

<sup>37</sup>Gilbert (1989), Gilbert (1996).

<sup>38</sup>Tollefsen (2002c).

<sup>39</sup>Clark (1994).

<sup>40</sup>Dennett (1987).

<sup>41</sup>French (1977).

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

e controversa rispetto al problema della personalità delle organizzazioni<sup>42</sup>. Le organizzazioni non sono per French semplicemente individui intenzionali e razionali, come nel caso della Tollefsen, ma anche persone morali responsabili delle decisioni che prendono e delle azioni che perseguono.

Le organizzazioni hanno difatti un sistema che permette di estrarre decisioni, come ad esempio sistemi di voto e gerarchie. Le decisioni prese dalle organizzazioni possono risultare anche molto differenti da quelle di ciascun individuo e, inoltre, sono prese attraverso meccanismi espliciti e razionali (ad esempio, valutazioni di costi e benefici).

Philiph Pettit si è occupato di gruppi e organizzazioni nel contesto dei problemi teorici che scaturiscono da processi di decisione collettiva<sup>43</sup>. Anche Pettit sostiene la tesi che le organizzazioni siano soggetti intenzionali e analizza questo problema secondo le classiche nozioni metafisiche di sopravvenienza e di emergenza. Sostenendo che le organizzazioni sono dotate di intenzioni e sono distinte dai loro membri non vuole al tempo stesso sposare, similmente a Gilbert, una particolare posizione ontologica. Giudizi e intenzioni collettive possono essere distinti da ciò che accade a livello individuale, essere quindi sopravvenienti a questo livello. Ma tali giudizi e intenzioni non possono variare indipendentemente da ciò che accade tra gli individui, non costituiscono un regno ontologicamente emergente dove esistono entità indipendenti e tra queste le organizzazioni.

### 2.4 Ontologia sociale e le altre discipline del sociale

A questo punto ci si potrebbe comunque chiedere se lo studio della filosofia è davvero necessario al particolare ambito delle organizzazioni, se questo non sia forse un ambito così specifico da essere pertinente al massimo della filosofia politica, piuttosto che dell'ontologia o se, addirittura, non vi siano altre discipline, come la sociologia, più adatte a occuparsi di organizzazioni: in fondo in questi ultimi cinquant'anni si è sviluppato un filone di studi sociologici molto corposo detto appunto "*organization theory*".

---

<sup>42</sup>Contro questa posizione si veda per esempio Kerlin (1997).

<sup>43</sup>Si veda Pettit (2001a) e Pettit (2004) e per una bibliografia aggiornata List (2006).

La risposta a questa ultima domanda è negativa. Ovviamente questo non vuol dire che le organizzazioni siano un tema di sola competenza della metafisica o dell'ontologia applicata, bensì che costruire un modello che sia trasferibile all'interno di un sistema informatico induce a cercare di capire che cosa sono le organizzazioni e costituisce un importante esercizio filosofico i cui risultati possono avere importanti ricadute nelle scienze delle organizzazioni. Secondo l'esempio della Fiorentina è difficile immaginare come altre discipline, quali la sociologia, possano rispondere a questioni come quelle inerenti alla materialità delle organizzazioni o alla loro natura di individui capaci di intenzioni allo stesso modo per cui, secondo Varzi, nessun esperimento ci può dire se, in mereologia, la relazione di parte sia o non sia transitiva<sup>44</sup>.

In un interessante articolo a commento di un lavoro di Talcott Parsons<sup>45</sup> sull'esigenza di sviluppare una teoria sulle istituzioni sociali, negli anni '90 James Coleman<sup>46</sup> osservava che tale teoria, alla luce dei cambiamenti avvenuti nelle società del ventesimo secolo, era ancora lontana dall'essere completata e che una delle maggiori sfide sarebbe consistita proprio nel rendere conto del fenomeno delle organizzazioni sociali costruite (*constructed social organizations*), che hanno sostituito molte delle primordiali organizzazioni sociali spontanee.

Lo scopo del presente capitolo non è né quello di dare risposte originali alle domande di carattere filosofico che possono essere poste sulle organizzazioni, né quello di fornire una disamina delle varie posizioni sostenute dai filosofi, quanto piuttosto quello di proporre una direzione da seguire per rispondere alla sfida di Coleman, dove il confronto con la concreta attività di modellazione permette di affrontare sotto una nuova luce vecchi problemi, mostrando prospettive originali che non sarebbero altrimenti emerse. Non può inoltre essere trascurato il fatto che, quando si costruisce un modello (specialmente un modello formale), basandosi su una certa teoria, in un certo senso si sottopone quella stessa teoria a verifica. Un modello, astraendo da ciò che non è rilevante e mettendo quindi in evidenza ciò che lo è, permette di

---

<sup>44</sup>Varzi (2005a).

<sup>45</sup>Parsons (1990).

<sup>46</sup>Coleman (1990a).

## 2. ORGANIZZAZIONI E ONTOLOGIE

---

cogliere con maggior facilità eventuali imprecisioni e incoerenze teoriche e chiarisce problemi di ambiguità dei termini chiave del dominio, vincolando il significato di questi attraverso un sistema formale.

Questa necessità di chiarificazione terminologica e concettuale è più che mai presente fra gli scienziati sociali. Anche se si sono fatti dei passi in avanti nello studio delle organizzazioni, come ha fatto notare Richard Scott<sup>47</sup>, non si può non sottolineare l'estrema confusione di questo campo di studi e sottoscrivere quello che il sociologo Joseph Glitter scriveva già negli anni '50 del secolo scorso:

[...] quando definiscono i concetti della loro disciplina, i sociologi hanno bisogno di tenere in considerazione la natura della realtà sociale (ontologia sociale); non riuscire a rendere conto di questi aspetti ontologici della realtà sociale nella formulazione di definizioni per la sociologia porta a ricerche empiriche spurie<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup>Scott (2001).

<sup>48</sup>Glitter (1951) [trad. mia].

## CAPITOLO 3

### ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

In questo capitolo cercheremo di approfondire due temi fondamentali della filosofia della realtà sociale di John Searle, quello dell' *intenzionalità collettiva* e quello della *costitutività*<sup>1</sup>. Se tali temi si configurano per Searle come fondamentali per poter individuare una posizione in quest'ambito che si concili con i suoi assunti realisti e naturalisti sul mondo<sup>2</sup>, in questo lavoro noi cercheremo invece di verificare se essi, così come sono stati sviluppati, possano permettere una caratterizzazione della più specifica realtà delle organizzazioni o se sia invece necessario approfondirli ulteriormente ed integrarli<sup>3</sup>.

Searle cerca di trovare una via per conciliare due modi differenti di essere oggettivo di un fatto. Vi sono fatti che sono oggettivi a prescindere da ogni accordo tra esseri umani, ma d'altra parte vi sono fatti

---

<sup>1</sup>Abbiamo già accennato al problema della costitutività nel capitolo precedente, sez. 2.3.

<sup>2</sup>Searle illustra così il significato profondo della sua ricerca filosofica: «La nostra immagine della realtà si basa sui contributi offerti dalle aree fondamentali della conoscenza — fisica, chimica, geologia, biologia evolutiva — e la cosa più interessante è questa: l'immagine che ricaviamo da queste aree fondamentali della conoscenza umana è che la realtà consiste di particelle fisiche prive di mente e di significato. Consiste di atomi nel vuoto. E la questione in filosofia oggi è: dato che sappiamo che la struttura fondamentale dell'universo è costituita da particelle prive di mente e significato, com'è possibile l'esistenza di una realtà umana fatta di coscienza, razionalità, libero arbitrio, atti linguistici, estetica, etica, organizzazioni politiche, e di fatti ordinari come il denaro, la proprietà, il matrimonio, il governo?» Searle (2009): 20-21.

<sup>3</sup>Le sezioni 3.1 – 3.2 di questo capitolo sono frutto di una rielaborazione e un riorientamento — a partire da Bottazzi (2003) — di temi già parzialmente presenti in Bottazzi e Ferrario (2005, 2008a,b); Bottazzi e altri (2006a).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

che sono tali solo grazie ad un convenire comune tra persone. Se è un fatto che un certo aggregato di particelle sia disposto in una certa maniera e abbia al suo interno un certo tipo di relazioni fra forze fisiche è anche un fatto oggettivo del mondo che questo stesso aggregato di molecole sia una strada, ma è un fatto oggettivo solo perché vi è un accordo tra persone in merito al fatto che un certo tale aggregato sia una strada. Questo vale per molte cose del mondo come tavoli e sedie, cacciaviti e martelli o il denaro, il matrimonio, le feste. Addirittura incontriamo nella nostra esistenza prima fatti come questi e poi, con uno sforzo astrattivo e conoscitivo, i fatti studiati dalla fisica, anche se questi ultimi sono logicamente precedenti — se non vi fossero gli uni non vi sarebbero neanche gli altri — a fatti e oggetti che esistono solo perché noi crediamo che esistano. La struttura sottostante è questa: una certa cosa  $A$  è  $A$  perché noi *collettivamente* crediamo che sia  $A$  o la utilizziamo come  $A$  o la consideriamo come  $A$ , eccetera. Questo ha ovviamente a che fare, da una parte, con l'intenzionalità umana, dall'altra, con l'*auto-referenzialità* di fatti *definiti* e *specificati* socialmente, cioè con la dimensione costitutiva.

#### 3.1 La dimensione intenzionale plurale

Possiamo affermare che tra un musicista che si esercita nella sua stanza, delle persone che provano degli strumenti in un negozio ed un concerto di musica sinfonica cogliamo una immediata differenza. Altrettanto intuitivo è che, nel fare un'analisi approfondita delle strutture sottostanti a queste differenze, le disposizioni dei partecipanti a questi tre distinti eventi giochino un ruolo determinante. Chi si è occupato di intenzionalità collettiva parte proprio da intuizioni di questo tipo: c'è qualcosa di differente nelle attitudini delle persone nell'eseguire azioni in concerto? E, in generale, c'è una differenza tra il modo di pensare che ciascuno ha nel momento in cui si pone da un punto di vista individuale rispetto a quello che ha nel momento in cui si pone da un punto di vista collettivo? O, in termini più tecnici, c'è una differenza tra l'*intenzionalità dell'io* e l'*intenzionalità del noi*? Il dibattito negli ul-

timi anni nell'ambito della filosofia della mente è stato dominato da problemi di questo tipo<sup>4</sup>.

Per Searle quando ci sono almeno due persone che stanno cooperando vi è intenzionalità collettiva, cioè intenzionalità del noi<sup>5</sup>. L'intenzionalità collettiva interviene anche in casi di cooperazione parziale, come ad esempio nella boxe, che differisce da un semplice pestaggio proprio perché vi è un terreno comune, fatto da limitazioni imposte su certe azioni, che nel caso del pestaggio è completamente assente. Inoltre essa è alla base di tutte le attività sociali, non vi è socialità senza che vi sia un qualche tipo di intenzionalità collettiva.

Prima di procedere nello specificare la posizione di Searle sull'argomento è necessario però sottolineare quanto precedentemente accennato: quando Searle parla di intenzionalità collettiva non si riferisce ad una intenzionalità *delle* entità collettive, non sta cercando di capire cioè se sia possibile attribuire intenzioni a cose come gruppi o organizzazioni. Per Searle tutta l'intenzionalità di cui ciascuno dispone è nella propria testa, ciò che lo interessa è quindi capire se vi sia una particolare modalità degli atteggiamenti mentali — quali il credere a qualcosa o l'intendere di fare qualcosa — che ciascun individuo sperimenta quando si pone secondo un punto di vista collettivo<sup>6</sup>.

Seguendo questa linea di pensiero si potrebbe sostenere che ciò che si sperimenta "in modalità del noi" non è ridicibile ad altro che una qualche forma di conoscenza comune *a là* David Lewis<sup>7</sup>, qualcosa come "Io intendo fare questo e quest'altro" e, in più, "Credo che tu abbia la stessa intenzione" e, inoltre, "Credo che tu credi che io credo che tu abbia la stessa intenzione", fino ad arrivare ad una sorta di regresso all'infinito che, pur essendo complesso, non è vizioso, anche perché gli esseri umani hanno limiti cognitivi e di tempo nel prendere le loro decisioni a cooperare. Searle pensa che in ogni caso tale modo di esprimersi sia comunque non rappresentativo del nostro modo di ragionare, anche considerando che le limitazioni suddette pongono

---

<sup>4</sup>Gilbert (1987, 2006); Meijers (2003); Tollefsen (2004); Tuomela (2001); Tuomela e Balzer (1999)

<sup>5</sup>Searle (1998).

<sup>6</sup>Questo significa combinare una posizione *individualista* (la società non esiste al di là degli individui che la compongono) con una posizione *atomista* (tutta l'intenzionalità è indipendente da com'è il mondo), Searle (1995). Questa posizione non ha mancato di sollevare critiche: Tollefsen (2002a).

<sup>7</sup>Lewis (1969).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

termine a questa catena di pensieri<sup>8</sup>. Un'altra forma di "riduzione" presa in considerazione da Searle<sup>9</sup> è quella di Raimo Tuomela e Kaarlo Miller<sup>10</sup>, per i quali l'intenzione nella modalità del noi è comunque riducibile ad una intenzione nella modalità dell'io se supplementata da una credenza non solo comune ma anche *mutua*; Searle a sua volta sostiene che nemmeno questa spiegazione è soddisfacente, come nel caso di un gruppo di uomini di affari che nella stessa università hanno imparato la teoria della mano invisibile di Adam Smith, per la quale (ovviamente, semplificando molto) ciascuno può aiutare l'umanità perseguendo i suoi propri interessi. Essi hanno la mutua credenza che ciascuno attraverso la sua farà parte di un'azione generale che avrà come effetto il benessere dell'umanità ma sono ben distanti dall'eseguire un'azione collettiva dettata da "un senso del noi".

Per Searle l'unica risposta consta nell'ammettere che l'intenzionalità collettiva è assolutamente irriducibile all'intenzionalità individuale, essa è, per così dire, una nozione primitiva che viene assunta da Searle in base a un'evidenza di tipo biologico. Solo in questo modo si riesce a dare l'idea di una collettività, anche sul piano delle azioni. Si consideri un'orchestra che esegue un certo brano. Il violinista che suona, suona come parte del suonare di tutta l'orchestra, il suo suonare è spiegabile solo come parte del suonare di tutti gli altri membri<sup>11</sup>. Tale evidenza di tipo biologico alla irriducibilità dell'intenzionalità collettiva non è stata molto analizzata da Searle, che si limita a sostenere che essa è presente sia negli uomini che in molti animali e spiegabile in base alla selezione naturale: un gruppo che riesce a cooperare ponendosi uno scopo collettivo è maggiormente favorito dall'ambiente rispetto a un gruppo di individui autonomi.

La dimensione intenzionale collettiva permette di distinguere tra due passanti che camminano l'uno accanto all'altro e due individui che fanno una passeggiata insieme. I movimenti che compiono i due potranno anche essere gli stessi, quindi le due situazioni potrebbero esternamente anche apparire identiche, ma c'è qualcosa di differente internamente, questo qualcosa di differente è appunto il tipo di intenzionalità; l'intenzionalità collettiva è così un senso del fare insieme che,

---

<sup>8</sup>Searle (1998).

<sup>9</sup>Searle (1990).

<sup>10</sup>Tuomela e Miller (1992).

<sup>11</sup>Searle (1990).

quando è presente, diviene la ragione del fare individuale di ciascuno. Se *ego* ha un'intenzione collettiva, farà la sua parte in un'azione coordinata con *alter*: *ego* spinge la macchina di *alter*, mentre *alter* cerca di metterla in moto.

Le caratteristiche del mondo si legano ad una dimensione plurale dell'intenzione da cui scaturiscono i fatti sociali, vi sono quindi caratteristiche del mondo intrinseche e caratteristiche relative all'osservatore, si consideri un certo specifico oggetto, analogamente al caso della strada. È un fatto che esso abbia una certa lunghezza, è un fatto che abbia una certa massa ed è un fatto che sia composto da un certo tipo di molecole. L'insieme di questi fatti è legato alle caratteristiche intrinseche di quell'oggetto, che non dipendono dall'intenzionalità dell'osservatore. Inoltre, di questo oggetto che ho di fronte è vero predicare che è un cacciavite. Ma il fatto che quell'oggetto sia un cacciavite dipende dall'osservatore, dall'utilizzatore. Quell'oggetto è un cacciavite perché per delle persone esso *conta come* (*counts as*) un cacciavite. Questo tipo di caratteristiche, che sono dipendenti dall'osservatore, si possono dire *ontologicamente soggettive*. D'altra parte, alcune delle asserzioni che facciamo su fatti come questi sono inoltre *epistemicamente oggettive*: i giudizi che esprimiamo su certi fatti sono veri, ma sono tali relativamente a «*observers and users*», a certi osservatori e utilizzatori, chi cioè ha una intenzionalità verso un certo oggetto tale da considerare quell'oggetto *come* un cacciavite<sup>12</sup>. Essere un cacciavite è epistemicamente oggettivo, poiché non dipende dalle mie fantasie che quell'oggetto sia un cacciavite, ma dipende da un accordo più o meno esplicito istituito da un consorzio di persone, in questo modo il cacciavite si situa in un mondo, in una dimensione plurale dell'intenzione che lo fa essere ciò che è.

Per spiegare ciò è necessario introdurre la nozione di funzione che per Searle è sempre *attribuita* ad un oggetto, non è mai intrinseca all'oggetto stesso. Questo aspetto di "oggettività dipendente" è comunque, in un certo senso, *fondato*: ci sono meccanismi nelle persone che sono ontologicamente oggettivi e che fanno sì che siamo cognitivamente preparati a comprendere l'aspetto *simbolico*<sup>13</sup> del cacciavite; tra queste non possiamo non citare quella per Searle è la capacità di base, che

---

<sup>12</sup>Searle (1995).

<sup>13</sup>Si veda in tal senso Searle (1995) e, soprattutto, Searle (2009).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

distingue gli esseri umani come produttori di *istituzioni* dagli altri animali come meri produttori di socialità<sup>14</sup>, cioè la capacità di generare e comprendere un linguaggio.

#### 3.2 Costitutività

Il linguaggio permette la creazione di procedure standard che possono essere usate per far riconoscere *l'intenzione di significare* una certa cosa, e quindi di comunicare. Queste procedure standard sono per Searle le *convenzioni*. Le caratteristiche di composizionalità e di generatività del linguaggio ci permettono da una parte di comprendere strutture linguistiche complesse attraverso i loro elementi più semplici e dall'altra di creare queste strutture attraverso tali elementi di base. A partire da questi aspetti fondamentali, la convenzionalità e la possibilità di comprendere e generare complessità, unificati sotto l'egida dell'intenzione di significare, è possibile avere *atti linguistici*. Non mi soffermerò estesamente sulla teoria degli atti linguistici di Searle, ma vi sono due aspetti che devono essere trattati, ai fini sia di una esposizione del problema della costitutività che a quelli della presente ricerca: il problema della direzione di adattamento<sup>15</sup> (*direction of fit*) e quello delle condizioni di soddisfazione. La teoria degli atti linguistici searliana<sup>16</sup> si snoda a partire dalla distinzione tra contenuto proposizionale e la

---

<sup>14</sup>A questo proposito si rimanda a Searle (1995) e, soprattutto, a Searle (2009), ove si cerca di tracciare in modo meno ambiguo questa linea, soprattutto tenendo conto di quanto recentemente è emerso nell'ambito della psicologia dello sviluppo. Per Rakoczy (2005), Tomasello (2008); Tomasello e Rakoczy (2007), l'ambito dell'intenzionalità collettiva che presiede a fenomeni schiettamente istituzionali riguarda principalmente gli esseri umani e, in un certo grado, ma nettamente inferiore, i primati non umani. D'altra parte, noi crediamo che il problema del tracciare la linea tra sociale e non sociale e tra sociale e istituzionale sia di difficile soluzione allo stato attuale delle conoscenze e che vada ulteriormente approfondito. In altri ambiti della ricerca ad esempio, come in Rendell e Whitehead (2001), si parla di fenomeni culturali nelle società di balene e di delfini. Ciascun gruppo di *Orcinus orca* ha, ad esempio, i suoi differenti "canti tradizionali", che vengono trasmessi attraverso un periodo di esercizio ed apprendimento e che sembrano non avere paralleli con le altre specie, a parte gli umani, ovviamente.

<sup>15</sup>Anche se la nozione di direzione di adattamento appare per la prima volta in Ancombe (1957), è stato certamente Searle a renderla così presente nel dibattito filosofico (Searle, 1983, 1975). Per una panoramica sui recenti sviluppi della teoria si veda Kissine (2007).

<sup>16</sup>Sviluppata nell'ormai classico Searle (1969) e in Searle (1979), anche se qui ci riferiremo soprattutto alla sua versione più recente, in Searle (2009).

forza dell'atto linguistico (la forza illocutiva di Austin<sup>17</sup>). Ad enunciati che hanno una differente forza illocutiva — ad esempio “te ne vai” (una domanda), “te ne andrai” (una previsione) e “vattene” (un ordine) — corrisponde uno stesso contenuto proposizionale — espresso in questo caso dalla proposizione *che tu te ne vada*. La direzione d'adattamento riguarda il modo in cui le parole e il mondo si legano tra di loro. Atti linguistici come le asserzioni, che sono vere o false, servono per rappresentare come le cose stanno nel mondo e hanno una direzione di adattamento *parola-a-mondo*, atti come gli ordini, che possono essere obbediti o disobbediti, hanno una direzione contraria, *mondo-a-parola*, poiché attraverso un ordine si richiede che il mondo cambi per corrispondere alla parola. Vi sono atti linguistici che non hanno una direzione di adattamento che segue l'asse parola – mondo (o mondo – parola) come quelli espressivi, quali i ringraziamenti o le scuse, che hanno invece una direzione di adattamento *presupponente* (prp), cioè che presuppongono un adattamento, dandolo per scontato.

L'ultimo tipo di adattamento, che, come vedremo, è alla base di una gran parte di fenomeni istituzionali essenziali, è quello *doppio* dei *performativi*:

Nel linguaggio c'è quest'incredibile capacità di creare un adattamento rappresentando l'adattamento stesso come già avvenuto. [...] “La seduta è tolta”, “Dichiaro guerra”, “Vi dichiaro marito e moglie” sono tutti proferimenti performativi (*performative utterances*) e in un performativo si fa sì che qualcosa accada — ed è questa la direzione di adattamento mondo-a-parola o dal basso verso l'alto — ma lo si fa rappresentando il cambiamento come già avvenuto — ed è questa la direzione di adattamento parola-a-mondo o dall'alto verso il basso<sup>18</sup>.

Riassumendo, i principali atti linguistici sono i seguenti: asserzione (che ha una direzione di adattamento di tipo parola -a- mondo e ha come corrispettivo intenzionale la credenza); ordini (mondo -a- parola, desiderio), promessa (mondo -a- parola, intenzione), espressione

<sup>17</sup>Austin (1962).

<sup>18</sup>Searle (2009): 67.

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

(scuse, prp), dichiarazioni (doppia direzione<sup>19</sup>). Se abbiamo un atto linguistico con una direzione, abbiamo anche delle condizioni di soddisfazione. La nozione di condizione di soddisfazione può essere vista come una generalizzazione della nozione di verità: nel caso di una asserzione vi sarà uno stato di cose che la rende vera o falsa, nel caso di un ordine vi sarà qualcosa che rende possibile che questo sia obbedito o disobbedito, nel caso di una promessa uno stato di cose che permette che essa possa essere mantenuta o rotta. Attraverso le condizioni di soddisfazione esprimiamo le nostre intenzioni e ci leghiamo ad impegni con gli altri, tutti gli atti linguistici succitati implicano una qualche forma di impegno; quando parliamo ci impegniamo sempre in qualche modo: asserendo ci impegniamo della verità di ciò che diciamo, promettendo di fare quanto promesso, eccetera.

Per Searle il linguaggio è l'istituzione di base, quella istituzione che rende possibile l'esistenza di tutte le altre istituzioni come la proprietà, gli scacchi o il denaro, perché l'averne un linguaggio implica l'averne già una struttura *deontologica*, una rete fatta di doveri e obblighi che ci legano gli uni agli altri, soprattutto, se si ha un linguaggio si è in possesso del *meccanismo* necessario a generare tale rete e il meccanismo di base del linguaggio è la doppia direzione di adattamento che permette la performatività, l'esistenza di uno stato di cose deontico semplicemente nel proferire delle parole:

Quando usiamo il linguaggio in questo modo, imprimiamo *funzioni* — in virtù dei nostri stessi atti linguistici e della loro accettazione collettiva — a cose e persone che prima ne erano sprovviste. [...] Quando si *dichiara* di essere in una certa relazione con una certa cosa, non si sta dicendo semplicemente che *di fatto* si è in una certa relazione con questo, ma piuttosto, dichiarando che si è in una certa relazione, si *crea* tale relazione<sup>20</sup>.

Searle dà una specificazione della funzione che va contro la nozione di funzione propria e si confronta principalmente con il concetto

---

<sup>19</sup>Le dichiarazioni non hanno un corrispettivo intenzionale, sarebbe difficile immaginare di realizzare qualcosa direttamente pensando a questo qualcosa. Anche Dio *disse: fiat lux*. E luce fu, almeno secondo la Bibbia.

<sup>20</sup>Searle (2009):109.

di funzione che è stato sviluppato in biologia, facendo riferimento soprattutto a Ruth Millikan, che ha un approccio *eziologico* per il quale le funzioni sono viste come le ragioni per cui un certo componente è presente in un certo organismo. Queste ragioni vengono spiegate attraverso la storia *causale* degli antenati di quell'organismo<sup>21</sup>. Per Searle invece la funzione, a qualsiasi cosa essa sia assegnata, è qualcosa che ha a che fare con la cognizione umana, essa è sempre dipendente dall'osservatore, propriamente, la natura non ha funzioni, l'evoluzione avviene grazie a forze cieche e brutali. In questa visione sia gli uomini che alcuni animali sono capaci di assegnare funzioni a oggetti del mondo, essi sono capaci di *utilizzare* certi oggetti secondo certi loro scopi<sup>22</sup>.

Nell'ambito delle funzioni Searle distingue funzioni che sono agentive e funzioni che non sono agentive. La distinzione si basa sulla nozione di uso, purtroppo non trattata in dettaglio da Searle. Dire "Questo è un cacciavite" è indicare un uso che intenzionalmente viene assegnato ad un oggetto per interessi pratici di agenti coscienti. Non è la stessa cosa quando scopriamo una funzione che un oggetto ha indipendentemente dalle nostre intenzioni e dalle nostre finalità, ad un livello di spiegazione teoretica, come nell'esempio "Il cuore funziona per pompare il sangue"<sup>23</sup>. Una specie delle funzioni agentive sono le *funzioni di status*, funzioni cioè che ci riconducono all'aspetto *simbolico*, si estrinsecano quando qualcosa sta per qualcos'altro, un modo di imporre "intenzionalmente intenzionalità" su un oggetto o su stati di cose che non sono intrinsecamente intenzionali. Si consideri la differenza tra i segni sulla carta, che stanno per parole (funzione di status) e il cacciavite (semplice funzione agentiva). Questo è il livello dove interviene il simbolismo, ovviamente il linguaggio ne è un esempio: con dei suoni o con dei segni sulla carta vogliamo significare qualcosa che è indipendente da segni e suoni.

### 3.2.1 Regole regolative e costitutive

Le funzioni di status permettono di comprendere uno degli elementi più importanti della realtà sociale: le regole. Grazie a queste si po-

<sup>21</sup>Millikan (1989).

<sup>22</sup>Searle (1998).

<sup>23</sup>Kroes (2003).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

trà poi procedere ad effettuare la distinzione tra fatti: vi sono fatti bruti che si distinguono dai fatti istituzionali. Regole costitutive, intenzionalità, fatti istituzionali concorrono a dare una spiegazione molto peculiare del potere, cui sono comunque strettamente legati. Le regole si coordinano in sistemi di regole da cui scaturiscono le istituzioni.

Come abbiamo già illustrato<sup>24</sup>, Searle distingue due tipi di regole, le regole regolative e le regole costitutive. Le regole regolative sono «regole che disciplinano quelle attività che esistono indipendentemente dalle regole». Le regole costitutive invece non regolano semplicemente. Esse creano o definiscono nuove forme di comportamento. Le regole degli scacchi sono un esempio di regole costitutive, esse non regolano semplicemente il gioco, ma sono gli elementi che fanno sì che il gioco abbia luogo. La forma-base delle regole costitutive è:

«X counts as Y in context C»

cioè

X conta come (o vale come) Y nel contesto C

Un classico esempio è la banconota:

Questo pezzo di carta fatto in questo e quest'altro modo (X) conta come un biglietto da 20 dollari (Y) negli Stati Uniti d'America (C).

Quando viene imposto collettivamente ad un X di contare come un Y in C, questo Y assume uno *status*. Per le funzioni precedentemente viste c'è (quasi) sempre un qualche legame tra la struttura fisica dell'oggetto e la funzione che gli viene assegnata, basti pensare al cacciavite. Qui, invece, entriamo nell'ambito del simbolico e del linguaggio, la funzione così si slega dall'oggetto e l'oggetto viene ad essere investito di nuove caratteristiche<sup>25</sup>. Proprio per questo i fatti istituzionali richiedono di essere adeguatamente marcati da rappresentazioni ufficiali, attraverso *indicatori di status*, attraverso cioè dei contrassegni che sono elementi del mondo fisico prodotti *ad hoc* per rappresentare il fatto che una determinata funzione di status è stata assegnata.

---

<sup>24</sup>Sez. 2.3.

<sup>25</sup>Cherry (1973), Conte (1988), Zelaniec (1996, 2002).

Questi simboli svolgono, oltre a funzioni epistemiche, anche funzioni espressive cerimoniali, estetiche e, cosa più importante, costitutive. Un esempio di indicatore di status può essere la patente di guida che indica, appunto, che una determinata persona ha lo status di “patentato” e che quindi, come si vedrà meglio successivamente, ad essa sono associati determinati poteri deontici, ovvero delle possibilità di compiere un certo tipo di azioni, come per esempio guidare all’interno di un certo paese rispettando le regole di un certo codice della strada.

Searle usa la parola status semplicemente per distinguere tipi diversi di funzioni — ma quello che conta per lui sono solamente le funzioni di status, non è nemmeno interessato a capire la natura ontologica di tali funzioni, è importante piuttosto secondo lui descrivere che cosa una funzione di status *faccia*, ossia che cosa accada quando una funzione di status è imposta, piuttosto che cosa una funzione di status *sia*. Raramente le regole costitutive capitano da sole, così può essere che la formula  $X$  conta come  $Y$  in  $C$  debba venir applicata tenendo conto di interi sottoinsiemi di queste regole. I fatti istituzionali, come ad esempio il fatto che Obama sia presidente degli Stati Uniti, esistono solo all’interno di regole costitutive che appunto si trovano per lo più in sistemi complessi intrecciati fra di loro. Questi sistemi di regole costitutive sono le istituzioni, che fungono anche da contesti, sostituendosi alla variabile  $C$  nella funzione *count as*. Ciò permette il profilarsi di situazioni in cui vi sono regole costitutive che valgono all’interno di contesti, ovvero sia di sistemi di regole costitutive, ovvero sia di istituzioni.

### 3.2.2 Fatti sociali e potere

Searle fa sua, modificandola significativamente, la distinzione fra fatti bruti e fatti sociali (e istituzionali) presente già in G. E. M. Anscombe<sup>26</sup>:

- *Fatti bruti*. Non richiedono per la loro esistenza nessuna istituzione umana. Sono indipendenti dagli osservatori. Ad esempio, che la terra sia a una certa distanza dalla luna è un fatto bruto.
- *Fatti sociali*: ogni fatto riguardante l’intenzionalità collettiva. Che due persone stiano facendo una passeggiata insieme è un fatto sociale.

---

<sup>26</sup>Anscombe (1957).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

I fatti istituzionali, oltre all'intenzionalità collettiva, richiedono per la loro esistenza istituzioni umane, ossia, come abbiamo già detto, sistemi di regole costitutive, la *creazione* di fatti istituzionali avviene attraverso l'*accettazione collettiva* dell'imposizione dello status  $Y$  sull'elemento  $X$  nella formula  $X$  conta come  $Y$  in  $C$ . Questa imposizione è un atto linguistico, una dichiarazione: i fatti istituzionali, a differenza di quelli sociali, richiedono una codificazione esplicita. La linea di demarcazione tra questi due tipi di fatti non è però netta, in alcune società si attribuiscono funzioni di status esplicite a fenomeni che in altre società non vengono etichettati da funzioni di status. Come precedentemente detto, gli indicatori di status si occupano proprio di questo etichettamento.

Nella creazione dei fatti sociali risiede l'esercizio del potere sociale. Searle<sup>27</sup> rifiuta uno degli assunti di base di quella che lui ritiene di una buona parte del pensiero politico moderno, ovvero il concetto del potere statale — dunque collettivo e sociale — come fondato sul mantenimento e sull'esercizio del monopolio della forza legittima e sulla capacità di coercizione. Il potere per Searle si basa invece sull'accettazione collettiva di imposizioni di status. L'analisi logica che fa del potere parte proprio dalla considerazione della funzione di status il cui contenuto proposizionale di base è:

( $S$  fa  $A$ )

Ove  $S$  sta per un'espressione da riferirsi ad un singolo o ad un gruppo, mentre  $A$  sta per l'espressione di un'azione. Tale contenuto viene "caricato socialmente" in questo modo:

Noi accettiamo ( $S$  ha il potere ( $S$  fa  $A$ ))

Procedendo secondo questa linea è possibile assegnare poteri deontici imponendo ad un oggetto  $X$  un nuovo status  $Y$ , attraverso una regola costitutiva  $X$  conta come  $Y$  in  $C$ . Si crea così un fatto istituzionale, un nuovo stato di cose che è intenzionale poiché spiegabile solo in termini intenzionali e di significato, ma — allo stesso tempo — è attraverso l'intenzionalità collettiva che viene imposta sull' $X$  per far sì che conti come  $Y$  in  $C$ . A fondamento di questo tipo di interpretazione della struttura basilare del sociale vi è una nozione chiaramente *positiva* del

---

<sup>27</sup>Searle (1995).

potere. Il potere è creativo: esso associa diritti, crea nuove situazioni, inventa *status*, e in ultima analisi tale potere risiede in una collettività che lo accetta. Stranamente, per sottolineare questa natura positiva dell'accettazione sociale, Searle considera come esempio il crollo del potere sovietico. Nel momento in cui non è stato più accettato, quel sistema ha visto la sua fine. L'esempio è significativo perchè invece di illustrare una situazione positiva, nella quale l'accettazione collettiva si mostra come un'estrinsecazione di un *potere costituente* (una situazione in cui appare un "noi accettiamo che *S* abbia il potere di fare *A*"), ci appare il suo esatto opposto, la sua negazione, cioè il caso della fine di un certo assetto politico-statuale ("noi *non* accettiamo più che certi *S* abbiano il potere di fare *A*")<sup>28</sup>.

### 3.3 Searle e le organizzazioni: un quadro critico

Negli scritti di Searle non si fa mai menzione esplicita della nozione di organizzazione sociale. D'altra parte, recentemente<sup>29</sup> Searle ha considerato un "caso speciale" di organizzazione, la *corporation*, per rispondere ad alcune obiezioni che riguardano la sua nozione di funzione di *status*. Analizzeremo criticamente dapprima ciò che Searle dice a questo riguardo<sup>30</sup>, per poi riprendere e sviluppare i due temi affrontati nelle sezioni precedenti — intenzionalità e costitutività — facendoli convergere più strettamente sul problema delle organizzazioni<sup>31</sup>. È evidente come questi due temi siano essenziali a tale scopo; anche ad un livello schiettamente pre-teoretico non possiamo negare che un'organizzazione come la Fiorentina abbia a che fare da una parte con una dimensione plurale, dove le intenzioni collettive rivestono un ruolo di primo piano, dall'altra con una dimensione deontica istituita per modulare i modi di interazione tra i suoi membri: i giocatori, l'allenatore, gli azionisti, eccetera.

---

<sup>28</sup>Torneremo successivamente su questo punto critico nella sezione successiva e nel capitolo 8.

<sup>29</sup>Searle (2005, 2009).

<sup>30</sup>Sez. 3.3.1.

<sup>31</sup>Sezz. 3.3.2-3.3.5.

### 3.3.1 Termini *Y*-indipendenti: un caso speciale?

In una struttura “*X* conta come *Y* in *C*”, gli *X* e gli *Y* sono, da un punto di vista fisico, cioè al livello fondamentale (che per Searle è anche *l'unico*, in senso forte), tra loro *indistinguibili*<sup>32</sup>: un certo foglio di filigrana e una certa banconota da cinque euro sono, da un punto di vista fisico, la stessa cosa. D'altra parte Barry Smith<sup>33</sup> ha fatto notare che la formula *count as* non può essere applicata in tutti i contesti con gli stessi risultati: sembrano esserci situazioni in cui compaiono *termini Y-indipendenti* (*free standing Y terms*), ovvero situazioni in cui ciò che corrisponde al termine *X* e ciò che corrisponde al termine *Y* non coincidono. Ad esempio gli elettroni che sono nei computer della mia banca *non contano come denaro*, non posso andare a ritirare quelle tracce elettromagnetiche e usarle per fare la spesa<sup>34</sup>.

In articoli successivi Searle<sup>35</sup> cerca di rispondere alle critiche provenienti da Smith e tratta le *corporations* come *termini Y-indipendenti*. Vi può essere una corporazione che ricade entro l'*Y*, ma non vi è nessuna persona od oggetto fisico (ovvero nessun *X*) che conti come *Y*. Anche il presidente, posto che sia la figura più importante dell'organizzazione, *non* conta come quella certa organizzazione, ma piuttosto la *rappresenta*. Le leggi che regolano la registrazione di un'azienda sembrano creare una funzione di status dal nulla<sup>36</sup>: attraverso un semplice atto performativo una certa azienda comincia ad esistere, senza che vi sia alcun bisogno di un oggetto fisico che conti come quell'organizzazione. In molti paesi è obbligatorio per l'azienda avere un indirizzo specifico e devono esserci degli azionisti che detengono sue quote, ma comunque essa non è un oggetto fisico: non c'è nessuna persona od oggetto fisico che *sia* quell'azienda.

Se andassimo a cercare l'esistenza del termine *X* nei documenti<sup>37</sup> dell'organizzazione rimarremmo delusi: i documenti, le registra-

---

<sup>32</sup>Smith (2003).

<sup>33</sup>In Smith e Searle (2003) e Smith (2003).

<sup>34</sup>Una risposta esauriente al problema specifico del denaro — che qui non tratteremo — si trova in Searle (2009). Un altro problema sollevato è quello degli *scacchi alla cieca*, ove si gioca a mente e non vi sono oggetti materiali che contino come pezzi degli scacchi. A tal proposito si veda sempre Searle (2009); torneremo sull'esempio degli scacchi alla cieca nella sez. .

<sup>35</sup>Smith e Searle (2003), Searle (2005).

<sup>36</sup>Searle (2005).

<sup>37</sup>Come sembra fare per esempio Ferraris (2005) con le iscrizioni.

zioni attestano solo l'esistenza di una organizzazione, sono una sua rappresentazione, ma non contano come l'organizzazione stessa<sup>38</sup>.

Searle sottolinea come la natura performativa delle regole costitutive permetta la possibilità di una sorta di creazione *ex nihilo*, cioè non a partire dall'oggetto, dall'*X*, di un *Y*. Ciò avviene attraverso l'atto linguistico di base della *dichiarazione*:

La differenza fra la società umana e le società animali è che la prima contiene Funzioni di *Status* che sono create esplicitamente o implicitamente da rappresentazioni ed esistono solo nella misura in cui sono rappresentate come esistenti. La forma di tali rappresentazioni è la dichiarazione perché ha la doppia direzione di adeguatezza. Le dichiarazioni fanno sì che qualcosa abbia luogo rappresentandolo come avente luogo<sup>39</sup>.

Con una dichiarazione viene creato qualcosa di specifico, un *token*, una certa organizzazione, meccanismo che potremmo ricondurre alla dimensione *thetica*<sup>40</sup>. A tale proposito Searle utilizza quale esempio la legge californiana sulla creazione delle corporazioni:

La legge della California sulle *corporation* recita così: “[...] Si può formare una *corporation* in questa Divisione realizzando e archiviando un documento in cui si dichiara che è stata formata una *corporation* [...]”. Questo è un performativo, una dichiarazione, un atto linguistico in cui si realizza un documento che dica che questa *corporation* esiste. E continua: “[...]La *corporation* esiste e continua ad esistere a meno che non sia esplicitamente dichiarato il contrario [...]”. Questa è una capacità incredibile degli esseri umani<sup>41</sup>.

La semplice dichiarazione fa esistere una certa *corporation* nello Stato della California. Ma siamo sicuri che sia sufficiente una semplice dichiarazione? Certamente, come abbiamo visto in precedenza, per certi atti e in certi contesti (legali, ad esempio) ciò è sufficiente; un caso emblematico è quello dell'abrogazione: una legge si abroga attraverso

<sup>38</sup>Searle (2009).

<sup>39</sup>Searle (2009):119.

<sup>40</sup>Si veda sez. 3.3.5.

<sup>41</sup>Searle (2009).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

dichiarativi, siamo quindi d'accordo con Searle che questo meccanismo sia un elemento fondamentale e necessario della realtà istituzionale. Ma è anche un elemento *sufficiente*?

L'articolo completo a cui fa riferimento Searle è questo:

- (a) una o più persone fisiche, società, associazioni o *corporations* aventi personalità giuridica riconosciuta, nazionali o internazionali, hanno il diritto di costituirsi in forma di *corporation* nel rispetto del presente capo, mediante l'esecuzione di uno statuto avente forma scritta;
- (b) se la nomina degli amministratori è fin dall'inizio ricompresa nello statuto, ciascuno di loro dovrà sottoscrivere e dichiarare di accettare in ogni parte lo statuto stesso. Se altrimenti nello statuto non è fin dall'inizio ricompresa la nomina degli amministratori, lo statuto dovrà essere sottoscritto da uno o più dei soggetti indicati nella tabella di cui alla suddivisione a), ovvero da coloro i quali assumono l'iniziativa della *corporation*;
- (c) l'esistenza della *corporation* inizia con la creazione dello statuto e la sua durata si presuppone perpetua, se non diversamente ed espressamente stabilito dalla legge o dallo statuto stesso<sup>42</sup>.

Nella sua formulazione completa non vi è in questo articolo solamente menzione di un atto di creazione dal nulla. Infatti, nel momento

---

<sup>42</sup>Ecco qui riportato l'originale:

(a) One or more natural persons, partnerships, associations or corporations, domestic or foreign, may form a corporation under this division by executing and filing articles of incorporation.

(b) If initial directors are named in the articles, each director named in the articles shall sign and acknowledge the articles; if initial directors are not named in the articles, the articles shall be signed by one or more persons described in subdivision (a) who thereupon are the incorporators of the corporation.

(c) The corporate existence begins upon the filing of the articles and continues perpetually, unless otherwise expressly provided by law or in the articles.

(California Corporations Code, sect. 200).

in cui viene costituita una *corporation*, essa deve comunque essere associata ad un qualche agente<sup>43</sup>. Questi agenti, che possono essere, come espresso in (a), persone fisiche, società, associazioni o *corporations*, si associano in una *corporation*, essi si “incorporano” in una *corporation*. La *corporation* è tutt’altro che vuota, al contrario di quel che sostiene Searle, tratto forse in inganno dal fatto che si dica in questo articolo che al momento in cui la *corporation* viene creata non è necessario che siano nominati degli amministratori.

Da quanto possiamo evincere da (a) e (b) devono esserci quantomeno gli agenti che dichiarano, in un certo *contesto*, quello del *California Corporations Code*, di aver conosciuto ed accettato ciascuna disposizione e clausola inserita nello statuto («*sign and acknowledge the articles*»). Questo ci porta a pensare che potremmo schematicamente interpretare — usando la *count as formula* — questo articolo come:

L’accordarsi su un certo statuto di certi agenti e farne dichiarazione valida *conta come* fare una *corporation* nel contesto del *California Corporations Code*.

Ove:

“accordarsi su un certo statuto di certi agenti e farne dichiarazione valida” istanza X;

“fare una *corporation*” istanza Y;

il “*California Corporations Code*” istanza C.

---

<sup>43</sup>La nozione di agente è estremamente variegata e ha una letteratura che investe molteplici campi, dalla filosofia dell’azione all’intelligenza artificiale. In questo lavoro abbiamo però deciso di utilizzare una nozione assolutamente stipulativa di agente. Innanzitutto un agente in questo lavoro è un agente *istituzionale*, cioè qualcuno che agisce in tale contesto tramite uno *status* che gli viene assegnato. Questo “qualcuno” può essere: una persona, qualcosa che potremmo riconoscere come persona per alcune sue caratteristiche (ad esempio robots più o meno avanzati). Anche un’organizzazione, se siamo disposti a riconoscere che abbia dei tratti rilevanti (in senso istituzionale) in comune con le persone (ad esempio una certa forma di responsabilità economica), può essere un agente. Il dato essenziale della definizione operativa qui presentata è che chi è riconosciuto quale agente ha un ruolo all’interno di un assetto istituzionale. Nel capitolo 5 cercheremo comunque di capire come funzioni il meccanismo del giocare un ruolo in un contesto istituzionale.

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

In realtà, al contrario di quanto credono Smith e Searle, vi è un X da istanziare. Searle, misteriosamente, non contempla questa ipotesi, ma si appoggia quasi unicamente alla natura performativa dei dichiarativi, limitandosi ad aggiungere che attraverso le *corporations* le persone sono fra loro legate attraverso relazioni di potere<sup>44</sup> e in qualche modo attraverso complessi di regole costitutive. La creazione di una *corporation* in realtà è spiegabile esplicitamente per mezzo della sua stessa teoria. La sua stessa ontologia di fondo è, come abbiamo già detto, un'ontologia che si basa in ultima analisi su *fatti* e la spiegazione schematica fornita riflette in pieno questo aspetto. Inoltre, il fatto che istanzia X è in questo caso un fatto complesso, un fatto che a sua volta coinvolge fatti istituzionali, costituiti da certi agenti, da uno statuto e dalla dichiarazione che questi agenti devono effettuare. Tale dichiarazione è a sua volta riferita allo stesso *California Corporations Code* che funge da termine C per l'istanziamento presentata. Questo, rispetto alla teoria searleana, non è un problema poiché è un fenomeno che fa parte della stessa natura ricorsiva del linguaggio e della realtà sociale<sup>45</sup>: attraverso una struttura di base e la sua iterazione viene generata complessità.

Inoltre riteniamo che questo sia addirittura un caso *standard* di assegnazione di *status* ad un oggetto, simile all'esempio del pezzo di carta che conta come una banconota<sup>46</sup>. In questo caso abbiamo già un'organizzazione a cui viene attribuito lo *status* di *corporation* riconosciuta dallo Stato della California.

Per capire come mai sia così dobbiamo tornare ad analizzare lo statuto della corporazione. L'articolo 201 del *California Corporations Code* stabilisce in modo dettagliato che cosa questo statuto deve contenere. Al primo punto vi è, significativamente, il *nome*. Il nome è un nome di qualcosa, sia questo qualcosa più o meno riducibile alle particelle subatomiche searliane. Inoltre, ancora più significativamente, allo stesso punto è espressa la necessità che tale nome sia accompagnato dalle parole "corporation", "incorporated" or "limited" — cioè, limitata<sup>47</sup> — o da un'abbreviazione di una di queste parole. Abbiamo quindi la

---

<sup>44</sup>Come vedremo nel corso di questa sezione, Searle fa però alcune considerazioni interessanti riguardo all'analisi delle relazioni di potere e l'agire delle persone coinvolte.

<sup>45</sup>Che Searle ha puntualizzato più volte, si veda ad esempio Searle (2009).

<sup>46</sup>Sez. 3.2.1.

<sup>47</sup>A sottolineare il fatto che sotto alcuni aspetti economici la responsabilità ricade sulla *corporation*.

“Apple Inc.”, proprio a sottolineare il fatto che la Apple ha acquisito lo *status* di *Incorporated*.

Il secondo punto dell’articolo 201 riguarda il *fine* della *corporation*. In alcuni casi il fine della *corporation* deve essere *dichiarato*, in altri casi no. Questo non significa che se non viene apposto nel documento il fine della *corporation* tale fine non esista, non significa cioè che possa esistere una *corporation*. L’esistenza di un fine è presupposta dall’articolo, che obbliga a dichiarare, per esempio, che i fini della *corporation* non debbano essere in contrasto con quanto prescritto dalla legge. Questo secondo noi evidenzia ancora di più il fatto che la *corporation* possa essere concepita come uno *status* che viene attribuito ad una organizzazione, qualcosa che connette la Apple alla California attraverso un riconoscimento legale e che impegna la Apple a seguire alcune delle istituzioni della California. Ciò che interessa allo Stato della California dei fini della Apple si limita a ciò che riguarda il suo proprio ordinamento. Quando parliamo degli *articles* (che abbiamo sommariamente tradotto in *statuto*) non ci riferiamo perciò ad una descrizione completa dell’organizzazione in questione, ma alle caratteristiche che di tale organizzazione devono essere rese pubbliche, in modo da *impegnare* i consociati a un certo tipo di attività o condotta.

Questo si può evincere anche da un altro elemento che deve essere presente nello statuto e approvato dai consociati: l’*indirizzo* che la *corporation* deve avere nello stato della California è un altro requisito della presente dichiarazione. L’indirizzo ha la funzione di legare nome, associati e Stato fra di loro, in modo da far diventare quella certa entità un’entità sottoposta alle leggi e alle limitazioni dello stato. Tali limitazioni si rivolgono anche ad aspetti più strutturali che riguardano, ad esempio, le quote azionarie e quindi anche il modo in cui le decisioni possono essere prese. Nulla però esclude che, se l’organizzazione resta all’interno di quello che specifica la legge per le *corporations* essa possa darsi la struttura che preferisce.

La *corporation*, intesa nel senso dell’esempio che Searle ha fornito non è quindi un’entità a sé stante, ma uno *status* che attribuiamo ad una certa organizzazione. L’*incorporation* presuppone l’organizzazione e perciò vi è uno *status* che un’organizzazione — lo Stato — attribuisce ad un’altra organizzazione. Potremmo istanziare quindi la formula in questo modo:

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

La Apple (X) conta come *Incorporated* (Y) nel contesto dello Stato della California (C)

Questo significa che l'organizzazione potrebbe esistere comunque, anche senza il riconoscimento dello Stato della California: l'aspetto decisivo sta nel fatto che certe persone hanno deciso di organizzarsi secondo un certo scopo, non tanto nel fatto che esse siano o no riconosciute da un certo Stato, a meno che l'essere riconosciuti da un certo Stato non faccia parte degli scopi di quella organizzazione. In questo caso tale riconoscimento potrebbe avere un ruolo cruciale.

Il fatto che giungiamo a concludere che la nozione di *corporation* dello Stato della California non ricada entro la nozione di termine Y-indipendente ci porta quindi a concludere che l'esempio posto da Searle è un esempio infelice, poiché spiegabile in due modi con la struttura delle funzioni di *status*, e a ipotizzare che invece regole come quelle presenti nel *California Corporations Code* siano sistemi che permettono un certo tipo di relazioni tra entità sociali. Esempi provenienti dal diritto ci possono dire ad un livello *indiziale* che cosa siano le organizzazioni, ma è difficile pensare che essi possano fornire una spiegazione completa di cosa sia un'organizzazione: se possiamo dire che la Apple Inc. è una organizzazione e, oltre ad essere un'organizzazione, è *anche* una *corporation*, riconosciuta legalmente dallo Stato della California, altrettanto non possiamo dire di Al-Qaeda, che riconosciamo immediatamente essere un'organizzazione, ma che non è registrata e riconosciuta in nessun modo. L'essere di una organizzazione viene *logicamente prima* dell'essere di una *corporation*. È proprio questo aspetto relazionale che ci permette di capire anche come funzioni la personalità giuridica, che attribuisce poteri (principalmente finanziari, che sgravano da certe responsabilità coloro che si associano) ad un'entità, l'organizzazione, se tale entità ha certi requisiti formali. Searle invece si trova in una posizione difficile, se da una parte in più occasioni afferma che non vi sono oggetti sociali propriamente detti<sup>48</sup> dall'altra dà alla *corporation* dignità di entità dotata di personalità giuridica. Quello che invece vorremmo sostenere noi è che vi è un qualcosa a cui — in certi casi specifici — viene assegnata tale personalità. Inoltre, affermando che non vi è nulla che conti come una *corporation*, si trova a

---

<sup>48</sup>Come abbiamo visto in sez. 3.2.1. Tratteremo più approfonditamente questo aspetto in 3.3.3.

dover chiamare in causa il fatto che creare un'entità dotata di personalità giuridica significa creare qualcosa che è un insieme di relazioni di potere che coinvolge un gruppo, una *pluralità di individui*. Questo però conduce immediatamente a due problemi. Innanzitutto significa rendere conto solo dell'aspetto concettuale delle organizzazioni, ma non di quello concreto. Ciò per esempio rende difficile anche solo distinguere fra due organizzazioni identiche da un punto di vista concettuale, oltretutto delle regole, ma differenti perché hanno differenti membri, poiché i membri dell'organizzazione non rientrano in nessun modo nello schema searliano<sup>49</sup>. Infine, la riflessione sulla pluralità degli agenti è lacunosa<sup>50</sup> e non permette di capire come si possa passare da questo livello concettuale al livello concreto ove gli agenti accettano un sistema di potere e decidono di esso.

D'altra parte impostare nel modo in cui abbiamo fatto sembra spostare il problema; se è vero che il problema delle *corporations* è risolto, è altrettanto vero che ora ci troviamo dinanzi ad un nuovo problema, quello delle organizzazioni. Siamo ben consapevoli di questo problema ed è per questo che al tema abbiamo dedicato il presente lavoro, proprio perché è stata individuata un'insufficienza dell'analisi serliana. Crediamo che uno dei motivi fondamentali del perché tale analisi sia insufficiente — oltre a quelli che elencheremo nei prossimi paragrafi — sta nel fatto che nell'ontologia di Searle vi è un deserto ontologico non necessario, che esclude la presenza di *costrutti* sociali. Noi crediamo che le organizzazioni siano entità che esistono per un *fiat*, in un modo simile a come esistono i confini e che tali entità quindi unificano ciò che è stabilito per convenzione con ciò che ha a che fare con il mondo esterno, come in un territorio che comprende sia il *tratto* che ciò che dal *tratto* è *tracciato*. In modo simile, attraverso un processo di costruzione, esseri umani vengono unificati tramite accordi, in un modo specifico che tratteremo nel corso di questo lavoro.

### 3.3.2 Mediazione e collettività

Abbiamo ripetuto più volte che i due aspetti essenziali dell'ontologia searliana della realtà sociale sono la dimensione intenzionale plurale e

<sup>49</sup>Tratteremo il problema dell'identità sincronica delle organizzazioni nel capitolo 6.

<sup>50</sup>Si veda oltre, sez.3.3.2.

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

la costitutività. Il primo aspetto dell'analisi — quello dell'intenzionalità collettiva — verrà qui illustrato parzialmente e verrà trattato più estesamente nel capitolo successivo. Il punto essenziale che vogliamo sottolineare è che anche se condividiamo che la nozione di intenzionalità collettiva come primitiva sia fondamentale, poiché permette di offrire un sistema estremamente compatto e potente nello spiegare molte delle interazioni a livello sociale, non pensiamo che tale nozione sia l'unica possibile. L'intenzionalità collettiva intesa come primitiva si rivela insufficiente nel momento in cui il nostro agire in concerto con altri in un ambito organizzativo deve essere strategico o deve portare a decisioni su beni collettivi. Quando giochiamo a calcio molte delle nostre azioni significative ai fini della partita sono effettuate in accordo con un senso del noi che è percepito in modo non mediato, diretto: il passare di *ego* la palla ad *alter* è parte di un obiettivo comune di fare *goal*, ove tutto ciò che accade nell'immediatezza dell'azione si spiega nell'ambito di un "noi" primitivo che conduce e spiega il senso dell'azione di ciascuno e che nell'urgenza del gioco è difficile spiegare attraverso concatenamenti di pensieri su pensieri altrui. Ma che dire del coordinamento necessario all'interno di un atto di compravendita di un giocatore? Possiamo dire che vi siano solo pensieri in modalità del noi che informano una certa decisione collettiva? Non è forse possibile che entrino tra gli azionisti in modo essenziale concatenamenti strategici di pensieri del tipo "Noi faremo così e così perché *A* pensa che *B* pensi che sia necessario a *C* comprare quel giocatore e cedere quest'altro"? Il problema diviene quindi quello di tenere in conto aspetti mediati da riflessioni su come interessi reciproci possano comporre una volontà comune; questo vuol dire che la tipologia delle intenzioni collettive va arricchita da intenzioni *mediate*.

La mediazione avviene in molti modi, non solo attraverso l'individuazione della strategia altrui, ma anche attraverso riflessioni sul ruolo che qualcuno riveste all'interno di un gruppo, oppure sulla modalità con cui ciascuno è disposto alla cooperazione<sup>51</sup>. I concatenamenti di pensiero mediato producono intenzioni comuni e soprattutto decisioni, tali meccanismi non sono — come dice Searle — esclusivamente nella nostra testa. Questo non significa d'altra parte pensare che ci sia

---

<sup>51</sup>Vi possono essere intenzioni collettive prodotte dall'agire per un gruppo, attraverso un "noi", ma secondo fini interamente egoistici, come fa notare Raimo Tuomela (1995).

una sorta di spirito hegeliano che conduca l'azione comune. Semplicemente il raggiungimento di una volontà comune può essere frutto di processi decisionali *pubblici*, come in una votazione, in cui le intenzioni di ciascuno tentano di produrre una volontà comune. La strumentazione per descrivere quest'ultimo tipo di intenzioni collettive è già parzialmente disponibile nel lavoro di Searle, poiché egli ha particolarmente evidenziato l'importanza della nozione di dichiarazione e il suo aspetto non privato, ma pubblico e sociale. Se possiamo avere intenzioni collettive attraverso dichiarazioni come possiamo sostenere che le intenzioni collettive siano esclusivamente nelle teste di ciascuno?

Il problema della decisione collettiva solleva un'altra carenza dell'analisi searliana, ovvero la mancanza di una riflessione sulla nozione di collettività. Anche se si volesse condividere una posizione strettamente individualista in ambito ontologico, anche se non ammettessimo l'esistenza in senso stretto della nozione di collettività o di bene collettivo, esso è comunque un qualcosa, un concetto, un costrutto cognitivo-sociale che orienta le nostre scelte in modo determinante. Ci troviamo continuamente chiamati a decidere di azioni che non riguardano strettamente i nostri interessi o le nostre azioni individuali, ma che riguardano beni o eventi che sono indivisibili, che ci riguardano in quanto siamo legati ad altri proprio da quella realtà invisibile che Searle ha messo così potentemente in luce. Come gestire lo smaltimento dei rifiuti? Come sfruttare al meglio un territorio? Anche solo tenendo conto dei propri fini egoistici, dobbiamo capire come vogliono agire gli altri che condividono certi problemi o risorse, fosse anche solo per poter trovare il modo di perseguire al meglio questi fini egoistici. Ma per fare ciò è necessario pensare ad un qualcosa che riguardi in un certo senso tutti e nessuno. Nel capitolo successivo cercheremo di trattare la nozione basilare necessaria a poter introdurre questo concetto così importante nell'abito di una qualsiasi organizzazione, quella di collettivo intenzionale.

### 3.3.3 La negazione degli oggetti sociali

L'ontologia su cui si basa Searle, come già detto, è principalmente un'ontologia di fatti. Principalmente, ma non esclusivamente. Ed è proprio questo "non esclusivamente" a complicare il sistema searleano. Difatti, in *The Construction of Social Reality*, ci si può imbattere in

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

generiche entità, come in oggetti o in oggetti sociali. Ma Searle non fornisce una sua interpretazione di cosa sia in generale un oggetto. In merito agli oggetti sociali è, sia pure di poco, un po' più esplicito. All'interno di questo problema, una delle domande cui l'ontologo avrebbe più interesse ad avere risposta da parte di Searle è sicuramente questa: quando una funzione di status viene applicata ad una certa entità, poniamo caso ad un pezzo di carta di una certa fattura che funge da banconota, con quanti oggetti abbiamo a che fare? Vi è semplicemente un pezzo di carta? O vi sono due entità: il pezzo di carta e la banconota? Searle sembra propendere per la prima ipotesi: pur parlando di oggetti sociali, tende ad escludere che vi siano propriamente oggetti sociali, piuttosto, nel caso di cui sopra, il pezzo di carta ha acquisito delle nuove caratteristiche dipendenti dall'intenzionalità umana. Come dice lo stesso Searle<sup>52</sup> abbiamo a che fare qui con differenti descrizioni di un medesimo oggetto, che funge da termine X nella formula *count as*. Gli oggetti sociali cioè non formano una classe distinta di oggetti, così come per esempio può essere invece per la classe oggetti di ferro. Un oggetto può essere sociale relativamente ad una descrizione e non sociale relativamente ad un'altra descrizione<sup>53</sup>.

Quando parliamo di oggetti sociali secondo Searle non ci riferiamo quindi a entità esistenti come possono esserlo gli oggetti materiali, piuttosto gli oggetti sociali vanno visti quali dei segnaposti, che indicano certi percorsi da seguire per eseguire una certa attività: non è l'oggetto che cambia, questo rimane identico a se stesso, né tantomeno si crea — al momento in cui la funzione di status viene imposta e l'oggetto è creato — un altro oggetto che verrebbe ad essere "l'oggetto istituzionale". Cambia quello che accade nelle teste delle persone, che tratteranno questo oggetto in maniera differente, che in presenza di quell'oggetto faranno certe cose e non altre e così via. D'altronde quello che interessa a Searle, come già precedentemente detto, sono i processi e gli eventi che vengono ad essere nel momento dell'imposizione della funzione. Questo è ciò che Searle chiama priorità del processo sul prodotto.

Si consideri però la formula searliana istanziata da questo esempio: "Mario Rossi conta come passeggero nel contesto dell'Alitalia". Come entità in gioco avremo, per Searle, solo Mario Rossi e le azioni

---

<sup>52</sup>Smith e Searle (2003).

<sup>53</sup>Smith e Searle (2003).

che compie come l'entrare in possesso di certi pezzi di carta e salire su un aeroplano. Inoltre possiamo forse considerare quali entità in gioco, ma di second'ordine, il "passeggero", che vale da termine  $Y$ , e il contesto delle regole che governano il volare. Si consideri questo *puzzle*<sup>54</sup>: "Alitalia nel 2006 ha fatto volare 2,21 milioni di passeggeri". Che cosa stiamo contando? Persone? No. Mario Rossi potrebbe aver volato dieci volte, Luca Bianchi 4, e così via. Stiamo contando ruoli? Anche se ammettessimo i ruoli come entità di prim'ordine non potremmo sostenerlo: il ruolo di passeggero dell'Alitalia è uno solo: quello definito appunto dalle regole costitutive del volare per l'Alitalia. La soluzione che proponiamo è quella di introdurre una nuova classe di entità, chiamate *qua-oggetti sociali*<sup>55</sup>: gli "X-in-quanto-Y-ad-un-certo-t": Mario-Rossi-in-quanto-passeggero-del-volo-1, Mario-Rossi-in-quanto-passeggero-del-volo-2, Luca-Bianchi-in-quanto-passeggero-del-volo-3, eccetera.

Se questo problema è generalizzato, poiché coinvolge la realtà sociale nella sua globalità, esso si presenta in modo ancora più forte nel caso delle organizzazioni, poiché in queste strutture sociali una delle funzioni fondamentali che si estrinsecano è quella della rappresentanza: quando un presidente di una nazione firma un certo atto, quel tale atto può significare l'inizio di una guerra che coinvolge l'intero apparato statale. C'è qualcuno che agisce come presidente e in quanto presidente fa sì che quella nazione dichiari guerra. La stessa persona in quanto professore universitario non può nulla del genere, poiché manca delle proprietà necessarie per esercitare quel potere. Si sarebbe tentati di dire che quella persona come professore e quella stessa persona come presidente sono due agenti differenti. Le loro azioni e il significato delle loro azioni sono ben distinti fra loro anche se la struttura sottostante appare però piuttosto simile a quella presente nel caso dell'Alitalia. Anche qui pare esserci un "X-in-quanto-Y-ad-un-certo-t" che, in più, acquista dei particolari poteri in virtù del fatto che quell' $Y$  è legato ad un contesto  $C$ , che a sua volta è concepito in qualche modo come agente, foss'anche in un senso meramente fittizio (o semplicemente legale): il dichiarare guerra del presidente diventa il dichiarare guerra dello Stato di cui il presidente è presidente.

<sup>54</sup>Per riferimenti e maggiori dettagli si rimanda alla sez. ??.

<sup>55</sup>Per una discussione estesa della nozione di *qua-oggetto* si rimanda al capitolo 5.

### 3.3.4 Istituzioni e accettazione sociale

Le istituzioni per Searle non sono dunque altro che sistemi di regole costitutive, entità come il matrimonio (ossia le regole costitutive di cui è composto), il gioco del calcio, una transazione e così via. Come abbiamo ribadito più volte, anche il linguaggio è un'istituzione, anzi, l'istituzione per eccellenza che funge da fondamento per la creazione di tutta la realtà istituzionale umana. Searle ha dedicato un notevole sforzo ad evidenziare parallelismi e differenze tra questa istituzione fondamentale e le sue derivazioni<sup>56</sup>.

Per altri filosofi, come Raimo Tuomela<sup>57</sup>, anche certe attività o pratiche sociali, se gestite da norme o da regole, possono essere dette istituzioni. In questo senso si potrebbe includere la stessa guerra fra le istituzioni. Senza proseguire ulteriormente, a questo livello del discorso vorrei solo evidenziare che — parafrasando quanto dice Aristotele per l'essere — istituzione si dice in molti modi. Tra questi vari sensi di istituzione vi sono istituzioni come gli Stati, le università, le aziende, le fabbriche, che possono essere sussunti entro la categoria di organizzazione. Se Searle analizza in modo molto raffinato i rapporti che vi sono tra linguaggio e istituzioni in generale, non cerca però di articolare tali, molteplici sensi della parola istituzione, e neanche di capire se dietro a questi vari sensi vi siano dei concetti e in quale maniera questi concetti siano legati fra loro. Manca come abbiamo visto un'indagine approfondita sull'applicabilità della sua nozione di istituzione alle organizzazioni<sup>58</sup>, che si differenziano dalle altre istituzioni perché, ad esempio, comprendono anche le *persone* entro la loro sfera in un modo profondamente differente rispetto alle istituzioni *à la* Searle: possiamo far parte della Fiat o della Fiorentina — in un senso molto vago<sup>59</sup> della nozione di parte — ma non facciamo parte del dollaro o del matrimonio.

Considerare le istituzioni e le organizzazioni rispetto al problema degli agenti che di queste fanno parte ripropone il problema dell'accettazione sociale e del potere. Come ha fatto notare Wolfgang Balzer<sup>60</sup>, l'analisi fatta da Searle riguardo alle istituzioni fornisce una visione

---

<sup>56</sup>In Searle (1995, 1998) e, soprattutto, in Searle (2009).

<sup>57</sup>Tuomela (2002).

<sup>58</sup>In sez. 3.3.1.

<sup>59</sup>Cioè non strettamente mereologico.

<sup>60</sup>Balzer (2002).

troppo armoniosa, troppo positiva se la raffrontiamo con l'effettiva realtà del mondo sociale che ci circonda. L'accettazione collettiva e la creazione di status e poteri viene spiegata attraverso un "noi" del tutto indeterminato, che sembra comprendere in Searle l'intero insieme dei partecipanti. In realtà la creazione di certi fondamentali fatti sociali, l'assegnazione di certi poteri viene fatta da un insieme ristretto di persone che si potrebbe dire il gruppo rilevante (*relevant group*), a prescindere dalla volontà degli altri che si limitano a sottoporsi ad essa. Riflettere su questo aspetto porta a caratterizzare la nozione di accettazione collettiva dell'autorità come una nozione *neutra*, che possa sintetizzare in sé una visione *positiva* come quella searliana (oppure come quella fondata sull'utilità sociale à la James Coleman<sup>61</sup>) con una *negativa*, di tipo marxista, come quella di Jean-Paul Sartre<sup>62</sup>, per il quale l'accettazione è più una *sopportazione* dell'autorità, cioè una sorta di interiorizzazione dell'impossibilità di resistere ad essa.

### 3.3.5 Tipi di regole costitutive

Anche se Searle non ha inventato la nozione di regola costitutiva<sup>63</sup>, il contributo che ha dato sul piano della loro struttura logica è certamente essenziale; allo stesso tempo non è possibile però ignorare come la filosofia del diritto italiana<sup>64</sup> abbia prodotto uno dei più ricchi dibattiti sulla loro natura e sul loro significato. Inoltre ha posto una questione interamente nuova, che riguarda la *tipologia* delle regole costitutive. Non essendo questo un lavoro specificamente orientato allo studio del-

---

<sup>61</sup>Coleman (1990b).

<sup>62</sup>Sartre (1960).

<sup>63</sup>A proposito dell'origine della nozione di regola costitutiva si veda Conte (1995a).

<sup>64</sup>La letteratura italiana sulle regole costitutive si è sviluppata in svariati ambiti, che qui possiamo solo accennare e che vanno dalla relazione complessa che sussiste tra i performativi e le regole nello specifico ambito del giuridico, ad esempio negli studi di Gaetano Carcaterra (1974, 1979, 2003) o in quelli di Giuseppe Lorini (2000a), alla caratterizzazione della tipologia delle regole, passando per la classificazione dei tipi di attività e di entità presiedute dalle regole — come in Conte (1995c, 1981) o in Lorini (2000b, 2003) — fino all'analisi delle questioni legate allo status di quelle che per Searle sono istituzioni specifiche, come ad esempio la promessa, come in Di Lucia (1997). Per una estesa e recente panoramica sulla letteratura in merito si vedano i lavori di Giuseppe Lorini (2000a) e di Corrado Roversi in Roversi (2007).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

le regole costitutive, ci limiteremo a stendere una lista preliminare dei tipi di regole che sono fondamentali all'interno di un'organizzazione<sup>65</sup>.

Innanzitutto vi è un piano che abbiamo chiamato "concettuale" delle organizzazioni, che riguarda i suoi *types*, ad esempio i suoi ruoli: amministratore, presidente, impiegato, e così via. Crediamo che questo piano concettuale delle organizzazioni sia ben espresso dalle regole *eidetico-costitutive* di Amedeo Conte, regole che sono *condizione necessaria* di ciò su cui esse vertono, come le regole degli scacchi, quando ad esempio specificano le mosse che tali pezzi possono compiere<sup>66</sup>. Le regole eidetico-costitutive, proprio per la loro natura di regole che si muovono nel piano dei *types*, sono uno strumento particolarmente adatto a comprendere l'aspetto dinamico delle organizzazioni.

Queste regole si suddividono ulteriormente in *ontiche* (come la regola che stabilisce lo scaccomatto), cioè marcatamente definizionali, e in *deontiche*, che incorporano nella loro formulazione anche una modalità deontica, ovverosia un dovere, un permesso o un obbligo (come ad esempio la regola "L'alfiere deve muovere in diagonale"). In questo modo si profila un aspetto marcatamente concettuale insito nelle organizzazioni<sup>67</sup> e un aspetto che lega gli agenti tra loro attraverso una dimensione di impegno (*commitment*). Per Conte la regola eidetico-costitutiva deontica è costitutiva sia *del* gioco, perché «quel gioco non avrebbe la sua costitutiva identità se questa regola non vi fosse»<sup>68</sup> sia *nel* gioco: ad esempio, la regola che il re debba essere sottratto allo scacco è una delle regole che caratterizzano il re nello spazio delle azioni che deve compiere (che Conte chiama il "luogo deontico" del re).

A tal proposito crediamo che l'ulteriore distinzione fra regole eidetico - costitutive deontiche *paradigmatiche* e *sintagmatiche* possa rivelarsi

---

<sup>65</sup>Ovviamente se consideriamo lo Stato italiano, che secondo molta di questa letteratura ha nel suo diritto esemplificati quasi tutti i tipi di regole costitutive, non possiamo non notare come sarebbe necessario dedicare uno studio "specifico" al problema della tipologia delle regole in relazione alla nozione di organizzazione sociale. In ogni caso nel capitolo 8 estenderemo questa tipologia considerando le "regole ponte" e le regole costitutivo-regolative.

<sup>66</sup>Conte (1995a,c).

<sup>67</sup>Evidenziato in Scott (2001).

<sup>68</sup>Conte (1995a): 285.

utile<sup>69</sup>: le regole *paradigmatiche* determinano forme di azione, stabilendo quali sono le azioni possibili in un determinato contesto come nel caso della regola:

L'alfiere deve muovere in diagonale

Le regole *sintagmatiche* sono più complesse poiché determinano quali norme devono essere seguite nella prosecuzione della pratica che esse definiscono. La regola degli scacchi succitata, cioè che

Il re, se sotto scacco, deve essere sottratto allo scacco

è una regola eidetico-costitutiva deontica *sintagmatica*. Attraverso questa distinzione è possibile spiegare la stratificazione delle regole, il fatto cioè che due regole vengano eseguite nella stessa unità d'azione:

Ciò avviene, ad esempio, quando un giocatore, il cui re sia sotto scacco, sottrae il re allo scacco spostandolo di una casella.

In questo caso, il giocatore agisce simultaneamente secondo due regole: secondo la regola *sintagmatica*, per la quale il re deve essere sottratto allo scacco, e secondo la regola *paradigmatica*, per la quale il re si deve spostare (tranne che nell'arroccamento) di esattamente una casella<sup>70</sup>.

D'altra parte abbiamo evidenziato come nelle organizzazioni vi sia un piano concreto, che riguarda i *tokens*, e ad esso è necessario che risponda una struttura di regole che attui uno stato specifico di cose. Le regole *thetico-costitutive*<sup>71</sup> (dal greco *thésis*, atto di posizione) creano attraverso il meccanismo della performatività proprio qualcosa di *specifico*; esse pongono in essere lo stato di cose su cui esse vertono, sono cioè «condizione *sufficiente di attualità* su ciò su cui esse vertono»<sup>72</sup>. Alcuni esempi di performatività *thetica* sono: la convocazione di un'assemblea, il conferimento del mandato, la delega, le dimissioni, la nomina<sup>73</sup>. Tutte queste azioni seguono delle regole eidetico-costitutive

<sup>69</sup>Si veda Conte (1995a).

<sup>70</sup>Conte (1995a): 286.

<sup>71</sup>Amedeo Conte (1995a) ha denominato così queste regole, analizzate primariamente da Gaetano Carcaterra (1974, 1979) e da Carcaterra chiamate "*norme costitutive*".

<sup>72</sup>Conte (1995c): 296.

<sup>73</sup>Conte (1995b).

### 3. ORIZZONTE INTENZIONALE E COSTITUTIVITÀ

---

per quanto attiene al *modo* in cui esse si estrinsecano, ma il loro estrinsecarsi può essere considerato una regola, una regola che *istituisce* una condizione specifica, come la condanna di K. nel *Processo* di Kafka.

Il vero e proprio atto fondativo di una organizzazione (e non il semplice fatto che essa venga registrata all'interno di un'altra) pone un'interessante questione sulla tipologia delle regole costitutive: vi è in questo caso una sintesi fra due piani, quello del *type* e quello del *token*, sotto l'egida di una regola che è stata chiamata *noetico-costitutiva*, ovvero di una regola che detiene entrambi i tratti: quello *thetic* e quello *eidetic*. Tale sintesi, che riguarda anche il concetto di validità di un ordinamento graduale — ad esempio *à la* Kelsen<sup>74</sup>, che in ultima analisi si basa su una *Grundnorm* — è stato studiato in letteratura<sup>75</sup> soprattutto rispetto alla nozione di ordinamento *statuale*, anche se forse il caso più generale delle organizzazioni rimane ancora inesplorato. Tale osservazione ribadisce la necessità di una prospettiva integrata sulle organizzazioni, che prenda in considerazione l'aspetto concreto insieme a quello concettuale, l'attuale con il possibile e che più volte abbiamo cercato di evidenziare.

Gli esempi proposti considerano *giochi*, come gli scacchi, cioè *istituzioni* nel senso searleano. Vedremo<sup>76</sup> come proprio a partire dalla riflessione sui giochi e approfondendo il loro aspetto dinamico sia possibile caratterizzare l'organizzazione come un caso estremamente peculiare di istituzione, per la quale il modo di "giocare ad una certa organizzazione" riveste un ruolo *essenziale* per la sua stessa identità diacronica.

Prima di affrontare il problema del gioco è necessario però ritornare al problema della *pluralità*, che caratterizza in modo forte le organizzazioni, pluralità che è sia dei membri che nel gioco agiscono "in modalità del noi", sia nei *ruoli* che strutturano le possibili azioni e il senso di tali azioni. Vedremo nel capitolo successivo quanto sia necessario approfondire la dimensione dell'intenzionalità e quella della pluralità e soprattutto quanto un'ulteriore chiarificazione della costitutività (attraverso la nozione di ruolo) sia necessaria per la chiarificazione concettuale di entrambe le dimensioni.

---

<sup>74</sup>Kelsen (1967).

<sup>75</sup>Si veda Roversi (2007), per riferimenti.

<sup>76</sup>Nei capp. 7 e 8.

## CAPITOLO 4

### INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

Uno dei problemi più trattati — e anche dei più estesi — non solo in ontologia sociale<sup>1</sup>, ma ancor più in filosofia morale<sup>2</sup>, in filosofia del diritto<sup>3</sup> o in filosofia politica<sup>4</sup> è quello di stabilire se le organizzazioni siano o no persone o, quantomeno, se sia possibile ascrivere ad esse genuinamente intenzioni. Data l'ampiezza del problema, contrapposta agli scopi e alla portata di questo lavoro, non entreremo in questo dibattito. Ne abbiamo accennato già nel secondo capitolo allo scopo, come abbiamo sostenuto, di mostrare la rilevanza filosofica della nostra analisi attraverso una illustrazione di problemi-chiave delle organizzazioni e nel terzo per mostrare come la personalità giuridica possa in certi ambiti essere trattata alla stregua di uno *status* di tipo searleano. Piuttosto — e sposiamo in questo la posizione di H.L.A Hart — crediamo che concentrare la ricerca sul problema della personalità delle organizzazioni forse non è un'impresa destinata al successo quanto invece può esserlo il focalizzarsi sulle molteplici e complesse *condizioni* che ci spingono a dire che un certo numero di persone sono unificate

---

<sup>1</sup>Vedi sez. 2.3. Per un recente panorama sulla letteratura in merito si veda Tollefsen (2002c) e Hindriks (2009).

<sup>2</sup>French (1977, 1979, 1984); Kerlin (1997).

<sup>3</sup>Si veda Radin (1932) e Dan-Cohen (1986).

<sup>4</sup>Nella sua formulazione moderna, al di là di quella sia pur importante di matrice medioevale, il problema è stato posto in maniera determinante almeno a partire dal *Leviatano* di Hobbes, si veda in tal senso Clark (1994) e Pettit (2008).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

entro un qualche aggregato che le comprende<sup>5</sup>. Così, che il problema della personalità delle organizzazioni sia metaforico o ontologico, quello che ci interessa è che in qualche modo le organizzazioni abbiano dei *requisiti di agentività*, cioè il fatto che tendiamo a dire che in qualche modo vi sono delle intenzioni associate ad esse nel momento in cui i loro elementi di base sono considerati assieme. Una motivazione per evitare di analizzare dettagliatamente il problema della *genuina* attribuzione di intenzioni alle organizzazioni — secondo una prospettiva che Frank Hindrinks<sup>6</sup> chiama *esterna* — sta nel fatto che le intenzioni delle organizzazioni sono *costitutivamente* pubbliche. Questo non significa ovviamente che *tutti* siano a conoscenza delle intenzioni delle organizzazioni, ma che di esse devono essere a conoscenza almeno *alcuni* degli agenti che ne fanno parte. Questo potrebbe d'altronde condurre alla conclusione che l'attribuzione di intenzioni alle organizzazioni sia solo *metaforica*. Ma non è proprio questa una variante dell'annoso problema della personalità delle organizzazioni?

Più interessante secondo noi è capire i vari modi nei quali l'intenzionalità si estrinseca *all'interno* di una organizzazione e con questo spirito riprendiamo in considerazione i due esempi kafkiani di Gilbert<sup>7</sup>. Se volessimo che le organizzazioni abbiano come requisiti "un senso del noi" che attraverso egualmente ciascun membro, avremmo notevoli problemi a spiegare sia un'organizzazione i cui membri vengono a mano a mano sostituiti da macchine, sia un'organizzazione composta da operai che non si conoscono gli uni con gli altri (e non sanno nemmeno della presenza di altri mentre lavorano). Se prendiamo però in considerazione il sistema *decisionale* di un'organizzazione ci rendiamo conto che è possibile trattare il problema dell'intenzionalità e che inoltre è necessario in tal senso guardare ai molteplici modi nei quali questo problema si coniuga. Infatti il sistema decisionale raramente considera tutti i membri di un'organizzazione, raramente tutti i membri partecipano a tutte le decisioni riguardanti tutti gli aspetti di quell'organizzazione di cui fanno parte. Anche nella più democratica

---

<sup>5</sup>Hart (1953) in Hart (1983):21-48.

<sup>6</sup>In Hindrinks (2009).

<sup>7</sup>Vedi sez.2.3, p. 33. Esempi simili sono stati presi in considerazione anche da Mehir Dan-Cohen (1986).

---

delle organizzazioni vi sono decisioni che vengono prese solo da alcuni membri, come anche nella più dittatoriale vi è uno spazio, sia pur ristretto, di autonomia<sup>8</sup>.

Per dire questo non è necessario considerare la nozione di *relevant member* di Raimo Tuomela<sup>9</sup>, almeno non nel senso troppo ristretto che questi gli assegna. Secondo Tuomela ogni gruppo possiede un sistema di autorità che suddivide i suoi membri in operativi e non operativi, in chi decide e chi esegue tali decisioni, certamente Tuomela è consapevole che questi due gruppi possano coincidere, totalmente o parzialmente, ma noi crediamo che tali confini siano non solo sfumati, ma siano anche mobili. Vi sono azioni nelle quali un certo sottogruppo semplicemente esegue quanto gli è stato ordinato, ma vi sono anche azioni nelle quali tale gruppo prende autonomamente delle scelte che condizionano il corso delle azioni di tutta l'organizzazione. Inoltre vi sono casi in cui le parti — operativo/non operativo — si ribaltano parzialmente o completamente. I sistemi decisionali all'interno di ciascuna organizzazione sono cioè *plurali e parzialmente distribuiti*. Si riconsideri sotto questa luce l'esempio della Fiorentina. Alcuni aspetti decisionali della Fiorentina sono certamente in mano al consiglio di amministrazione, riguardano il budget, il mercato dei giocatori, gli sponsor, e così via; altri sono in mano all'allenatore e riguardano, tra le altre cose, la preparazione atletica e le possibili strategie da eseguire in campo; infine vi sono degli aspetti decisionali (e non del tutto secondari per i destini della Fiorentina) che sono *esclusivamente* in mano alla squadra sul campo, che rapidamente deve prendere decisioni in concerto per poter portare a termine il suo scopo. Quindi non solo i sistemi decisionali sono molteplici nel numero, ma anche nella forma. Il consiglio di amministrazione esprime decisioni attraverso meccanismi differenti da quelli dell'allenatore che per certe scelte è, per così dire, solo; a sua volta la squadra in campo decide in concerto in modo ancora diverso, poiché le sue decisioni devono essere prese in pochi attimi.

In questo capitolo ci concentreremo innanzitutto su quest'ultimo aspetto, cercando di capire la peculiare natura delle azioni collettive nel corso di azioni che coinvolgono aspetti motori. Questo ci permetterà di rimarcare che una delle scelte che più ha condizionato l'analisi

---

<sup>8</sup>Coleman (1990b).

<sup>9</sup>Tuomela (1992, 1995) e Lagerspetz (2003).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

delle organizzazioni è stata quella di sottendere un unico tipo di intenzionalità collettiva alla base di tutti i fenomeni sociali. Ciò ha portato a caratterizzazioni che sono o troppo specifiche, che non riescono a tener conto dei vari tipi di organizzazioni che esistono, o troppo generiche, che comprendono cioè nell'ambito delle organizzazioni entità che non sono specificamente organizzazioni, come i *collettivi*, che tratteremo nella seconda parte di questo capitolo.

##### 4.1 Intenzioni collettive non mediate

La domanda cui cercheremo parzialmente di rispondere in questa sezione è relativa al problema searliano dell'intenzionalità collettiva: in Searle, se analizziamo il suo resoconto guardando la sua nozione di intenzionalità, non vi è nessuna differenza tra il senso del noi di un branco di lupi e quello dei parlamentari nella camera dei deputati. Qualcuno potrebbe essere abbastanza d'accordo con Searle, aggiungendo forse che i lupi sono solo più pelosi. Purtroppo però la differenza non si ferma qui, per coglierla è necessario: a) isolare due tipi fondamentali di intenzioni collettive: le intenzioni collettive *non mediate* (ICNM)<sup>10</sup> e quelle *mediate* (ICM); b) integrare in modo più specifico la dimensione del linguaggio all'interno della dimensione intenzionale collettiva.

Intuitivamente l'ICNM si ha quando un individuo prende parte ad un'azione collettiva e la sua attenzione non è specificamente ed esplicitamente orientata al contenuto intenzionale della parte di azione che sta svolgendo. Al tempo stesso il *focus* dell'azione può essere spostato e le azioni in questione sono così portate al centro dell'attenzione. La locuzione "non mediate" intende esprimere l'ipotesi che il contenuto di tali intenzioni non sia esplicitamente rappresentato dai soggetti cognitivi<sup>11</sup>. Il nostro assunto generale è che le intenzioni di questo tipo siano abitualmente collegate a movimenti corporei, che implicano quindi la *co-presenza* degli individui che partecipano all'azione considerata. Il fatto che queste intenzioni — nel momento in cui sono presenti — non

---

<sup>10</sup>Buona parte di questa sezione, soprattutto quella sulle ICNM deriva dai seguenti lavori scritti durante la mia collaborazione con l'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione, Consiglio Nazionale delle Ricerche (ISTC-CNR): Bottazzi e Ferrario (2008b); Bottazzi e altri (2006b, 2007b).

<sup>11</sup>In un certo senso sono non-concettuali, o meglio *potenzialmente* concettuali. Si veda Szabó (2008) e Roskies (2008).

siano esplicitamente rappresentate, tuttavia, non implica che non lo possano mai divenire: esse si collocano alla periferia dell'attenzione, ma — qualora ne emerga la necessità — possono essere portate nella zona focale<sup>12</sup>. Una possibile obiezione a questa formulazione è che, dal momento che tali intenzioni non sono (in un certo senso) completamente consapevoli, non dovrebbero neppure essere chiamate intenzioni. Tuttavia, dal momento che: a) esse dirigono di fatto le nostre azioni verso specifici fini; e b) a differenza dei meri riflessi, possono essere inibite, è nostra convinzione che rientrino di diritto nel dominio dell'intenzionalità<sup>13</sup>.

Ad esempio, si consideri il caso (non collettivo) di una persona che si trova in viaggio su di un treno sprovvisto di appositi sostegni per contenitori di liquidi; ad un certo punto, il treno frena all'improvviso e la bottiglia d'acqua posizionata sul tavolino di costei viene sbalzata in aria. Immediatamente, le braccia e le mani della viaggiatrice si protendono in modo da afferrare la bottiglia prima che si rovesci a terra. In questo caso, possiamo affermare con una certa sicurezza che la viaggiatrice avesse tutta l'intenzione di afferrare la bottiglia, sebbene di certo non abbia avuto il tempo di formulare alcun pensiero del tipo: "Intendo afferrare la bottiglia". Si noti che un'azione del medesimo tipo avrebbe potuto essere interrotta (od inibita), ad esempio se la viaggiatrice avesse avuto con sé anche un qualche oggetto fragile di valore e avesse scelto, di conseguenza, di afferrare quest'ultimo anziché la bottiglia. Se ne deduce che azioni di questo tipo non sono meri riflessi e — in diverse situazioni — possono essere guidate da intenzioni esplicitamente rappresentate.

Questa linea di pensiero non è nuova nella letteratura filosofica. Per esempio, in *Intentionality*<sup>14</sup>, John Searle traccia una distinzione tra quelle che definisce "intenzioni precedenti" e intenzioni "in-azione", secondo la quale le prime sono quelle dirette verso azioni future che coinvolgono un'attività di pianificazione, mentre le ultime sono quelle che sono presenti per l'intera durata di un'azione. Inoltre, mentre le intenzioni precedenti sono considerate rappresentazionali, le intenzioni in-azione, secondo Searle, sono invece "presentazionali". In Searle (1990),

<sup>12</sup>A tal proposito Searle parla del suo "Principio di Connessione", cioè che tutti gli stati intenzionali non coscienti sono in principio accessibili alla coscienza (Searle, 1992).

<sup>13</sup>Per una disamina di queste tematiche nell'ambito delle neuroscienze si veda Jeannerod (1997).

<sup>14</sup>Searle (1983).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

Searle introduce anche la nozione di “intenzione collettiva in-azione”. Sebbene la posizione di Searle, come è espressa in Searle (1983), Searle (1990) e Searle (1992), appaia compatibile con l’esistenza di ICNM, bisogna dire che la sua analisi è principalmente incentrata su quelle azioni guidate da intenzioni collettive in-azione che sono interamente sotto il focus dell’attenzione, e che vengono esplicitamente rappresentate nel momento dell’azione. Ciò si evidenzia anche negli esempi da lui utilizzati, quali quello della preparazione della salsa olandese<sup>15</sup> o quello del corpo di ballo<sup>16</sup>. Dunque, in un certo senso, il nostro contributo potrebbe essere interpretato come un’estensione dell’analisi searliana: la nozione da noi proposta di ICNM potrebbe costituire un sottocaso della nozione di intenzioni collettive in-azione<sup>17</sup>.

La nostra analisi, tuttavia, non è sostanziata soltanto da riflessioni filosofiche<sup>18</sup>, ma anche da considerazioni ed evidenze emerse da studi empirici. Autori quali Deborah Tollefsen<sup>19</sup>, Vittorio Gallese e Thomas Metzinger<sup>20</sup> hanno già evidenziato le difficoltà che gli approcci fortemente rappresentazionali<sup>21</sup> incontrano nel trattamento di una certa classe di azioni che possono essere descritte sia come intenzionali — per via della loro peculiarità di essere dirette a un fine — sia come collettive, dato il tipo di “consapevolezza del noi” (*we-awareness*) manifestata dagli agenti che vi partecipano<sup>22</sup>. Tale difficoltà viene illustrata tramite un elenco di attività cooperative che bambini molto piccoli

---

<sup>15</sup>Searle (1990).

<sup>16</sup>Searle (1995).

<sup>17</sup>Ad ogni modo, anche se risulta auspicabile, un raffronto approfondito delle due posizioni non rientra fra gli obiettivi di questo lavoro.

<sup>18</sup>Che si riferiscono, è necessario precisarlo, soprattutto alla filosofia analitica. In ambito fenomenologico vi sono stati dibattiti differenti che hanno portato a considerare qualcosa che potrebbe essere accostabile alle nostre ICNM, anche se la ricerca in merito è tutta da approfondire. Alfred Schütz è forse a riguardo tra i primi e i più importanti filosofi ad essersi interessato alla fenomenologia dell’intenzionalità collettiva (Finn, 1997). Nella sua analisi delle relazioni “in modalità del noi” ha introdotto le relazioni “in modalità del noi *pure*” che emergono in situazioni di contatto *vis à vis* fra individui, intendendole come una via *immediata* e intuitiva che permette quella relazione empatica che qui cerchiamo di suggerire (Schütz, 1974).

<sup>19</sup>Tollefsen (2005).

<sup>20</sup>Metzinger e Gallese (2003).

<sup>21</sup>Come ad esempio Bratman (1999) e, per certi versi, Tuomela (1995).

<sup>22</sup>Per autori quali Bratman, Tuomela ed altri, l’intenzionalità collettiva è comunque frutto di una complessa interconnessione di rappresentazioni esplicite delle intenzioni proprie e altrui. Questo è il senso in cui è da intendersi l’attributo “rappresentazionalista” come usato nel nostro lavoro.

ed animali sono perfettamente in grado di compiere, nonostante non possiedano una capacità di rappresentazione degli stati mentali altrui pienamente sviluppata.

Fra gli esempi citati da Gallese<sup>23</sup>, vi è quello dell'imitazione precoce: i neonati di 18 ore sono già in grado di imitare i movimenti facciali degli adulti, ovvero di riprodurre un comportamento osservato utilizzando una parte del proprio corpo alla quale non hanno accesso visivo. Un altro esempio è fornito dai primati, che appaiono in grado di anticipare il comportamento altrui. Un ultimo esempio viene invece fornito da Tollefsen<sup>24</sup>: bambini di 18 mesi che giocano a "fare finta di preparare il tè". Quelli citati sono esempi di attività collaborative (o comunque collettive) implicanti forme più o meno esplicite di intenzionalità in soggetti ai quali, in letteratura, non viene tipicamente riconosciuta alcuna capacità di attribuire credenze o desideri a soggetti diversi da se stessi. Questi studi empirici forniscono quindi una prima motivazione a favore delle ICNM. Vi sono, tuttavia, ulteriori motivazioni.

#### 4.1.1 Un esperimento mentale

Anche nel caso di adulti umani, infatti, ci sono molte situazioni nelle quali appare improbabile il coinvolgimento di rappresentazioni mentali esplicite, come mostra il seguente esperimento mentale. Si consideri il caso di due esperti ballerini di tango. Siamo inclini a ritenere che essi eseguano una serie di particolari movimenti coordinati che, a loro volta, implicano degli schemi precisi, dei quali, tuttavia, i ballerini non sono pienamente consapevoli durante l'esecuzione della danza; ovvero, ai quali non prestano necessariamente attenzione nel momento dell'esecuzione (contrariamente a ciò che accadrebbe, invece, se si trattasse di principianti). Potremmo — ad esempio — osservare il ballerino leader che muove un passo avanti con il piede destro, mentre, contemporaneamente, il partner lo segue facendo un passo indietro con il piede sinistro. Ora, supponiamo, a ballo concluso, di chiedere ai ballerini quale tipo di ragionamento abbia accompagnato quello specifico passo di danza. Ci aspetteremmo forse una risposta dettagliata del tipo: "Poiché credevo che il mio partner stesse per muovere all'indietro il piede in accordo con la sua volontà di ballare il tango con me, ed

---

<sup>23</sup>Gallese e Metzinger (2003).

<sup>24</sup>Tollefsen (2005)

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

anch'io ero d'accordo a ballare il tango con lui, ho deciso di muovere il mio piede in avanti"? È ragionevole pensare che, rispetto a quello specifico movimento, la risposta potrebbe consistere piuttosto in qualcosa come "L'ho fatto automaticamente, non ci ho pensato specificatamente...". Si noti che, in questo caso, è ovvio come ciascun ballerino — pur non essendo del tutto consapevole di ogni singolo movimento eseguito — sia in grado di interrompere il ballo in qualsiasi momento lo ritenga opportuno. Questa affermazione può essere ulteriormente avvalorata dall'osservazione che molte azioni collettive di questo tipo richiedono un'esecuzione molto veloce per poter essere compiute in maniera appropriata. Appare quindi tanto più improbabile che in questi casi sia coinvolta una forma di ragionamento di alto livello su contenuti rappresentazionali (come è mostrato dal caso dell'ipotetica prima risposta nell'esempio precedente).

##### 4.1.2 Verso una tipologia: la mediazione

Un'analisi approfondita delle *ICNM* potrebbe apportare un contributo rilevante sulla questione della riducibilità delle intenzioni collettive ad una somma di singole intenzioni individuali<sup>25</sup>. La tesi da noi qui sostenuta è che le *ICNM*, per via del loro carattere non rappresentazionale, non siano facilmente riducibili a combinazioni di intenzioni individuali. Quindi, a nostro parere, tali intenzioni sono esattamente quelle che dovrebbero essere definite "primitive" (nei termini enunciati da Searle<sup>26</sup>). D'altra parte, in azioni più complesse che coinvolgono

---

<sup>25</sup>Crediamo inoltre che la nozione da noi proposta abbia un forte interesse sia per la filosofia che per le scienze cognitive. In tal senso sarebbe certamente utile concentrare l'attenzione su di un esempio specifico. In questo caso abbiamo ripreso un esempio — quello della danza — che è stato introdotto originariamente da Searle e lo abbiamo utilizzato per condurre un piccolo esperimento mentale. La danza, tuttavia, è attualmente anche al centro di studi condotti in ambito di scienze cognitive e neuroscienze (Brown e altri, 2006). Crediamo che sviluppi interessanti possano risultare, da un lato, dal cercare di affrontare i risvolti filosofici di problemi quali — ad esempio — la relazione fra esperienza ed intenzioni collettive non mediate (Calvo-Merino e altri, 2005), o la relazione tra verbalizzazione dei passi e consapevolezza dei movimenti; dall'altro, dall'esplorare se ed in quale misura la teoria dei neuroni specchio (*mirror neurons*) ed i relativi meccanismi di simulazione (Gallagher e Zahavi, 2008; Metzinger e Gallese, 2003; Stevens e McKechnie, 2005) possano eventualmente costituire la base neurofisiologica della nostra ipotesi filosofica.

<sup>26</sup>Searle (1990, 1995).

pianificazione ed impegno (*commitment*), il coinvolgimento di una forma di intenzionalità collettiva di più alto livello sembra più che probabile: una forma d'intenzionalità che si fonda senz'altro sulla capacità di attribuire stati mentali agli altri agenti. È esattamente questo tipo di intenzionalità collettiva che è spiegabile in termini di atteggiamenti individuali. Se la nostra analisi è corretta, riducibilità e non riducibilità delle intenzioni collettive non sono quindi due opzioni mutuamente esclusive. Esse appaiono piuttosto come proprietà da attribuirsi a due diverse forme di intenzionalità collettiva, quella mediata e quella non mediata.

Potremmo quindi considerare delle intenzioni collettive *mediate* (*ICM*) che verrebbero a sussistere in situazioni di incertezza, quando ad esempio la relazione *vis à vis* non è possibile oppure quando l'esito dell'azione collettiva non è garantito perché è spostato nel futuro. In questi casi è necessario ragionare sulle intenzioni altrui per pervenire ad una intenzione comune. Ciascun individuo coinvolto nell'azione collettiva necessita almeno:

- a) di prendere in considerazione le proprie intenzioni;
- b) attribuire stati mentali ad altri agenti.

a) e b) sono d'altronde le condizioni fondamentali e minimali per l'interrelazione sociale su cui concorda una larga parte di filosofi<sup>27</sup>. Il fatto che le intenzioni degli altri individui non sono chiare ci costringe a riflettere su di esse in maniera congetturale, in questa modalità credenze e intenzioni di ciascun individuo sono costantemente riformulate in modo tale da rendere possibile il nostro agire in consonanza con l'agire degli altri.

Una forma abbastanza semplice di modalità del noi (non primitiva) di questo tipo si estrinseca nel momento in cui le *ICNM* non sono più efficaci. Quando qualcosa va storto nell'interazione non mediata, siamo *costretti a ragionare*: un passo falso di danza ci costringe a ripensare in modo esplicito alla procedura del danzare, cercando magari di recuperare con creatività dall'errore commesso, così come a calcio ripensiamo agli schemi imparati nel momento in cui l'azione non consegue

---

<sup>27</sup>Ad esempio Dennett (1987, 2001), per l'interazione sociale e, nello specifico caso delle intenzioni comuni Bratman (1992, 1999).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

il suo scopo, ma non solo sulla base di quanto conosciamo; incominciamo appunto a pensare alle intenzioni dell'altro, *proprio perché* non abbiamo più quell'accesso diretto e inconsapevole alle sue intenzioni.

Certamente il linguaggio gioca un ruolo chiave e ci induce a suggerire la possibilità di isolare un ulteriore tipo, quello delle intenzioni collettive linguisticamente *mediate* (ICLM). Come abbiamo visto precedentemente, attraverso un atto linguistico vengono creati impegni, per esempio impegni a fare delle cose con delle persone: in questo caso il contenuto dell'intenzione è pubblico e condiviso tra gli individui. Nell'esempio dei ballerini per poter ballare la milonga, o nell'esempio dei giocatori per poter decidere quale strategia utilizzare una volta in campo è necessario utilizzare il linguaggio. Questo suggerisce una complessa dialettica tra livello non-mediato e mediazione che non investiremo in questa sede. Quello che ci interessa è che ammettendo la tipologia possiamo, oltre a porre una chiarificazione forse utile nel dibattito sulla primitività della nozione di intenzionalità collettiva, dare una spiegazione del fatto — attraverso le ICLM — che le intenzioni collettive possono essere costruite a partire da intenzioni più semplici:

*Noi* intendiamo che *p*, perché abbiamo deciso che noi intendiamo che *p*, e abbiamo deciso ciò attraverso una procedura che coinvolge il volere "singolo" di *a*, di *b* e di *c*.

Un esempio di intenzionalità collettiva di questo tipo è il *voto*<sup>28</sup>; l'esito del voto è un modo di giungere a una intenzione collettiva, ma tale esito è completamente dipendente dal linguaggio. Ovviamente, il linguaggio non è l'unico elemento necessario. La nozione di collettivo, che è il soggetto che viene tenuto in conto nel momento in cui ciascuno prende decisioni che devono diventare intenzioni collettive, è determinante. A sua volta, per considerare la nozione di collettivo è necessario considerare innanzitutto la nozione di *ruolo* che stabilisce le funzioni e le relazioni che chi fa parte del collettivo ha all'interno del collettivo stesso e con gli altri suoi membri (o agenti). Infine, come vedremo nel capitolo 5, i ruoli sono fondamentali per mettersi nei panni altrui in contesti istituzionali e poter capire quali sono le possibili azioni che un certo agente potrebbe compiere in tali contesti. Capire le mosse altrui è fondamentale nelle relazioni istituzionali non solo di tipo competitivo (si pensi agli scacchi), ma anche di tipo cooperativo (nel cercare

---

<sup>28</sup>Che vedremo approfonditamente nel capitolo 8.

di capire ad esempio come voterà  $b$  ed eventualmente imbastire una strategia al fine di condizionare il suo voto). Per capire come si distingue un branco di lupi da un gruppo di parlamentari c'è quindi ancora molta strada.

## 4.2 Ruoli

In questa sezione cercheremo di esplicitare alcune intuizioni sulla nozione di ruolo<sup>29</sup>, anche formalmente, cioè attraverso la logica al primo ordine. Nella letteratura<sup>30</sup> i ruoli sono stati analizzati specificamente e rigorosamente secondo il loro aspetto formale (nel senso di Husserl, secondo le loro proprietà più generali) più nell'ambito della modellazione concettuale<sup>31</sup> (e spesso formalmente, questa volta nel senso anche di un'esplicitazione attraverso un linguaggio artificiale) che in quello della filosofia.

In filosofia l'approccio è stato, in un certo senso, più "sociologico". Bruce Biddle<sup>32</sup> considera i ruoli come quei comportamenti caratteristici di una o più persone in un certo contesto. Per Eileen Loudfoot<sup>33</sup> i ruoli sono un insieme di diritti e di doveri<sup>34</sup> e, al tempo stesso, sono interpretati dalle persone come se fossero delle parti a teatro, ma ciò che più li caratterizza è il fatto che sono schemi di azione attesa (*expected patterns of behavior*). Raimo Tuomela<sup>35</sup> vede i ruoli sociali come sistemi di compiti e diritti sociali (*social tasks and social rights*). Un sistema di diritti e compiti è essenzialmente un'entità che definisce la struttura normativa di un gruppo. È cioè una collezione di norme che impartiscono obblighi o permessi che servono a definire un'istituzione oppure una posizione, un ruolo dell'istituzione. Questo tipo di analisi, che tiene presenti le relazioni con poteri e aspettative strettamente

<sup>29</sup>Basandoci su quanto già sviluppato precedentemente in Bottazzi *e altri* (2006a) e Masolo *e altri* (2004).

<sup>30</sup>Per un resoconto più approfondito della letteratura rimandiamo al nostro Masolo *e altri* (2004) e al recente lavoro di Friedrich Steimann (2007).

<sup>31</sup>Come in Sowa (1988, 2000), Welty (1998), Loebe (2003) Guarino (1997), Wieringa *e altri* (1994), Pacheco e Carmo (2003) e Steimann (2000, 2007).

<sup>32</sup>Biddle (1979).

<sup>33</sup>Loudfoot (1972).

<sup>34</sup>Questo non sempre è vero, come sostiene Loudfoot, si provi a considerare il ruolo "musicista", che non sembra affatto caratterizzato da diritti e doveri.

<sup>35</sup>Tuomela (1993, 1995).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

sociali è certamente importante ed è certamente uno degli obiettivi di questo lavoro, siamo però convinti che per illustrare una prospettiva nuova sul problema sia necessario considerare i ruoli da un punto di vista più astratto. Questo ci permetterà di mostrare inoltre attraverso un sistema formale come è possibile colmare una ulteriore lacuna dell'analisi di Searle sulla realtà sociale, che riguarda appunto la nozione di ruolo. Se la nozione di ruolo si profila come essenziale a caratterizzare quella di collettivo, la sua chiarificazione formale permette anche di poter trattare formalmente la genesi dei *tokens* sociali come creati da regole eidetico-costitutive attraverso le nozioni di *concetto sociale* e *descrizione*.

##### 4.2.1 Caratteristiche principali

Potremmo riassumere le loro caratteristiche principali come segue<sup>36</sup>:

- un'entità può giocare differenti ruoli simultaneamente: Silvio Berlusconi, nella seconda metà del 2003 è stato Presidente del Consiglio, Presidente dell'Unione Europea, presidente di *Forza Italia*, proprietario della *Mediaset*, imputato in vari processi;
- un'entità può cambiare ruolo: ciò significa che rivestire un ruolo non è una *necessità*, ad esempio essere "Presidente del Consiglio dei Ministri della Repubblica Italiana" non è una proprietà *essenziale* delle persone (questa proprietà dei ruoli viene detta *antirigidità*);
- un'entità può rivestire *lo stesso ruolo* più volte *allo stesso tempo*, come quando diciamo che Berlusconi (al 2009) è presidente più volte (ad esempio è sia Presidente del Consiglio che del Milan): questo caso è piuttosto problematico: in realtà, come vedremo, qui si parla di ruoli differenti, cioè di due differenti *specializzazioni* o "*sottotipi*" di ruolo;
- uno stesso ruolo può essere rivestito da differenti entità, simultaneamente (il CNR contava, al 2003, 4198 ricercatori) o in tempi differenti (dal 17 maggio 2006 all'8 maggio 2008 il Presidente del Consiglio era Romano Prodi, ma dall'8 maggio 2008 questa carica è rivestita da Berlusconi);

---

<sup>36</sup>Si veda Sowa (1988), Steimann (2000) e Masolo *e altri* (2004).

- vi possono essere delle restrizioni nei ruoli che riguardano la *sequenza* nella quale essi devono essere rivestiti: come nel caso “Tutti i professori sono stati studenti” o nel caso “È senatore di diritto a vita, salvo rinuncia, chi è stato Presidente della Repubblica”;
- i ruoli sono *nel tempo*: tale aspetto è stato a lungo negletto dalla letteratura. Se condividiamo l’asserto per il quale i ruoli sono entità sociali, entità che sono frutto di una qualche forma di accordo, non possiamo negare che tali entità sono nel tempo. I ruoli “nascono”, “vivono” e “muoiono”;
- i ruoli hanno una natura *relazionale*, dipendono da complessi di relazioni, da proprietà “esterne”. Per identificare che qualcosa riveste un certo ruolo è necessario far ricorso a qualcos’altro, intuitivamente una proprietà è *relazionalmente dipendente* quando dipende, attraverso un certo insieme strutturato di relazioni, da proprietà accessorie: ad esempio l’essere studente dipende in qualche modo dall’essere docente e viceversa;
- infine, ultima caratteristica cruciale dei ruoli, sulla quale insisteremo particolarmente, è il fatto che essi siano dipendenti da *definizioni o descrizioni*.

Il nesso di dipendenza che qui vorremmo illustrare ha a che fare innanzitutto con la nozione di fondazione husserliana<sup>37</sup>, per la quale una proprietà  $\alpha$  è *fondata* su una proprietà  $\beta$ , se necessariamente, per ogni istanza di  $x$  di  $\alpha$  esiste un’istanza  $y$  di  $\beta$  che è “esterna” ad  $x$ . La nozione di “proprietà esterna” è però piuttosto problematica<sup>38</sup>.

#### 4.2.2 I concetti sociali

Prima di affrontare più a fondo il problema delle descrizioni introdurremo alcuni aspetti che riguardano la costruzione – in generale – dei concetti sociali di cui i ruoli, nel nostro approccio, sono un *sottotipo*.

<sup>37</sup>Si vedano a tal proposito Smith (1989) e Smith e Smith (1995).

<sup>38</sup>Intuitivamente, nozioni come quella di parte, costituente e qualità identificano cose che sono *interne* ad altre cose. Per maggiori dettagli, anche formali, si veda Guarino e Welty (2002).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

Tracciare una storia o semplicemente dare un quadro del dibattito contemporaneo sulla nozione di concetto è ovviamente un'impresa che esula dal presente lavoro<sup>39</sup>. In modo estremamente schematico si possono però individuare tre tendenze. La prima considera i concetti come entità astratte, entità che esistono, ma in un regno eterno. In tal senso uno dei riferimenti principali in ambito analitico è certamente Frege<sup>40</sup>, che riassume per così dire quella che è vista come una posizione classica sul tema<sup>41</sup>. Uno dei contributi della teoria classica che più ci interessa ai fini del presente lavoro è che essa sostiene il carattere *definizionale* dei concetti: è sempre possibile pervenire ad una definizione di un certo concetto in modo che tale concetto classifichi oggetti che possiedono le proprietà richieste ed escluda nettamente gli oggetti le cui proprietà non ricadono all'interno di esso.

A tale visione si oppone quella che è la seconda tendenza (contemporanea) riguardo ai concetti, quella che vede i concetti come entità mentali o in qualche modo legate al mentale<sup>42</sup> (ad esempio vede i concetti come *abilità*). Questa posizione si pone in netto contrasto con l'approccio definizionale classico.

È possibile ipotizzare che accanto a queste due tendenze se ne possa ravvedere una terza, costruttivista, trascurata in ambito analitico, che vede i concetti come entità sociali che dipendono per la loro esistenza da una comunità che li costruisce e li condivide. I concetti che analizzeremo qui di seguito sono concetti di questo tipo; con questo però non vogliamo prendere una posizione forte nel dibattito sulla natura metafisica dei concetti, piuttosto pensiamo che sia possibile ipotizzare di isolare una classe di concetti tale che:

- i concetti abbiano una "vita" determinata (come nel caso cognitivista), poiché in questo caso essi sono dipendenti dall'accettazione da parte di una comunità;
- i concetti siano in via di principio *definibili*, in quanto *pubblici*.

---

<sup>39</sup>Per un'analisi aggiornata della letteratura si vedano Margolis e Laurence (2008) e, in italiano, Coliva (2004) e Lalumera (2009).

<sup>40</sup>Ad esempio in *Funktion und Begriff*, Vortrag, gehalten in der Sitzung vom 9. Januar 1891 der Jenaischen Gesellschaft für Medizin und Naturwissenschaft, Jena: Hermann Pohle, trad. it in Frege (1891).

<sup>41</sup>Lalumera (2009).

<sup>42</sup>Laurence e Margolis (2003); Margolis e Laurence (2003).

Tradizionalmente concetti e ruoli sono stati rappresentati come predicati unari, un insieme cioè le cui istanze sono le entità che rivestono quel ruolo. Il problema è che in questo modo è impossibile trattare queste entità descrivendone le proprietà se non considerando una logica al secondo ordine. Per poter trattare i ruoli come “cittadini di prima classe” in logica al primo ordine, similmente a come si fa in ontologia per entità quali gli oggetti o gli eventi è necessario *reificare* tali proprietà, introducendole direttamente nel dominio e quantificando così su di esse. Ovviamente la nozione di *reificazione* qui utilizzata è tecnica e appartiene al mondo della logica<sup>43</sup>, ha poco o nulla a che fare con quella ben più famosa di reificazione sviluppata innanzi tutto da Karl Marx ne *Il Capitale*, per il quale la reificazione è una forma di falsa coscienza, attraverso la quale le relazioni umane vengono ad essere identificate con le proprietà fisiche delle cose, in modo tale che a queste sia conferita un’apparenza di naturalezza ed inevitabilità<sup>44</sup>.

Per rendere conto formalmente dell’aspetto definizionale dei concetti sociali sarà dunque necessario:

- reificare i concetti sociali in modo da poter predicare su di essi:  $CN(x)$  sta per “ $x$  è un concetto sociale”;
- introdurre esplicitamente le definizioni dei concetti nel dominio di quantificazione, che chiamiamo *descrizioni*:  $DS(x)$  sta per “ $x$  è una descrizione”, mentre  $DF(x, y)$  sta per “il concetto  $x$  è definito dalla descrizione  $y$ ”;
- introdurre una relazione di *classificazione temporalizzata* che leghi i concetti alle entità che essi classificano e che renda ragione del carattere dinamico dei ruoli sociali:  $CF(x, y, t)$  sta per “al tempo  $t$ ,  $x$  è classificato dal concetto  $y$ ” o, più esplicitamente, “al tempo  $t$ ,  $x$  soddisfa tutti i requisiti stabiliti nella descrizione di  $y$ ”.

Per fare ciò è però necessario introdurre un apparato ontologico-formale di base — un *elenco* delle cose che ci sono nel mondo che consideriamo — che dia senso ai predicati specificamente riguardanti la realtà sociale che introdurremo successivamente. Ciò significa che, se

<sup>43</sup>Sulla reificazione in questo senso tecnico si veda McCarthy (1979).

<sup>44</sup>Marx, *Das Kapital*, libro primo, tr. it. in Marx (1964). Per una introduzione alla letteratura in merito si veda Burris (1988).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

siamo disposti ad ammettere l'esistenza di tali categorie nel nostro sistema formale, il procedimento di costruzione delle entità sociali segue nel modo che specificheremo. Le categorie di base che presupponiamo sono fondamentalmente quelle di oggetto e di tempo. Ovviamente l'ontologia di base potrebbe essere differente, potrebbe, per esempio costruire anche le proprie nozioni di oggetto e di tempo, o specificarle ulteriormente secondo una visione tridimensionalista o quadridimensionalista. Il punto essenziale — e filosofico — è che per costruire è necessario costruire a partire da qualcosa e che — dato il formalismo scelto<sup>45</sup> — questo qualcosa è presupposto come *assoluto* all'interno del sistema formale, anche se — nuovamente da un punto di vista filosofico — mostrare che sia *effettivamente* assoluto è un compito che lasciamo in questa sede ad altri.

Più specificamente ammetteremo un'ontologia di base piuttosto debole che si basa solo su istanti (e intervalli) temporali e entità che esistono nel tempo, attraverso le seguenti nozioni primitive:

- $Tempo(t)$  che sta per " $t$  è un tempo, cioè un intervallo temporale o un istante; indicheremo gli istanti temporali con  $t, t_n, t', ecc.$ ;
- $Oggetto(x)$  che sta per " $x$  è un oggetto, cioè un entità che esiste nel tempo; indicheremo gli oggetti con  $x, y, z, ecc.$ ;
- $PRE(x, t)$  che sta per " $l'$  oggetto  $x$  è presente al tempo  $t'$ ";
- $P(t, t')$  che sta per " $il$  tempo  $t$  è parte del (è incluso nel) tempo  $t'$ ";

caratterizzate dai seguenti assiomi, che fondamentalmente specificano in modo molto generale gli oggetti come entità che sono presenti nel tempo<sup>46</sup>:

$$(A1) \text{ Oggetto}(x) \rightarrow \neg \text{Tempo}(x)$$

$$(A2) \text{ PRE}(x, t) \rightarrow (\text{Oggetto}(x) \wedge \text{Tempo}(t))$$

$$(A3) P(t, t') \rightarrow (\text{Tempo}(t) \wedge \text{Tempo}(t'))$$

$$(A4) (\text{PRE}(x, t) \wedge P(t', t)) \rightarrow \text{PRE}(x, t')$$

---

<sup>45</sup>Il trattamento formale qui introdotto è in logica formale al primo ordine. Tutte le variabili, se non specificato diversamente, vanno considerate quantificate universalmente.

<sup>46</sup>Specificamente espresso nell'assioma A5.

(A5)  $Oggetto(x) \leftrightarrow \exists t(PRE(x, t))$

Stabilito questo, possiamo cominciare col dire che concetti e descrizioni sono *oggetti*:

(A6)  $DS(x) \rightarrow Oggetto(x)$

(A7)  $CN(x) \rightarrow Oggetto(x)$

inoltre, concetti e descrizioni sono due classi disgiunte:

(A8)  $DS(x) \rightarrow \neg CN(x)$

Concetti e descrizioni sono legati, come già abbiamo accennato, dalla relazione di *definizione* (DF):

(A9)  $DF(x, y) \rightarrow (CN(x) \wedge DS(y))$

(A10)  $DF(x, y) \rightarrow \forall t(PRE(x, t) \leftrightarrow PRE(y, t))$

(A11)  $CN(x) \rightarrow \exists! y(DF(x, y))$

(A12)  $DS(x) \rightarrow \exists y(DF(y, x))$

Inoltre l'assioma (A10) esprime la mutua dipendenza esistenziale tra un concetto e la sua definizione, questo implica che i concetti non possono cambiare la loro definizione: nuove descrizioni definiscono nuovi concetti e nuovi concetti sono definiti da nuove descrizioni. Questo è chiaramente mostrato dal fatto che nella relazione DF manca un qualsiasi riferimento al tempo<sup>47</sup>. L'assioma (A11) cattura il fatto che un concetto deve essere definito da una singola descrizione, inoltre implica che descrizioni che definiscono il medesimo concetto sono identiche. Infine (A12) assicura che le descrizioni definiscano almeno un concetto.

In generale possiamo dire che la relazione DF cerca di cogliere quel nesso concettuale che sussiste, nelle regole costitutive, tra termine  $Y$ , lo *status* e termine  $C$ , il *contesto* che definisce e specifica tale *status*. Possiamo anche però voler esprimere che un concetto non solo può

---

<sup>47</sup>Questo assioma stabilisce una condizione molto stretta di identità per concetti e definizioni. D'altronde si potrebbe immaginare di introdurre una relazione di somiglianza tra concetti e descrizioni che possa permettere in qualche modo di trattare il cambiamento definizionale (e che perciò sia temporalizzata). Ciò forse potrebbe permettere di esprimere il fatto che, anche se cambia qualcosa in questi due termini, essi *in un certo grado* e in un certo senso conservano una qualche identità. Non ci occuperemo però in questa sede di tale problema.

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

essere definito (DF) da una descrizione, ma può essere semplicemente *usato* da questa (US):

$$(A_{13}) \text{ US}(x, y) \rightarrow (\text{CN}(x) \wedge \text{DS}(y))$$

la relazione US è più generale della relazione DF:

$$(A_{14}) \text{ DF}(x, y) \rightarrow \text{US}(x, y)$$

In questo modo è possibile immaginare legami tra regole costitutive complesse nelle quali si fa menzione di concetti sociali definiti altrove.

Passiamo ora al meccanismo della classificazione, ove cerchiamo di formalizzare l'altro lato dello schema delle regole costitutive, il *count as*, il *conta come* ("X counts as Y"). L'assioma (A15) stabilisce che i concetti classificano oggetti:

$$(A_{15}) \text{ CF}(x, y, t) \rightarrow (\text{Oggetto}(x) \wedge \text{CN}(y) \wedge \text{Tempo}(t))$$

L'assioma (A16) stabilisce che i parametri temporali in CF pongono restrizioni solo sull'estensione temporale dell'entità classificata, mentre l'estensione temporale del concetto rimane indipendente:

$$(A_{16}) \text{ CF}(x, y, t) \rightarrow \text{PRE}(x, t)$$

Ciò implica che i concetti possono classificare oggetti che sono esistenti prima dei concetti stessi, in un certo senso la classificazione è retroattiva, meccanismo spesso presente nell'ambito della socialità umana. La classificazione si espande nel tempo; può coinvolgere oltre che entità passate e ovviamente entità coeve al concetto in questione, anche entità future. È sufficiente che tali entità rispettino i criteri di classificazione. In un certo senso ciò è dovuto al fatto che l'intento primario della formalizzazione è dare una nozione di classificazione sufficientemente generale e astratta da poter essere integrata a piacimento. Nel caso della struttura della regola costitutiva sarà quindi necessario esplicitare tra i requisiti della classificazione il fatto che vi sia una accettazione collettiva o una decisione collettiva<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup>D'altra parte la classificazione così come è intesa ci permette di fare considerazioni di tipo ontologico, ma non epistemologico, e va perciò arricchita. In questa formalizzazione non è possibile esprimere il fatto *epistemologico* che classifichiamo un oggetto in una certa occasione (a *t*) e negare poi (supponiamo a *t'*) tale classificazione (cioè che la classificazione a *t* fosse stata "legittima") sulla base del fatto che successivamente (a *t'*) abbiamo acquisito nuova conoscenza sull'oggetto in questione. D'altra parte ad un livello *ontologico* rimane il fatto che possiamo esprimere che un oggetto a *t* è classificato

Poiché per (A6) e (A7) descrizioni e concetti sono anche essi oggetti, anche se sociali, essi possono essere a loro volta classificati. Per evitare circolarità (A17) stabilisce che le descrizioni possono essere classificate da concetti usati o definiti in altre descrizioni; L'assioma di asimmetria (A18) e di antitrasività (A19) assicurano che sia evitato il problema di una circolarità diretta<sup>49</sup>:

$$(A17) \quad (CF(x, y, t) \wedge DS(x)) \rightarrow \neg US(y, x)$$

$$(A18) \quad CF(x, y, t) \rightarrow \neg CF(y, x, t) \quad (\text{Asimmetria})$$

$$(A19) \quad (CF(x, y, t) \wedge CF(y, z, t)) \rightarrow \neg CF(x, z, t) \quad (\text{Antitrasività})$$

Possiamo dunque ribadire il parallelismo tra quanto sviluppato e la struttura fondamentale searlina :

$$CF(x, y, t) \wedge DF(y, z)$$

(l'oggetto  $x$  è classificato, al tempo  $t$ , dal concetto sociale  $y$  e  $y$  è definito dalla descrizione  $z$ )

cioè con:

$X$  conta come  $Y$  nel contesto  $C$

### 4.2.3 Ruoli e aspetti formali della costitutività

Prima di approfondire il parallelismo tra classificazione e definizione da una parte e struttura fondamentale delle regole costitutive dall'altra, vorremmo introdurre formalmente la nozione di ruolo che qui, come abbiamo detto è un sottotipo dei concetti sociali. Per questo motivo possiamo dire che quanto espresso sui concetti rende conto anche della natura contestuale e definizionale dei ruoli. Ma qual è la loro

---

da un concetto mentre a  $t'$  è classificato da un altro concetto, perché *ontologicamente* non risponde più alle caratteristiche del primo concetto, ma a quelle del secondo. Cercheremo in parte di colmare questo aspetto epistemologico non da un punto di vista formale, ma a livello di analisi filosofica e concettuale con alcune considerazioni che faremo nel capitolo 8.

<sup>49</sup>Per prevenire la circolarità in generale (A18) e (A19) non sono in realtà sufficienti. Si consideri infatti questo controesempio:  $CF(x, y, t) \wedge CF(y, z, t) \wedge CF(z, x, t)$ . Per evitare questo tipo di circolarità è necessario introdurre una relazione triadica *ad hoc* tale che i primi due argomenti sono in ordine lineare (il terzo, il tempo, è fisso) e  $CF(x, y, t) \rightarrow R(x, y, t)$ . Non discuteremo però questo problema in questa sede.

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

differenza specifica? Crediamo che tale differenza sia da individuare nelle nozioni di *antirigidità* (AR) e *fondazione* (FD).

Un concetto è antirigido se, per ogni intervallo temporale (o per ogni istante) nel quale un'entità è classificata esiste un intervallo temporale (o un istante) nel quale l'entità è presente ma *non* è classificata sotto quel concetto:

$$(D1) \text{ AR}(x) \triangleq \forall y, t (\text{CF}(y, x, t) \rightarrow \exists t' (\text{PRE}(y, t') \wedge \neg \text{CF}(y, x, t')))$$

Si noterà che il predicato AR che abbiamo definito è caratterizzato solo *temporalmente*. Questa definizione è in un certo senso troppo forte: un ruolo può essere *accidentalmente* rigido, cioè possono darsi dei casi in cui quell'entità è sempre classificata da quel ruolo<sup>50</sup>.

Un concetto  $x$  è *fondato* se la sua definizione coinvolge (almeno) un altro concetto  $y$  tale che per ogni altra entità classificata da  $x$  c'è un'entità classificata da  $y$  che è esterna ad esso:

$$(D2) \text{ FD}(x) \triangleq \exists y, d (\text{DF}(x, d) \wedge \text{US}(y, d) \wedge \forall z, t (\text{CF}(z, x, t) \rightarrow \exists z' (\text{CF}(z', y, t) \wedge \neg \text{P}(z, z', t) \wedge \neg \text{P}(z', z, t))))$$

Con queste due nozioni è possibile *definire* il ruolo come un concetto antirigido e fondato:

$$(D3) \text{ RL}(x) \triangleq \text{AR}(x) \wedge \text{FD}(x)$$

Si riconsideri ora l'esempio di Berlusconi:

$$\text{CF}(\text{Berlusconi}, \text{PrimoMinistro}, 11/6/2001-17/5/2006) \wedge \\ \text{RL}(\text{PrimoMinistro}) \wedge \text{DF}(\text{PrimoMinistro}, \text{CostituzioneItaliana})$$

cioè che:

Berlusconi è classificato, tra il 11/6/2001 e il 17/5/2006, dal ruolo "Primo Ministro" e "Primo Ministro" è definito dalla Costituzione Italiana

che in termini searliani sarebbe:

---

<sup>50</sup>Per evitare questo sarebbe necessario introdurre un linguaggio *modale* e aggiungere l'operatore di possibilità "◊" nel conseguente della definizione. Essendo la formalizzazione in logica al primo ordine, ciò non viene fatto.

*Berlusconi* conta come *Primo Ministro* secondo la *Costituzione Italiana*

Vediamo che è così possibile non solo esplicitare formalmente la struttura concettuale sottostante alla nozione di regola costitutiva<sup>51</sup>, ma espandere tale struttura per comprendere in essa il fondamentale concetto di ruolo.

Inoltre, sono state anche analizzate alcune relazioni tra i ruoli<sup>52</sup> come quella di *specializzazione* (SP), in cui un ruolo può specializzarne un altro (come nel caso di “Primo Ministro Italiano”, che è una specializzazione del ruolo “Primo Ministro”: un individuo è Primo Ministro perché in particolare è Primo Ministro Italiano) e la relazione, più interessante ai nostri fini, che è stata definita *requisito* (RQ): si può richiedere che un individuo, per poter assumere un certo ruolo, debba prima aver assunto un altro ruolo. Per riprendere l’esempio di Primo Ministro Italiano, un individuo deve avere precedentemente ricoperto (e in questo caso deve ancora ricoprire) il ruolo di Cittadino Italiano. Questa relazione ci è particolarmente utile nello studio dei collettivi e delle organizzazioni perché è caratteristico di queste avere una precisa gerarchia di ruoli, una sorta di cammino forzato da seguire per raggiungere una certa posizione ed occupare un determinato ruolo<sup>53</sup>.

Infine vorremmo fare una breve osservazione al fine di “espandere” la nostra concezione di ruolo per comprendere in esso la nozione di *ruolo relazionale*<sup>54</sup>. Si provi a considerare la situazione in cui Ada prende lezioni di pianoforte da Beatrice. Ada è classificata come “studentessa” mentre Beatrice come “docente”. Questi due ruoli sono fra di loro interconnessi e interdipendenti poiché uno è necessario alla

<sup>51</sup>Per i dettagli formali si veda sempre Masolo *e altri* (2004) scritto in collaborazione con ricercatori all’ISTC-CNR, ove però si accenna solo di sfuggita al fondamentale problema filosofico delle regole costitutive. Vi sono stati altri tentativi di formalizzare la nozione di regola costitutiva in Jones e Sergot (1996) *Governatori e altri* (2002) Colombetti *e altri* (2002) Boella e van der Torre (2004), questa formalizzazioni si concentrano però sugli aspetti logici e non su strettamente quelli ontologici.

<sup>52</sup>Che non presenteremo formalmente qui, rimandando al nostro lavoro in Masolo *e altri* (2004).

<sup>53</sup>Quest’ultimo caso è interessante poiché permette inoltre di tracciare un parallelo (anche se tutto da approfondire) con il dibattito sulla regola *ipotetico-costitutiva*, una regola che pone una *condizione* su ciò che regola, si veda Azzoni (1986).

<sup>54</sup>Estesamente formalizzata in un lavoro cui ho partecipato: Masolo *e altri* (2005).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

definizione dell'altro. Possiamo immaginare che la relazione di insegnamento possa essere reificata (nel senso che abbiamo specificato in questa sezione) in modo tale da classificare Ada e Beatrice, in modo analogo a quello dei concetti e dei ruoli considerati fino ad ora. Si tratta quindi di *reificare*, oltre che le proprietà unarie, come abbiamo fatto finora, anche le *relazioni*:

- (i) introducendo una relazione di classificazione per ciascuna arietà considerata, ciò significa che se almeno una relazione  $n$ -aria (finita) è considerata nel dominio di quantificazione, allora verrà introdotto il predicato  $(n + 2)$ -ario  $CF(x_1, \dots, x_n, r, t)$  che sta per "al tempo  $t$  gli oggetti  $x_1, \dots, x_n$  sono classificati dalla relazione  $r$ ;
  
- (ii) estendendo DF e US alla reificazione sia di concetti che di relazioni.

Il fatto che vi sia una interdipendenza tra ruoli come "docente - studente", "padrone - schiavo", "padre - figlio" suggerisce che la stessa relazione tra queste coppie di ruoli concorra alla *definizione* dei ruoli stessi. Si potrebbe quindi considerare una relazione di definizione (che indicheremo con  $df$ , in minuscolo) che colga questo aspetto:  $df(x, y)$  starebbe quindi per "il concetto relazionale  $x$  è definito dalla relazione  $y$ ". Questa relazione  $df$  è più specifica della relazione DF, poiché  $df(x, y)$  rappresenta il fatto che il concetto  $x$  è un concetto relazionale definito *nei termini* della relazione  $y$  mentre  $DF(y, d)$  lega la relazione  $y$  alla sua caratterizzazione più generale, che può coinvolgere ancora altre relazioni e predicati. Chiaramente, per definire un concetto relazionale  $c$ , una descrizione deve usare (US) la relazione  $r$  attraverso la quale  $c$  è definito:  $(DF(c, d) \wedge df(c, r)) \rightarrow US(y, d)$ .

### 4.3 I collettivi intenzionali

I collettivi<sup>55</sup> sono un'entità plurale fatta di individui dotati di intenzionalità (come le persone o gli animali<sup>56</sup>), sono un modo di considerare un certo numero di persone come un *ensemble*, scegliendole grazie ad un certo *criterio*. La nozione di collettivo è una nozione base che abbiamo deciso di adottare perché le nozioni di gruppo sociale presenti in letteratura sono troppo ristrette<sup>57</sup>, infatti, come abbiamo detto nel capitolo secondo, ci possono essere organizzazioni che non hanno al loro interno gruppi sociali nel senso stretto. Un esempio di collettivo è quello sartriano delle persone che aspettano l'autobus o i giocatori della Fiorentina<sup>58</sup>. Per far ciò investigheremo dapprima la nozione di *collezione*, più generale, che riguarda anche entità che non hanno intenzionalità.

#### 4.3.1 Le collezioni

Carmelo Bene, nel suo romanzo sperimentale *Nostra Signora dei Turchi* ci racconta la vita di un uomo che vive una sorta di esperienza di delirio sacro, in cui figure storiche e immaginarie si affastellano nel suo palazzo a Otranto. Tutto questo avviene come se il lettore partecipasse ad una sorta di spettacolo chiuso al pubblico nel quale il protagonista si trucca, si prepara, si ubriaca, si ferisce. In questa frantumazione degli atti, che perdono il loro senso quotidiano, ove lavarsi e sbarbarsi per uscire a fare una passeggiata non conduce al fine preposto ma probabilmente al lanciarsi dalla finestra, in questa sorta di follia trasparente però un *metodo*, i personaggi e gli elementi che ne fanno parte compaiono con la forza di un *rituale* che sembra avere *anche* valenze di

<sup>55</sup>In questa sezione cercheremo di presentare alcuni risultati di una ricerca — in Bottazzi e altri (2006a) — sulla nozione di collettivo intenzionale svolta secondo una metodologia più orientata all'analisi concettuale, più vicina all'ontologia applicata che a quella strettamente filosofica, ma le cui conclusioni, come vedremo, hanno un interesse filosofico per l'analisi delle organizzazioni.

<sup>56</sup>E forse anche di individui artificiali quali *robot* o *softbot* o le organizzazioni stesse, se in qualche modo siamo disposti ad attribuire loro status di individui dotati di intenzionalità.

<sup>57</sup>La nozione di collettivo è necessaria al trattamento della nozione di organizzazione poiché essa funge da base per quest'ultima. Jean Paul Sartre (1960) esprime considerazioni simili a riguardo.

<sup>58</sup>E non, si osservi, la Fiorentina stessa.

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

*happening* artistico. Mentre descrive queste *performances* del suo protagonista, Bene ci dà un visionario esempio della nozione di collezione, che bene illumina il suo uso anche nel senso comune:

Aveva tolto dall'astronomia i termini di *orsa maggiore* e *orsa minore*, usandoli come semplici attributi. Nella prima aveva inteso quegli elementi che oramai considerava i punti fissi del rituale, quali ad esempio, i gerani, anche appassiti, le candele, gli alcolici, l'alcol puro, il portacenere, il vino molto graduato, lo specchio, poi disposto sulla mensola impero. Alla seconda invece, destinò gli oggetti cosiddetti variabili, in effetti, tutti più utili e pratici di quelli dell'"orsa maggiore", e da lui impiegati al ricambio quasi perenne, in quanto assolvono la funzione di variante tra il chimico officiante e gli oggetti fissi.

In ultima analisi, l'*orsa minore* era — lo ammetteva — una sua debolezza, perché oggetto di distrazione continua. Si badi che oggetto variante era anche una cicca. Se da un lato, cioè, questi oggetti secondari fornivano delle diramazioni e quindi corridoi d'accesso alla immutabilità di quelli fissi facilitando ad esempio, con la novità per la novità l'assenteismo delle pareti, porte, finestre, lumi laterali, dall'altro tuttavia compromettevano seriamente il valore dell'abitudine che classificava gli altri maggiori come tali. [...] Non che la denominazione degli oggetti maggiori fosse il risultato di una scelta. Era stata, anzi, da lui subìta, quale gratuità quotidiana che un gesto o serie di gesti estranei avevano determinato<sup>59</sup>.

Le collezioni sono un apparato estremamente flessibile per gestire la *pluralità*<sup>60</sup>. Nelle collezioni raduniamo entro un'altra nozione, come se fosse una sorta di contenitore, differenti *tokens* e li consideriamo così in una maniera unitaria. Vi sono molti modi di far rientrare il molteplice entro una singolarità, ma le collezioni hanno un loro specifico modo. Tra un gruppo di persone che aspetta l'autobus, l'insieme dei numeri

---

<sup>59</sup>Bene (1995): 49.

<sup>60</sup>Sulla assai controversa nozione di collezione vista come un'entità plurale si veda per esempio il lavoro di Peter Simons (1987).

primi, i quadri conservati al MoMa e un muro di mattoni ci sembra ci siano differenze che riguardano proprio il loro modo di essere molti<sup>61</sup>.

Esse sono opera di una *scelta* che avviene da parte di uno o più soggetti secondo un certo *criterio*<sup>62</sup>. Nel passo citato da *Nostra Signora dei Turchi* tale operazione è evidente: *l'orsa maggiore* è frutto di una scelta, magari non del protagonista, che sente appunto tale scelta come "imposta", anche se non viene specificato *chi* imponga tale scelta (qualcun altro di cui non siamo a conoscenza? Un altro *Sè* del protagonista stesso del quale non è consapevole?). La scelta ha una molteplice natura: da una parte è connessa allo stabilire i membri di una certa collezione, dall'altra si estrinseca nello *statuire*, theticamente, l'esistenza della collezione stessa. Questo avviene in modo simile all'atto fondativo di una organizzazione: esiste una collezione denominata "orsa maggiore" e i suoi membri sono questi e questi altri. Anche qui la denominazione ha una funzione essenziale, dando un nome compiamo un atto necessario alla creazione della collezione stessa. Infine la scelta, come detto, riguarda i *criteri* con cui tale scelta si effettua; l'elencazione può essere vista come il più elementare dei criteri di scelta, come nel caso del brano succitato, ove l'elenco suggerisce un criterio assolutamente personale. Ciò non avviene solo nei romanzi sperimentali: si provi a pensare ad una collezione d'arte, ad essa è associato un nome

<sup>61</sup>Anche se la nozione di collezione che cerchiamo qui di approfondire ha certamente una lunga storia, purtroppo, non essendo questo il focus specifico della ricerca, saremo costretti ad accennarvi minimamente. Qualcosa di simile alla collezione ha punti in comune con la nozione aristotelica di *intero integrale*, cioè quell'intero la cui disposizione di alcune parti è irrilevante, poiché sono tra loro separate (Poli e altri, 1993). Questo aspetto è stato forse per la prima volta approfondito seriamente nella declinazione di Abelardo che parla di interi integrali *discreto* nella sua *Dialectica*, 431.23 – 432.5 (si veda a tal proposito King, 2004). In ambito più moderno il dibattito sulle collezioni si infittisce e si complica e spazia dalla metafisica (Cocchiarella, 2004), alla logica (Russell e Whitehead, 1910; Zeman, 1982) alla matematica (Dauben, 1979; Dugac, 1976) e alla linguistica e alla semantica formale (Link, 1987; Marcus, 1993). Nonostante ciò in quest'ambito cercheremo non tanto di mettere a comparazione i vari approcci al problema, ma piuttosto di offrire una soluzione coerente che possa appellarsi all'intuizione.

<sup>62</sup>Se i criteri possono essere delle proprietà o dei ruoli e come tali fanno parte di una collezione nel senso che la caratterizzano, è necessario ribadire che i *membri* della collezione sono sempre dei *tokens*: *proprio quelle* candele, *proprio quei* gerani che il protagonista ha a disposizione sono membri della sua "orsa minore", anche se l'espressione usata è "le candele", "i gerani" non bisogna lasciarsi trarre in inganno, non si sta parlando di candele e gerani in generale. Un indizio in tal senso è dato dal fatto che si parli di gerani che fan parte dell'orsa minore anche se *appassiti*. È difficile pensare che un *type* possa essere appassito. Un particolare specifico geranio dopo un po' invece appassisce.

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

(la “Peggy Guggenheim Collection”, la “MoMa Collection”, eccetera) e una scelta che coinvolge da una parte i *criteri* (pittura, ma non scultura oppure arte moderna e non arte antica), dall’altra — poiché le collezioni spesso non sono infinite — la scelta si estrinseca attraverso lo stabilire elementi specifici che fanno parte di tale collezione. Questo significa dire che, tra tutti gli elementi che possono *giocare il ruolo* di membri di una certa collezione, che cioè rispettano i criteri che mi sono stabilito, io scelgo — in base magari ad *altri criteri*, ad esempio quello economico, come accade spesso per le collezioni d’arte — di mettere nella mia collezione questo e questo ma *non* questo e quest’altro.

Nell’accezione che qui vogliamo dare la collezione è quindi una sorta di confine costruito, non presente a prescindere da un soggetto, che viene posto su una molteplicità di individui e che fa sì che consideriamo questa molteplicità come un tutt’uno. Allo stesso tempo, gli individui che vengono presi insieme per formare una nuova entità mantengono la loro unità interna, la loro identità e il loro grado di separazione fisica dagli altri individui. Per cercare di comprendere meglio le caratteristiche peculiari della nozione di collezione abbiamo deciso di confrontarla con la nozione di insieme, sulla scorta di lavori precedenti<sup>63</sup>, con l’obiettivo non di offrire una nuova trattazione della teoria degli insiemi, ma piuttosto di offrirne una, anche se parziale, della realtà *mesoscopica* delle collezioni. Sotto molti rispetti infatti le due nozioni — quella intuitiva di collezione e quella classica (*a là* Zermelo-Fraenkel) di insieme<sup>64</sup> — appaiono piuttosto contrastanti:

---

<sup>63</sup>In Bottazzi *e altri* (2004, 2006a) abbiamo fornito anche una caratterizzazione formale della nozione di collezione (e di collettivo, che ne è un’ulteriore specificazione). Anche se vi sono molti punti in comune con quanto presentato nel presente lavoro vi sono anche delle differenze sostanziali. Mentre in Bottazzi *e altri* (2004, 2006a) la nozione di collezione era fondamentalmente cognitiva, secondo l’ipotesi qui difesa la collezione è un’entità fondamentalmente *costruita*. Abbiamo deciso inoltre di omettere la formalizzazione, oltre che per il motivo esposto e perché la nozione di collezione non è comunque nel *focus* specifico della tesi, che è sulle organizzazioni, soprattutto perché riteniamo che sia fondamentale un confronto più serrato con le altre nozioni formali sviluppate in letteratura, come, ad esempio, da Godehard Link (1983, 1998) rispetto a quanto fatto nei lavori precedenti.

<sup>64</sup>Si vedano Devlin (1993) e Jech (2002).

- un insieme è unicamente determinato dai suoi membri (assioma di estensionalità<sup>65</sup>) mentre ciò non vale necessariamente per le collezioni;
- per ogni insieme, esiste sempre un altro insieme i cui elementi sono esattamente gli elementi degli elementi dell'insieme dato (assioma di unione), altrettanto non si può dire per una collezione i cui membri non necessariamente danno origine ad un'altra collezione;
- gli insiemi non richiedono un criterio di identità per i loro membri, l'assioma di specificazione — per cui ogni sottoclasse di un insieme che è definita da un predicato è a sua volta un insieme — non si applica a tutti gli insiemi, mentre per le collezioni deve esserci sempre una proprietà in comune a tutti gli oggetti che ne fanno parte;
- d'altra parte, anche se vi è una proprietà in comune a tutti i membri di una collezione, la sottoclasse di quella collezione non necessariamente è una collezione (poiché come abbiamo detto le collezioni sorgono da una *scelta*);
- gli insiemi possono essere vuoti o esserci dei singoletti, la nozione intuitiva e quotidiana di collezione sembra escludere queste due possibilità;
- gli insiemi sono generalmente considerati come astratti oggetti senza spazio e tempo mentre le collezioni esistono nel tempo (sono create e distrutte) e possono esser localizzate nello spazio, anche se indirettamente, attraverso i loro membri.

Il confronto con la nozione di insieme unito alle considerazioni fatte in precedenza sulla variabilità delle collezioni ci inducono quindi a dire che esse dipendono *genericamente*<sup>66</sup>, per la loro esistenza, dai loro membri; ciò significa che una collezione di libri di filosofia rimane la stessa entità anche se alcuni libri vengono perduti ed altri acquisiti nel

---

<sup>65</sup>Pur presente nella teoria classica degli insiemi, l'assioma di estensionalità è stato contestato, dando origine a differenti assiomatizzazioni. Si veda Holmes (2006) e Esser (2003).

<sup>66</sup>Sulla nozione di dipendenza generica si veda Correia (2005).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

corso del tempo, ma se non vi è più alcun libro la collezione smette di esistere.

D'altra parte, le collezioni dipendono specificamente dai ruoli che le caratterizzano<sup>67</sup>: senza la nozione di libro di filosofia non si avrebbe la sua corrispondente collezione. Da quanto detto nel confronto emerge un'altra caratteristica fondamentale delle collezioni, cioè che esse sono caratterizzate da almeno un ruolo: una certa collezione di ossa non ulteriormente specificata ha come suo unico ruolo quello di "osso". Ovviamente possono essere caratterizzate da ruoli ulteriori, gli stessi elementi possono essere considerati da un'altra collezione, strutturalmente più specificata, che identifichi un certo particolare come "sfenoide", un altro come "tibia", e così via. Nel caso di una collezione di macchine in una fabbrica, "essere un mezzo di produzione" è il super-ruolo che caratterizza tutti i membri di quella collezione, mentre "avvitatrice" o "compressore" caratterizza solo alcuni membri.

#### 4.3.2 I collettivi e la strutturazione sociale

In quanto dipendenti da concetti, le collezioni dipendono dai concetti e dai ruoli che caratterizzano a loro volta tali collezioni. Inoltre le descrizioni possono anche descrivere le complesse relazioni che si possono creare tra i ruoli stessi. Nella sezione precedente<sup>68</sup> è stata introdotta la nozione di *ruolo relazionale* che permette di fungere da base per gestire le relazioni che sussistono fra i ruoli di una collezione e che fanno di una collezione semplice una *collezione strutturata*, come la collezione dei mezzi di produzione di una industria o la collezione di ossa di uno scheletro.

In questo quadro d'analisi i collettivi si distinguono dalle collezioni principalmente per due caratteristiche:

- a) i *membri* di un collettivo sono chiaramente *individui dotati di intenzionalità*;

---

<sup>67</sup>In modo più generale Ariel Meirav (2003), utilizza come criterio unificante un certo  $\phi$  e sostiene che tale  $\phi$  sia un sortale e che non necessariamente sia costruito. Pur non potendo difendere in questo luogo la nostra posizione a riguardo crediamo che attrezzare una nozione di collezione con una nozione di ruolo costruttivistica sia particolarmente proficuo se tale nozione viene presa in considerazione rispetto all'obiettivo di analizzare la realtà sociale.

<sup>68</sup>Sez. 4.2.

- b) ciascuno di questi membri riveste almeno un *ruolo* funzionale ad un certo *scopo*.

Se i collettivi sono qualcosa *di più* delle mere collezioni, essi sono, d'altra parte, qualcosa *di meno* dei gruppi sociali. I collettivi, al contrario dei gruppi sociali, possono esistere anche in assenza delle mutue credenze, delle intenzioni comuni o del senso del "noi" che nella letteratura più influente sull'argomento<sup>69</sup> sono stati visti come elementi necessariamente presenti negli individui che sono membri di gruppi sociali. Ciò, come abbiamo detto, è un vantaggio perché ci permette di trattare il problema della pluralità degli individui in contesti in cui essi non necessariamente sono consapevoli delle conoscenze, delle intenzioni degli altri individui, come avviene in molti contesti organizzativi.

L'idea è quella di avere una nozione vaga di pluralità sociale, da poter restringere successivamente, in modo tale da rendere conto dei differenti modi che gli individui intenzionali hanno di raggrupparsi o di essere raggruppati: vi è qualcosa in comune, insieme a delle notevoli differenze, tra una fila di persone alle poste o che aspettano di imbarcarsi, una sfilata di ballerine al sambodromo di Rio de Janeiro, una folla di manifestanti contro la guerra, il proletariato che ha acquisito una coscienza di classe, una *task force* di salvataggio, i giocatori della Fiorentina e il *board* di una azienda. Ciò che hanno in comune è un generico *scopo*, che ovviamente viene differentemente declinato nei vari casi. Lo *scopo* può essere visto come una *descrizione caricata intenzionalmente* che spiega, che definisce i ruoli fondamentali all'interno del collettivo stesso.

Tale nozione di scopo è volutamente neutrale e riprende la prospettiva che abbiamo adottato per le collezioni. Si prenda per esempio il caso delle persone che aspettano l'autobus. Tale pluralità è in questo approccio vista con gli occhi del soggetto che raggruppa entro una collezione degli individui, ad esempio "coloro che sono nei pressi della fermata del 9". Tale prospettiva è ontologica ed epistemica al tempo stesso, è vero che *per* Beatrice quelle persone sono lì per aspettare l'autobus, anche se, magari *non è vero* che sono lì per aspettare l'autobus. Perché cercare di esplicitare questo senso *loose* di aggregato sociale?

<sup>69</sup>Gilbert (1992, 1996), Tuomela (1992, 2002, 2003), Bratman (1992, 1999), ovviamente con differenti esiti.

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

---

Perché innanzitutto permette di esplicitare un aspetto *basilare* del *Mitschin*, che attraverso ulteriori distinzioni può essere articolato per rendere conto di modi più complessi di aggregarsi collettivamente. Inoltre mettere l'individuo (o una pluralità di individui) come agente caratterizzante la pluralità sociale, come creatore cioè di questi collettivi permette di rendere conto:

- a) di possibili errori nella caratterizzazione stessa, se teniamo ferma la distinzione tra livello epistemologico e ontologico;
- b) di poter vedere una pluralità sociale in senso sia *costruttivo* che *ricostruttivo*.

Il caso dell'autobus e di Beatrice è chiaramente un caso *ricostruttivo*: Beatrice descrive secondo uno scopo che attribuisce alle persone che si trova davanti una pluralità entro una collezione che è orientata intenzionalmente. In modo estremamente rozzo potremmo dire che anche il proletariato funziona in modo analogo: secondo Marx vi sono delle persone che sono radunabili entro un certo concetto in base a certi scopi, che sono innanzitutto individuali. Nel caso della coscienza di classe chi ne fa parte acquista un diversa consapevolezza e il collettivo comincia a strutturarsi, a costruirsi attraverso una azione collettiva, non più attraverso una descrizione sociologica (o politico-economica, se si preferisce). Il caso del sambodromo è ancora differente: la costruzione del collettivo in sfilata è esplicita e dipende da vari soggetti, dai soggetti che si organizzano per sfilare, che sono "interni", per così dire alla sfilata stessa, agli organizzatori che ne sono "esterni". La *task force* si profila come costruita esclusivamente da soggetti "esterni" che impongono uno specifico obiettivo che giustifica la sua stessa esistenza.

In ogni caso tutte queste pluralità sono caratterizzate essenzialmente da scopi: tali scopi possono essere individuali, comuni, o interconnessi fra loro, ma sono comunque scopi in funzione dei quali si profilano dei ruoli. Tra tutti questi collettivi ve ne sono alcuni che potremmo chiamare *weberiani* o *strutturati* ove i soggetti costruiscono *mezzi* secondo scopi, o *fini*<sup>70</sup>. In questo tipo di collettivi rientrano una *task force*

---

<sup>70</sup>Il discorso sulla razionalità permea l'intera opera di Max Weber, soprattutto in Weber (1922), tr. it. in Weber (1961). Quella che qui implicitamente consideriamo è la razionalità di tipo *formale*. Per una panoramica sul problema si veda Kalberg (1980).

di salvataggio, i giocatori della Fiorentina e il *board* di una azienda. Il grado di autonomia dei membri di questi collettivi è differente, ma in ogni caso essi sono *disegnati* da una pianificazione che è strettamente di tipo mezzi-fini.

Nell'ambito della pianificazione la letteratura attuale è estremamente vasta e articolata. Nell'ambito della filosofia analitica contemporanea uno degli alfiere di questa prospettiva *teleologica*, che però connette ad entità più specifiche, è Seumas Miller<sup>71</sup>, d'altro canto questa posizione generale è in un certo modo condivisa anche da uno dei principali pionieri dello studio specifico della teoria delle organizzazioni: Herbert Simon<sup>72</sup>. Noi crediamo che non sia necessario ricorrere alla nozione di organizzazione per trattare la teleologia, ma che essa si applichi anche nel caso di un collettivo. Sulla scorta di questi approcci, che però riconduciamo primariamente alla nozione di collettivo, possiamo immaginare che tutto l'aspetto pianificativo non sia altro che una specificazione dello scopo. Questa specificazione comprende mezzi che segmentano ruoli in un concatenamento via via più complesso. La segmentazione si effettua quindi collegando la funzione che il ruolo ha rispetto allo scopo che è assegnato al collettivo. A collezioni di ruoli o a ruoli singoli sono assegnati compiti descritti da piani sempre più specifici. La struttura intera del collettivo è quindi descrivibile attraverso questa forma di intenzionalità pianificatrice<sup>73</sup>.

---

<sup>71</sup>Si veda Miller (2002) e Miller (2002, 2008), anche se Miller ignora appunto il problema del collettivo, concentrandosi immediatamente sulle istituzioni.

<sup>72</sup>Simon (1964).

<sup>73</sup>Per maggiori dettagli si veda Bottazzi e altri (2007a).

#### 4. INTENZIONALITÀ COLLETTIVA E COLLETTIVI INTENZIONALI

## CAPITOLO 5

### *Qua*-OGGETTI E PROSPETTILI

Uno dei più famosi rompicapo nella letteratura sui ruoli è il cosiddetto “problema del contare” (*counting problem*<sup>1</sup>):

- Alitalia nel 2006 ha fatto volare 2,21 milioni di passeggeri
- Ogni passeggero è una persona
- Ergo, Alitalia ha fatto volare, nel 2006, 2,21 milioni di persone

Se almeno una persona ha volato più di una volta con Alitalia nel 2006, cosa piuttosto probabile, la conclusione è falsa. Questo esempio è stato ampiamente discusso in letteratura, soprattutto per quanto riguarda le relazioni tra i criteri di identità dei passeggeri e quelli delle persone. In questa sede, tuttavia, ci interessa soltanto rispondere alla domanda: se per contare i passeggeri non possiamo contare le persone, che cosa contiamo?

Un secondo rompicapo è quello di uno stesso individuo che, poiché riveste ruoli distinti, possiede proprietà che sono in conflitto, come in “Nixon in quanto quacchero è un pacifista, ma non lo è in quanto repubblicano”<sup>2</sup>. Ovviamente la proprietà “essere pacifista” non si può applicare alla persona, poiché essa simultaneamente gioca il ruolo di quacchero e di repubblicano, a meno di non voler essere incoerenti. A chi si applica quindi?

---

<sup>1</sup>In Gupta (1980).

<sup>2</sup>Fales (1977).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Una soluzione è introdurre una nuova entità, i *qua-oggetti*, *reificando*<sup>3</sup> il fatto di giocare un ruolo. Sono *qua-oggetti* gli attori in conflitto nel caso di Nixon e sono i *qua-oggetti* che contiamo nell'esempio dell'Alitalia. Non vorremmo di certo utilizzare questa nozione solo per risolvere questi due rompicapo, quanto piuttosto per trovare degli elementi di base, dei "mattoni concettuali" che possano rispondere della peculiare natura ontologica dell'organizzazione sociale, che ha sia un aspetto concreto, sia uno astratto.

I *qua-oggetti* che dapprima analizzeremo sono stati però introdotti da Kit Fine nel dibattito filosofico contemporaneo non per venire a capo dei problemi relativi alla nozione di ruolo, ma per risolvere questioni che riguardano la *costituzione materiale* degli oggetti, che poco ha a che fare con la realtà istituzionale; inoltre sono stati criticati sotto svariati aspetti. Nel tentativo di difendere la nozione di *qua-oggetto* fineana dai suoi critici e in quello di adattarla al problema specifico dei ruoli, ci troveremo ad emendare tale nozione ad un punto tale da ritrovarci a considerare un'entità così differente da quella originaria che saremo costretti a rinominarla "*qua-individuo sociale*".

I *qua-individui* sociali — oltre a sfuggire alle critiche poste dalla letteratura — hanno il vantaggio di fornire un'entità corrispondente per ogni attribuzione di funzione searleana che coinvolge un ruolo, essi sono i *tokens* sociali che si generano nel momento in cui la struttura "X conta come Y in C" viene istanziata. Non solo, rispetto ai *qua-oggetti*, i *qua-individui* sociali rendono conto della dimensione *teleologica* che abbiamo sottolineato nel capitolo precedente.

I *qua-individui* sociali però non riescono a rendere conto della *dinamicità* della realtà istituzionale, quest'ultimo problema ci indurrà a generalizzare la nozione di *qua-individuo* sociale per giungere a quella di *prospettile*, uno dei veicoli fondamentali della realtà concreta dell'interazione istituzionale.

---

<sup>3</sup>In un senso diverso da quello espresso in sez. 4.2 e che si evincerà nel corso di questo capitolo.

## 5.1 Qua-oggetti à la Fine

La nozione di *qua*-oggetto e più genericamente di *qua phrase* è antica e risale almeno ad Aristotele<sup>4</sup>; nel *De Interpretatione*<sup>5</sup> si afferma che qualcuno può essere un buono *in quanto* ciabattino senza essere buono. Questo problema, chiamato dai filosofi medioevali della *reduplicatio* o della *qualificazione*, fu anche affrontato da Leibniz, quando formulò il principio di identità, la "regola di Leibniz" e forse con meno enfasi in epoca moderna, con alcune significative eccezioni<sup>6</sup>.

Il dibattito ha recentemente ricevuto nuova attenzione nel campo della logica, della linguistica e della filosofia, ed è soprattutto su questi nuovi sviluppi che ci concentreremo. Mentre in logica e linguistica il problema principale consiste nel capire come interpretare espressioni introdotte da particelle quali "in quanto" o "come" e come assegnare a queste valori di verità, in ambito ontologico le domande principali sono incentrate attorno all'esistenza e alle eventuali proprietà dei *qua*-oggetti.

In genere è accettata l'idea, piuttosto intuitiva, che espressioni precedenti da "in quanto", "come" e simili siano usate per rendere esplicito il contesto di riferimento di una frase principale. Seguendo parzialmente il lavoro di Roberto Poli sull'argomento<sup>7</sup>, è possibile isolare almeno tre funzioni principali delle *qua-phrase*:

1. possono essere utilizzate per rafforzare l'espressione alla quale la *qua-phrase* si riferisce:

Socrate in quanto Socrate è saggio.

2. possono essere utilizzate come "classi di comparazione", come nel seguente caso:

Come giocatore di basket Giovanni è basso.

---

<sup>4</sup>A tal proposito si vedano per esempio Szabó (2003) e, per un resoconto più attento dal punto di vista storico, Baek (1982).

<sup>5</sup>20, b35-7.

<sup>6</sup>Per una storia della *reduplicatio* si veda Angelelli (1967) e l'accurato Baek (1996).

<sup>7</sup>Poli (1998).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Se prendiamo la classe di tutti i giocatori di basket e li ordiniamo dal più alto al più basso, Giovanni è in fondo alla scala, è basso *per essere* un giocatore di basket, anche se, in generale, non si può dire che Giovanni sia basso.

3. infine, possono essere utilizzate per spiegare le *ragioni* per le quali è vero ciò che si dice di quel che viene preso in considerazione dalla *qua-phrase*. Ciò può essere inteso in due modi:

(a) come la contrazione di un sillogismo:

I gatti, in quanto mammiferi, sono animali a sangue caldo.

(b) oppure possono essere usati per restringere ad un più specifico aspetto o insieme di proprietà ciò che si dice dell'entità alla quale la *qua-phrase* si riferisce:

Nixon, in quanto quacchero, è un pacifista.

Negli esempi 1-3a è difficile ammettere che emergano *qua-oggetti*. Infatti, sarebbe piuttosto imbarazzante sostenere che Socrate in quanto Socrate sia qualcosa di diverso da Socrate stesso. Nel caso delle classi di comparazione, ciò che viene misurato è l'altezza di Giovanni. Il caso 3a può essere visto come la contrazione di un sillogismo di questa forma:

Tutti gli  $x$  sono  $y$  (Tutti i gatti sono mammiferi)

Tutti gli  $y$  sono  $z$  (Tutti i mammiferi sono a sangue caldo)

Ergo, tutti gli  $x$  sono  $z$  e il fatto che  $x$  sia  $y$  è la ragione per cui  $x$  è  $z$   
(Ergo, tutti i gatti sono a sangue caldo e il loro essere mammiferi è la ragione per cui sono in questo modo)

In questo caso la *qua-phrase* è solo un meccanismo usato per esprimere in modo abbreviato un'argomentazione logica; è usato per trasferire, per così dire, una proprietà di una classe (in questo caso i mammiferi) ad una delle sue sottoclassi (i gatti); non si può dire che alcun nuovo oggetto emerga, dal momento che tutti i gatti sono tali *in quanto* mammiferi, non hanno alcuna proprietà capace di differenziarli dai gatti in generale.

Ci sembra invece interessante l'ultima funzione delle *qua-phrases* (che si evince in 3b), poiché è in casi come questi che sembra emergere un nuovo tipo di entità: il *qua*-oggetto. Nella terminologia di Fine l'individuo, il particolare in questione, è chiamato *base* (*base*) mentre la proprietà è detta *glossa* (*gloss*). Nell'esempio di Nixon, "*Nixon in quanto* (o *qua*) *quacchero*" è il *qua*-oggetto, l'individuo "*Nixon*" è la base, e la proprietà "essere quacchero" è la glossa.

Da un punto di vista ontologico sono due i problemi principali legati ai *qua*-oggetti: il primo è se ammetterli come cittadini di prima classe in un'ontologia, il secondo è capire che tipo di entità essi siano.

Vi sono linee argomentative in favore dei *qua*-oggetti basate sulla loro utilità, che chiameremo dunque "strumentaliste", che mettono in evidenza come queste entità siano utili nella soluzione di vari e significativi *puzzle* filosofici. Secondo queste linee i *qua*-oggetti stessi offrono "ragioni indirette e *prima facie* per credere alla loro esistenza", fornendo ad esempio una soluzione a problemi legati alla teoria della costituzione<sup>8</sup>, al rapporto tra parte e intero<sup>9</sup> e alla filosofia dell'azione<sup>10</sup>.

Si consideri il classico esempio del problema di identità tra la statua — supponiamo di Golia — e l'ammasso di materia che la costituisce; si potrebbe sostenere che, pur occupando in un certo momento la stessa posizione spazio-temporale, la statua e la materia di cui è composta abbiano comunque differenti proprietà: solo la statua, ad esempio, ha la proprietà di cessare di esistere se dovesse essere fusa. Secondo Fine<sup>11</sup> una teoria della costituzione equipaggiata con una teoria dei *qua*-oggetti risolverebbe il problema di identità; egli sostiene che la statua sia qualcosa di nuovo, un autentico nuovo oggetto che esiste nel mondo: "la statua può essere identificata con quella materia secondo la descrizione (*under the description*) d'aver la forma di Golia"<sup>12</sup> o, in altre parole, con quella materia in quanto avente la forma di Golia (*qua-Goliath-shaped*).

Ritorniamo ora all'esempio precedente di Nixon:

<sup>8</sup>Fine (1982), Keller (2004).

<sup>9</sup>Fine (1999).

<sup>10</sup>Fine (1982).

<sup>11</sup>Fine (1982).

<sup>12</sup>Fine (1982).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Nixon, in quanto quacchero, è un pacifista, ma Nixon, in quanto repubblicano, non lo è<sup>13</sup>.

ci si accorge di come, non facendo ricorso ai *qua*-oggetti, si sia costretti:

- 1) ad interpretare questa frase come logicamente contraddittoria;
- 2) ad interpretare l'“in quanto” come un modificatore di proprietà.

La prima soluzione non sembra molto soddisfacente, dal momento che, sovente, proprietà incompatibili possono essere attribuite allo stesso oggetto, anche se da prospettive differenti. Ma con questo tipo di asserzioni intendiamo comunque asserire qualcosa di significativo.

La seconda soluzione invece <sup>14</sup>, ancorché appropriata per esempi come questi, si dimostra inadatta a risolvere altri *puzzle*, che coinvolgono il “contare” gli oggetti di cui si predica nelle *qua-phrases*.

### 5.1.1 Esistenza, Identità, ereditarietà

Se ne accettiamo in qualche modo l'esistenza, che tipo di entità sono i *qua*-oggetti? Fine descrive un *qua*-oggetto come una sorta di *amalgama* di un determinato oggetto, ma che mostra la sua proprietà in *superficie*<sup>15</sup>.

Si consideri un certo *qua*-oggetto  $x$  *qua*  $\varphi$  dove  $x$  è un oggetto (base),  $\varphi$  è una proprietà (glossa). Fine caratterizza i *qua*-oggetti secondo tre principi, ovverosia di *esistenza*, di *identità* e di *ereditarietà*:

*Esistenza.* Il *qua*-oggetto  $x$  *qua*  $\varphi$  esiste in un dato tempo se e solo se  $x$  esiste e ha  $\varphi$  in quel dato tempo (e in quel dato mondo possibile)

Se si accetta l'esistenza dei *qua*-oggetti, questo principio sembra essere alquanto intuitivo: è difficile immaginare che l'individuo Nixon - *in quanto* - quacchero o che l'individuo Nixon - *in quanto* - repubblicano

---

<sup>13</sup>Questo esempio è stato introdotto per la prima volta in Fales (1977).

<sup>14</sup>Proposta da Fredericke Moltmann (Moltmann, 1997, 2003) e, ancora prima, da G.E.M. Anscombe (Anscombe, 1957, 1979).

<sup>15</sup>Fine (1982):99.

sarebbero mai potuti esistere prima che Nixon diventasse quacchero o repubblicano.

I *qua*-oggetti sono un caso interessante nell'analisi ontologica della nozione di dipendenza, e sono trattati da Peter Simons nel suo *Parts*<sup>16</sup> proprio a proposito di questa relazione. Brevemente, possiamo dire che la nozione di dipendenza *ontologica* riguarda relazioni tra oggetti in generale, ove un oggetto (o una classe) non può esistere se altri oggetti (o classi) non esistono, come nel caso della relazione tra una persona e il suo cervello che può essere considerata di dipendenza ontologica. Un'altra nozione collegata alla precedente è quella di dipendenza *nozionale*. Come abbiamo visto precedentemente<sup>17</sup> la dipendenza nozionale riguarda l'aspetto descrittivo: un oggetto (o una classe) è "nozionalmente" dipendente da un altro oggetto (o classe) nel caso in cui il primo non possa essere descritto come in effetti è descritto se il secondo non esiste. Il più grande satellite di Giove non potrebbe esistere se Giove non esistesse. Questo, d'altra parte, non significa che Ganimede — che effettivamente è il più grande satellite di Giove — non possa esistere senza che Giove esista, significa semplicemente che Ganimede, senza l'esistenza di Giove, non potrebbe essere descritto in un certo modo, cioè *come* il più grande satellite di Giove<sup>18</sup>.

Si supponga ora di avere due classi che sono definite da due proprietà distinte: la classe degli *F* e la classe dei *G* e che gli *F* dipendano nozionalmente dai *G*. Secondo Simons la dipendenza nozionale dipende dalla dipendenza ontologica solo a condizione che la proprietà di essere un *F* sia essenziale a tutti gli individui che hanno tale proprietà *F* in questione. Questo è proprio il caso dei *qua*-oggetti, se accettiamo che sia necessario per ogni *qua*-oggetto avere, come proprietà essenziale, quella di essere un *qua*-oggetto di un certo tipo.

Ai nostri fini è interessante notare come i *qua*-oggetti siano di natura *intensionale* sia nel resoconto di Fine che in quello di Simons. Secondo noi i *qua*-oggetti, invece di dipendere dall'istanziamento di una proprietà ontologica e dall'oggetto che istanzia questa proprietà dipendono piuttosto: *i*) da un ruolo, *ii*) dal fatto che questo concetto classifica un certo particolare e *iii*) da questo stesso particolare classificato da questo stesso concetto. Vi è certamente una forte somiglianza tra

<sup>16</sup>Simons (1987).

<sup>17</sup>In sez. 4.2.

<sup>18</sup>Simons (1987): 290-323.

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

questo approccio e quanto illustrato sinora, ma pensiamo che il nostro resoconto mostri più chiaramente la “doppia natura” dei *qua*-oggetti. Uno specifico *qua*-oggetto dipende esistenzialmente sia da un un particolare individuo a livello *base* (il livello nel quale Nixon esiste ed è una persona) sia da un livello descrittivo e sociale nel quale Nixon è classificato come quacchero e repubblicano.

*Identità.* *i)* Due *qua*-oggetti sono identici solo se le loro basi e le loro glosse sono le stesse; *ii)* Un *qua*-oggetto è distinto dalla sua base (o dalla base della sua base, in caso essa fosse un *qua*-oggetto, e così via).

Anche questo principio, almeno nella sua prima parte, sembra intuitivo. Tuttavia determina un’esistenza precaria per i *qua*-oggetti: difatti essi esistono — come dice Simons<sup>19</sup> — in modo per così dire “intermittente”, a seconda che le loro basi perdano o acquistino la glossa del loro corrispondente *qua*-oggetto.

Una possibile via di uscita consiste nel restringere ulteriormente i criteri di identità per i *qua*-oggetti, affermando che due *qua*-oggetti, per essere identici, devono anche sorgere dallo stesso “evento generativo”. Prendiamo ad esempio il caso di Berlusconi. Berlusconi è stato eletto presidente del consiglio due volte<sup>20</sup>: una volta nel 1994 e un’altra nel 2001. In questo caso è piuttosto facile ammettere che abbiamo a che fare con due *qua*-oggetti differenti: “Berlusconi-*qua*-presidente-nel-1994” e “Berlusconi-*qua*-presidente-nel-2001”, che si distinguono ovviamente solo per i loro due differenti “eventi generativi”, cioè le due elezioni rispettivamente del 1994 e del 2001.

Nei lavori precedenti Fine è sembrato più vicino ad una posizione di questo tipo, ciò che emerge dal fatto che anche lui si riferisce al già citato esempio dei passeggeri.

Un passeggero di una linea aerea [...] non è la stessa cosa della persona che fa il passeggero, poiché se contiamo i passeggeri che transitano in un aeroporto in un certo fine settimana possiamo contare la stessa persona più volte. Questo perciò suggerisce che dovremmo considerare un

---

<sup>19</sup>Simons (1987): 298.

<sup>20</sup>In verità Berlusconi ha avuto quattro mandati: nel 1994, 2001, 2005 e 2008, ma per semplicità qui considereremo solo i primi due.

passaggero come qualcuno che rientra nella descrizione di “essere trasportato via aria in questo e quest’altro volo”<sup>21</sup>.

La seconda parte del principio di identità è giustificata dal fatto che un *qua*-oggetto ha differenti proprietà rispetto alla sua base: “la statua ha la proprietà controfattuale di cessare di esistere se il bronzo venisse fuso, mentre il bronzo stesso non ha tale proprietà”<sup>22</sup>. Secondo Simons questa seconda parte del principio è troppo forte; il suo argomento si basa sul fatto che avremmo così non solo  $x$  e  $x$  *qua*  $F$ , ma anche  $(x$  *qua*  $F)$  *qua*  $F$ , e così via. Chiameremo questa obiezione “del concatenamento” nel senso che gli operatori “*qua*” si trovano ad essere concatenati gli uni nel campo degli altri. Analizziamo più a fondo l’obiezione di Simons: mentre rifiuta di distinguere tra  $x$  *qua*  $F$  e  $x$  *qua*  $F$  *qua*  $F$  per la stessa proprietà  $F$ , non fa menzione — almeno esplicitamente — della distinzione fra, supponiamo,  $x$  *qua*  $F$  e  $x$  *qua*  $F$  *qua*  $G$  per due differenti proprietà  $F$  e  $G$ . Arriveremo a questa seconda distinzione fra breve, ma innanzitutto concentriamoci sul concatenamento con la stessa proprietà. Non è molto chiaro quale sia il motivo che spinga Simons a rifiutare tale conseguenza. Potrebbe essere perché pensa che questi due *qua*-oggetti siano identici oppure perché rifiuta di ammettere, fra i legittimi *qua*-oggetti, gli oggetti della forma  $x$  *qua*  $F$  *qua*  $F$ . Noi condividiamo questa seconda ipotesi, che rifiuta gli oggetti di tale forma in quanto “non ben formati” e diamo queste ulteriori motivazioni: quando il *qua*-oggetto  $x$  *qua*  $F$  comincia ad esistere, le sue proprietà sono definite dalle proprietà di  $x$  solo sotto un certa descrizione e tale descrizione è determinata da  $F$ . Perciò alcune delle proprietà originarie di  $x$  non fanno parte dell’oggetto  $x$  *qua*  $F$  e altre e nuove proprietà sono aggiunte a quest’ultimo. Se ora reiteriamo l’operazione, usando  $x$  *qua*  $F$  come base e utilizzando ancora  $F$  come glossa, in un certo modo ci aspetteremmo che  $F$  escluda le stesse proprietà da un oggetto che però non le possiede già più e, al tempo stesso, aggiunga nuove proprietà che l’oggetto invece già possiede.

Siamo dunque d’accordo con Simons, ma con riserva, dato che Simons sembra suggerire la necessità di espungere la seconda parte del secondo principio di identità di Fine (ovvero che un *qua*-oggetto sia distinto dalla sua base) e questo non solo condurrebbe all’eliminazione

<sup>21</sup>Fine (1999): 67, trad. mia.

<sup>22</sup>Fine (1982): 99.

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

di oggetti come  $x$  qua  $F$  qua  $F$ , ma anche di oggetti come  $x$  qua  $F$  qua  $G$ . Questi ultimi sembrano invece autentici *qua*-oggetti, dal momento che sono distinti dalle loro basi. Ricorrono inoltre in molte situazioni; si prenda per esempio una certa persona, Giovanni, che acquisisce alcune proprietà grazie al suo essere presidente di una società. Se Giovanni è presidente di più di una società — supponiamo la Robolab e la Soft Entertainment — dalla proprietà “essere presidente di una società” e dall’individuo Giovanni nasceranno due nuovi *qua*-oggetti: “Giovanni in quanto presidente della Robolab” e “Giovanni in quanto presidente della Soft Entertainment”. Potremmo ora immaginare che si riunisca un’assemblea dei presidenti di tutte le società dello stesso gruppo — la Mecatronix Inc. — che includa, ovviamente, le due di cui Giovanni è presidente. In questo caso ogni presidente di società è un avente diritto di voto e due nuovi *qua*-oggetti sorgono: “Giovanni *in quanto* votante della Mecatronix *in quanto* presidente della Robolab” e “Giovanni *in quanto* votante della Mecatronix *in quanto* presidente della Soft Entertainment”. Non solo questi due *qua*-oggetti sono distinti l’uno dall’altro — e difatti Giovanni vota due volte nell’assemblea — ma sono anche distinti dalle loro basi: per esempio è solo “Giovanni in quanto presidente della Robolab” che può assumere cinque operai nella Robolab e non “Giovanni in quanto votante della Mecatronix in quanto presidente della Robolab”.

Per riassumere, invece di cancellare completamente la seconda parte del principio di identità di Fine sembra più opportuno emendarlo in modo da escludere concatenazioni di *qua*-oggetti costituiti dalla stessa proprietà. In altre parole, il principio potrebbe essere riformulato nel seguente modo:

- (i) Presi due *qua*-oggetti essi sono identici solo se le loro basi e le loro glosse sono le stesse;
- (ii) Un *qua*-oggetto è necessariamente distinto dalla sua base (o dalla base della sua base e così via);
- (iii) Non è possibile costruire *qua*-oggetti concatenati applicando più di una volta la stessa glossa.

La critica di Simons a Fine tocca inoltre un altro problema:

Inoltre, si distinguerà  $x$  da  $x$  *in quanto identico a se stesso*,  $x$  *in quanto oggetto identico a*  $x$ , e anche  $x$  qua  $F$  per le proprietà essenziali di  $x$ .

Ciò significa che se si ha un *qua*-oggetto generato a partire da una proprietà come questa — quella di essere cioè identico a se stesso — è impossibile che il *qua*-oggetto e la sua base siano distinti l'uno dall'altra. Come vedremo questa obiezione può essere evitata prendendo in considerazione le restrizioni imposte da Fine con il principio di *ereditarietà*.

*Ereditarietà.* In ogni tempo e mondo (*world-time*) in cui esiste il *qua*-oggetto, esso possiede le stesse *proprietà normali* della sua base.

Innanzitutto è necessario dire che Fine non fornisce una chiara definizione di cosa sia una *proprietà normale* (*normal property*), difatti si limita a specificare che una proprietà è normale se non è formale. Un'ipotesi che si potrebbe avanzare è che una proprietà è formale se — à la Husserl — è applicabile ad ogni oggetto. Di conseguenza una condizione che deve sussistere perchè una proprietà possa dirsi normale è che la sua applicazione riguardi solo il tempo (o il *world-time*) preso in considerazione (Fine (1982): 101).

In riferimento alla precedente obiezione di Simons ora però possiamo replicare nel seguente modo a favore di Fine. Una proprietà come "essere identici a se stessi" è sia formale (applicabile cioè ad ogni oggetto) sia necessaria (valida cioè per ogni mondo possibile), perciò il *qua*-oggetto non eredita questa proprietà dalla sua base. L'obiezione di Simons non si applica quindi perchè non si può dire che, preso un  $x$ , il *qua*-oggetto " $x$  qua  $F$ ", ottenuto a partire da una proprietà  $F$ , erediti la proprietà formale e necessaria di  $x$  (cioè "l'essere l'identico di  $x$  a sé stesso"). Avrà un'altra proprietà formale e necessaria, sua e distinta da quella di  $x$ : l'essere identico a se stesso di " $x$  qua  $F$ ". Tale proprietà sorge con il sorgere di " $x$  qua  $F$ " e cessa di esistere con il suo cessare di esistere e non fa di certo parte dell'eredità di  $x$ .

Ma vi sono anche altre proprietà che il *qua*-oggetto non può ereditare dalla sua base. Oltre a quelle indicate da Fine, si tratta per esempio, delle proprietà incompatibili con quelle possedute dal *qua*-oggetto. Nell'esempio di Fine il pezzo di creta può essere informe, ma la statua (la creta-in-quanto-a-forma-di-Golia) non può ereditare questa proprietà.

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Tolte anche proprietà di questo tipo dal corredo di quelle che possono essere ereditate dal *qua*-oggetto, comunque non tutte le proprietà restanti possono essere ereditate, poiché si giungerebbe ad ammettere situazioni che sembrano andare contro le nostre intuizioni:

Nixon in quanto quacchero ha gli occhi marroni.

Si potrebbe quindi inferire che è necessario un qualche criterio di rilevanza per le proprietà: essere pacifista pare una proprietà rilevante del *qua*-oggetto "Nixon in quanto quacchero", mentre l'averne gli occhi marroni no. Perciò si potrebbe dire che solo le proprietà rilevanti sono trasferite dalla base al *qua*-oggetto e, probabilmente, anche quelle proprietà che sono in qualche modo legate a queste proprietà rilevanti. Poiché la nozione di rilevanza è intrinsecamente vaga, è difficile trovare un criterio per determinare quali proprietà siano rilevanti e quali no. Il perché di questa vaghezza intrinseca sta probabilmente proprio nel fatto che il criterio è in un certo senso cognitivo e contestuale, ove il contesto è fornito di volta in volta dalla glossa.

Un primo passo per risolvere questo problema potrebbe essere concentrarsi sui quei *qua*-oggetti che provengono da oggetti classificati da *ruoli* e non da qualsiasi proprietà *F*. È possibile quindi immaginare che un *qua*-oggetto abbia le proprietà dell'entità classificata più le proprietà del ruolo. Torniamo ora all'esempio dei passeggeri: intuitivamente, possiamo dire che i *qua*-oggetti passeggeri abbiano proprietà *in più* rispetto alle persone: oltre ad avere tutte le proprietà come peso, colore della pelle ecc., hanno anche un numero di volo. In quest'ottica non c'è bisogno di adottare la soluzione di Fine (cioè restringere alle proprietà normali le proprietà che possono essere ereditate dalla base). Infatti, la nozione di antirigidità che caratterizza i ruoli è sufficiente a sostenere che i *qua*-oggetti siano distinti dalle loro basi e dalle loro glosse, perché basi e glosse hanno chiaramente due "storie modali" differenti. Cercheremo di vedere in parte nella prossima sezione e più estesamente nella sezione 5.2 cosa significhi prendere seriamente in considerazione il *qua*-oggetto alla luce della nozione di ruolo che è stata sviluppata nel capitolo precedente<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup>Cioè in sez. 4.2.

5.1.2 Critica e difesa preliminare dei *qua-oggetti*

Molte critiche sono state mosse all'ammissibilità ontologica dei *qua-oggetti*. I principali critici dei *qua-oggetti* sembrano concordare<sup>24</sup> che questi debbano cadere sotto il rasoio di Occam. Nella sua teoria dell'azione, Anscombe introduce la locuzione "secondo una descrizione" per rendere conto dell'intenzionalità dell'azione<sup>25</sup> un'azione può essere detta intenzionale secondo una certa descrizione e, allo stesso tempo, non intenzionale secondo un'altra. Anscombe (1979) rifiuta l'idea che tale approccio implichi la creazione di una nuova entità, di un'entità, cioè, secondo una certa descrizione (*an-a-under-the-description-d*), sostenendo che il sintagma nel quale è presente la descrizione "appartiene al predicato e non al soggetto". Il sintagma, dunque, si riferisce a cosa si predica di quello stesso oggetto, e nessuna nuova entità viene generata. Le critiche di Moltmann<sup>26</sup> e di Simons<sup>27</sup> sono simili; un possibile controesempio all'uso dei *qua-oggetti* è dato da frasi come questa:

Socrate era apprezzato *in quanto* filosofo ma non era apprezzato *in quanto* marito.

Sia Moltmann che Simons convengono sul fatto che sia più sensato pensare che in questo caso si stia parlando solo di due proprietà di Socrate, cioè della proprietà d'essere un filosofo apprezzato e della proprietà di essere un marito apprezzato, che di due "Socrate parziali". L'obiezione è certamente corretta nella sua *pars construens*, dal momento che il senso dell'essere apprezzati è concepito in questo caso relativamente ad alcune proprietà di Socrate, ma ciò non esclude comunque che vi siano delle *qua entità*, poiché è possibile interpretare in modo differente frasi come queste. Se si interpreta "filosofo" e "marito" come ruoli, essi implicano certi obblighi o restrizioni nel comportamento che si applicano solo ai *qua-oggetti* "Socrate in quanto filosofo" e "Socrate in quanto marito", ma non a Socrate stesso. Se il comportamento dei due *qua individui* rispetta gli obblighi e le restrizioni connesse ai loro rispettivi ruoli a questi si potrà applicare "apprezzato".

<sup>24</sup>Anscombe (1979), Moltmann (1997), Moltmann (2003) e Simons (1987).

<sup>25</sup>Anscombe (1957).

<sup>26</sup>Moltmann (1997).

<sup>27</sup>Simons (1987).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Moltmann considera particelle come *qua* e simili come “variatori di prospettiva” (*perspective shifters*), in altre parole, nell’esempio precedente (“Nixon, in quanto quacchero, è pacifista”) quel che facciamo è controllare se la proprietà di essere un pacifista è tra quelle che ha Nixon rispetto al (o nella prospettiva del) suo essere quacchero. Nel suo approccio — basato sulla *situation semantics* — si arriva a questo valutando l’espressione in questione in una nuova situazione, determinata in questo caso da quella dell’essere quacchero.

Un’altra proposta è offerta da Zoltán Gendler Szabó<sup>28</sup> secondo il quale i *qua* hanno una funzione di “predicazione accessoria” (*adjunct predication*). Un esempio di predicazione accessoria è dato dalla frase seguente:

Giovanni si scontrò contro un albero ubriaco

che include due predicazioni riguardanti Giovanni:

1. Giovanni si scontrò contro un albero (predicazione principale)
2. Giovanni era ubriaco (predicazione accessoria)

I due enunciati sono, difatti, semanticamente connessi: il primo predicato può essere ascritto a Giovanni *quanto* (*insofar as*) il secondo. Per Szabó alla somiglianza sintattica fra questo tipo di enunciati e quelli ove ricorrono i *qua*-sintagmi dovrebbe corrispondere anche una somiglianza sul piano semantico. Si consideri infatti:

Giovanni votò la proposta *in quanto* giudice.

per Szabó la struttura di questo enunciato è duplice, essendo costituita dai seguenti enunciati predicativi:

1. Giovanni votò la proposta (predicazione principale)
2. Giovanni è un giudice (predicazione accessoria)

---

<sup>28</sup>Szabó (2003).

Anche in questo caso si può ascrivere a Giovanni il fatto di aver votato la proposta *quanto* gli si può ascrivere il fatto di essere un giudice. Szabó sostiene inoltre questa tesi mostrando come, per molti aspetti, enunciati in cui ricorrono *qua*-sintagmi si comportino linguisticamente come le altre predicazioni accessorie<sup>29</sup>: nei primi l'evento (o lo stato) descritto dalla predicazione principale è *parte* dell'evento (o dello stato) descritto dalla predicazione accessoria.

Il problema in generale di questo tipo di soluzioni che cercano di eliminare i *qua*-oggetti in favore di modificatori è che non sono adatte a tutte le difficoltà sinora proposte. Come facciamo a contare nel caso dei passeggeri dell'Alitalia? Se prendiamo in considerazione quanto dice Szabó non riusciamo a capire come contare, a meno forse di non rinunciare alla nozione di passeggero e dire che in questo caso stiamo contando solo eventi di volo a cui partecipano persone. Il problema è che inoltre un passeggero specifico, come ad esempio Emanuele-qua-passeggero-dell'Alitalia, ha diritti e doveri difficilmente esprimibili attraverso la sola nozione di evento.

Anche la soluzione di Thomas Sattig<sup>30</sup> è basata sull'idea del modificatore ed ha gli stessi problemi delle precedenti. Merita però un'osservazione a parte che ci permette di ribadire una delle caratteristiche chiave del *qua*-oggetto. Infatti Sattig critica Fine<sup>31</sup> – e l'idea di moltiplicare le entità – perché sostiene che due cose possono coincidere materialmente nello stesso tempo quando la loro materia sottostante è la stessa e che due cose possono coincidere materialmente allo stesso tempo senza coincidere spazialmente. Il problema è invece completamente differente: nel caso dei *qua*-oggetti sociali abbiamo che due oggetti condividono lo stesso spazio allo stesso tempo ma non la stessa materia. Se dobbiamo domandarci dov'è Nixon-in-quanto-repubblicano, possiamo darci come risposta che è lì dove è Nixon (almeno in certe circostanze). Ma se dobbiamo domandarci – come abbiamo già visto – se Nixon-in-quanto-repubblicano abbia o meno gli occhi marroni, ci sembra intuitivo rispondere che tale caratteristica non ha senso per il *qua*-oggetto e che quindi non condividono una differente porzione di spazio ma la stessa materia, bensì condividono lo stesso spazio ma non la stessa materia.

---

<sup>29</sup>Szabó (2003).

<sup>30</sup>Sattig (2006):194 – 210.

<sup>31</sup>Fine (2003).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Donald Baxter<sup>32</sup> offre una soluzione che pur essendo completamente differente da quella dei modificatori sembra avere problemi simili. Baxter cerca di rendere giustizia del fatto che in certi contesti una cosa può essere differente da se stessa rimanendo però sempre la medesima. O, meglio, che sostiene che vi siano cose che non sono numericamente distinte, ma che differiscono qualitativamente da se stesse. Una cosa può essere differente da se stessa senza che vi sia una contraddizione. Per sostenere questa peculiare tesi Baxter prende in considerazione quelle che lui chiama "cose secondo un certo rispetto" (*things in respects*) che per lui, come anche per noi, hanno autenticamente delle proprietà. Inoltre un individuo secondo un certo rispetto è la stessa cosa che quell'individuo secondo un certo altro rispetto e la stessa cosa che lo stesso individuo. In questo ovviamente abbiamo una differenza rispetto a quanto abbiamo detto finora per i *qua*-oggetti. Secondo Baxter, se dovessimo metterci a contare gli individui nel caso di Nixon dovremmo contare un solo individuo, nonostante che Nixon - in quanto - quacchero differisca da Nixon - in quanto - repubblicano. In questo senso Baxter sostiene che un individuo differisca da se stesso: Nixon differisce qualitativamente da se stesso se considerato come quacchero o come repubblicano. Ma è sempre uno, Nixon. La distinzione è solo, "aspettivale". In un certo senso questa posizione potrebbe essere vista come ibrida, o intermedia tra quella proposta in questo capitolo e quella di chi si appella ai modificatori, tra quella pluralista e quella monista.

La tesi di Baxter non è però sostenibile per due motivi. Innanzitutto soffre degli stessi problemi della teoria dei modificatori, non risolve cioè tutti i problemi che risolve l'uso dei *qua*-oggetti come entità distinte dalle loro basi. Infatti può dare una buona risposta al dramma interiore che soffre Nixon, rendendo evidente la problematicità della sua situazione, ma al tempo stesso non offre alcuna soluzione al problema dell'Alitalia: se non possiamo contare come individui i *qua*-oggetti, non possiamo contare i passeggeri. Infine, è possibile riformulare, nei termini di quanto noi abbiamo sostenuto per i *qua*-oggetti, ciò che per Baxter è essenziale, cioè che venga mantenuta una sorta di tensione tra ciò che in un certo ruolo si vuole fare e ciò che si vuole fare in un altro, ovverosia che Nixon (e non solo i suoi *qua*-oggetti) voglia e non voglia fare la guerra. Se conserviamo l'idea dei *qua*-oggetti così come

---

<sup>32</sup>Baxter (1999).

sono stati da noi esposti possiamo di certo affermare che l'azione che porta a compimento un *qua*-oggetto dipenda dall'azione che porta a compimento la sua base. Non sarebbe possibile che Nixon in quanto repubblicano dia appoggio alla guerra senza che Nixon preso in sé e per sé in qualche modo lo faccia. Allo stesso modo possiamo dire che non è possibile che Nixon in quanto repubblicano *voglia* dare appoggio alla guerra senza che lo voglia anche la sua base. D'altra parte abbiamo a che fare con Nixon in quanto quacchero, per cui certamente vale la stessa cosa. Ecco che pur non avendo contraddizione abbiamo un dilemma morale, ove Nixon è combattuto tra fare ciò che viene richiesto dal suo ruolo di quacchero e ciò che viene richiesto dal suo ruolo di repubblicano. Come vedremo, questo aspetto è cruciale nel momento in cui si considerano i *qua*-oggetti in ambito organizzativo. È caratteristica peculiare delle organizzazioni avere questa tensione tra intenzioni dei suoi membri e intenzioni dell'organizzazione stessa.

### 5.1.3 Limiti dei *qua*-oggetti nell'ambito istituzionale

Abbiamo già cercato nel corso di questo capitolo di emendare e difendere la nozione di *qua*-oggetto fineano, che, non dimentichiamolo, è un modo di trattare la costituzione degli oggetti *materiali*, con lo scopo di integrarla nel problema specifico della realtà istituzionale. Crediamo però che le modifiche che abbiamo già effettuato (e quelle che effettueremo in seguito) siano tali da indurci a parlare di una nozione talmente differente da sentire l'esigenza di assegnarle un altro nome: *qua-individuo sociale*.

Potremmo schematizzare i *qua*-oggetti *fineani* come in figura 5.1, ove la statua di Golia è il *qua*-oggetto in questione, cioè quel-certo-pezzo-di-creta-in-quanto-avente-la-forma-di-Golia. Nella figura la statua di Golia è costituita dalla creta modellata (base) secondo una certa forma (glossa), ove *Cost* sta per costituzione, *FDO* per quella particolare nozione di dipendenza ontologica fineana cui abbiamo accennato precedentemente<sup>33</sup>, *i-of* per istanza-di.

Come abbiamo variamente accennato nel corso di questo capitolo, siamo interessati invece a quei *qua*-oggetti che originano da ruoli e non a quelli che originano da proprietà di qualsiasi tipo, tanto meno da

---

<sup>33</sup>In sez. 5.1.1.

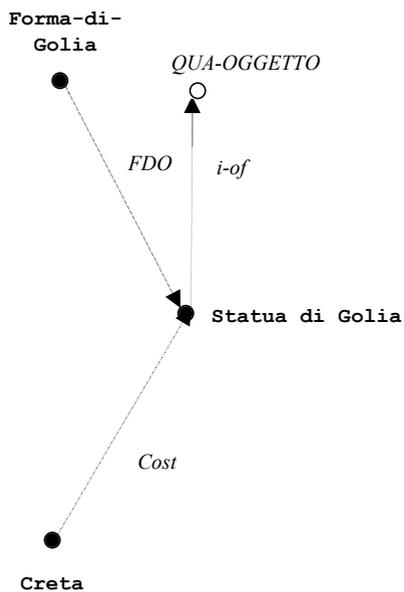


Figura 5.1: Qua-oggetti fineani.

quelle proprietà necessarie a venire a capo di problemi legati alla materialità degli oggetti. La scelta dei ruoli per il meccanismo del *qua* è dovuta innanzitutto al fatto che lo scopo stesso per cui introduciamo entità come i *qua*-oggetti è di venire a capo della natura astratta e al tempo stesso concreta delle organizzazioni sociali. Si tratta quindi di spostare il piano da un problema di *costituzione materiale* ad un problema di *costituzione sociale*<sup>34</sup>. In quest'ultima accezione non abbiamo a che fare con una certa materia che viene modificata in questo e in quest'altro modo per costituire una statua, ma di un oggetto che per un atto di imposizione sociale acquista nuove proprietà e diventa un nuovo oggetto, ovvero sia quell'oggetto secondo quelle proprietà che ha acquisito, come un certo uomo diventa poliziotto o un certo pezzo di legno diventa pedone.

## 5.2 I qua-individui sociali

Nella sezioni precedenti abbiamo preso sempre più seriamente la nozione di *ruolo* nel problema dei qua oggetti. Abbiamo visto come la nozione di ruolo sia utile per la risoluzione del problema dell'ereditarietà. Se intendiamo il ruolo come definito da una descrizione che specifica anche le proprietà che l'individuo deve avere per essere classificato entro il ruolo stesso, allora abbiamo un *criterio* che specifica le proprietà che saranno ereditate dal *qua*-oggetto, come nel caso di Nixon. Tale criterio è costruito come segue: se per essere un quacchero non è necessario avere gli occhi marroni, allora Nixon - in quanto - quacchero non ha gli occhi marroni, non eredita questa proprietà da Nixon. Questo ci permette di distinguere, come abbiamo accennato nella sezione 5.1.1, la base dalla glossa: la glossa (il ruolo) ha una storia differente, è necessariamente costruita, mentre la base non necessariamente è costruita e, inoltre, per quanto abbiamo detto riguardo

<sup>34</sup>D'altra parte l'analisi di David Lewis, che si è occupato anche lui di *qua*, anche se in un altro contesto, quello della *counterpart theory*, sembra ancora più inadatta a rendere ragione della realtà sociale e infatti non è stata affrontata nelle sezioni precedenti. La condizione di esistenza che egli pone perchè un *a* esista *qua F* (ad un certo *t* e in un certo mondo possibile *w*) è che *F* sia una caratteristica *intrinseca* di *a* (ad un certo *t* e in un certo mondo possibile *w*) (Lewis, 1971, 2003), questo significa che, ovviamente, la socialità che si applica agli oggetti (attraverso status, concetti sociali o ruoli) è completamente esclusa. Per un commento su *qua* e Lewis, sempre al di fuori di un'analisi del contesto sociale, si veda Keller (2007).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

ai ruoli e le restrizioni sulla relazione di definizione (DF) nel precedente capitolo, anche se la base fosse costruita, non potrebbe comunque essere costruita dalla stessa descrizione che descrive la glossa. A differenti origini corrispondono differenti proprietà. Infine, come abbiamo visto nel caso di Baxter, il prendere in considerazione la nozione di ruolo insieme a quella di *qua*-oggetto sposta il problema dalla questione della contraddizione logica ad un livello più naturale e intuitivo di lotta personale tra doveri contrastanti che la base comune è costretta ad affrontare. Siamo centomila, perché possiamo impersonare centomila ruoli ma, disgraziatamente, siamo centomila in un solo corpo e questo è un problema nostro, non della logica.

Chiameremo i *qua*-oggetti che derivano dai ruoli così come sono stati sistematizzati in questo lavoro *qua-individui sociali*<sup>35</sup>. Le modifiche ai criteri suggerite precedentemente per i *qua*-oggetti diverranno ora i nostri criteri per *qua*-individui:

**Esistenza** Il *qua*-individuo sociale  $x.q.r$  dipende specificamente per la sua esistenza:

1. da un certo particolare ruolo  $r$ ;
2. dal fatto che questo ruolo  $r$  classifica un certo particolare oggetto  $x$ , ad un certo tempo  $t$ , cioè dal fatto che  $CF(x, r, t)$ ;
3. da questo stesso particolare oggetto che è classificato da questo stesso ruolo, cioè da  $x$ .

**Identità** Presi due *qua*-individui ( $x_1.q.r_1$  e  $x_2.q.r_2$ ) essi sono identici

1. solo se le loro basi ( $x_1, x_2$ ) e le loro glosse ( $r_1, r_2$ ) sono le stesse;
2. inoltre, un *qua*-individuo  $x.q.r$  è necessariamente distinto dalla sua base  $x$  (o dalla base della sua base e così via);

---

<sup>35</sup>I *qua*-individui sono stati introdotti in lavori precedenti, condotti in collaborazione (Masolo e altri, 2004) e trattati formalmente in Masolo e altri (2005) con il nome di *qua-individuals*, anche se non abbiamo evidenziato in quei lavori molte delle peculiarità teoriche sottolineate in questa sede. Inoltre, il ricorrere del termine "individuo" non deve trarre in inganno. Per individuo in questo caso intendiamo sottolineare che tali entità sono dei *particolari*, dei *tokens*. Non è quindi necessario che i *qua*-individui sociali abbiano come base una specifica persona, potrebbero avere come base anche uno specifico oggetto, come ad esempio un pezzo di metallo *qua* una moneta da due euro.

3. infine non è possibile costruire *qua*-individui concatenati applicando più di una volta la stessa glossa (cioè *qua*-individui del tipo  $(x.q.r).q.r$ ).

**Ereditarietà** Per ogni tempo (e mondo possibile) in cui esiste il *qua*-individuo  $x.q.r$ , esso possiede:

1. tutte le proprietà costitutive del ruolo  $r$  che sono specificate dalla descrizione  $d$ ;
2. tutte le proprietà della base  $x$  che sono specificate come necessarie nella descrizione del ruolo  $r$  affinché  $CF(x, r, t)$ .

Potremmo schematizzare alcuni tratti essenziali dei *qua*-individui come in figura 5.2. Si consideri uno specifico pedone di una scacchiera, supponiamo il pedone di una scacchiera che viene usato in una specifica partita da due giocatrici, Ada e Beatrice. Un certo *oggetto fisico* (*PO*, *Physical Object*) cioè un certo pezzo di legno fatto in un certo modo ed in una certa posizione, è *classificato* (*CF*) dal *ruolo* (*RL*) “pedone” che, a sua volta, è *definito* (*DF*) dalla *descrizione* (*DS*), costitutiva e deontica, delle regole degli scacchi. Questo dà luogo ad un *qua*-individuo, che è “quel certo pezzo di legno fatto in questo modo e quest’altro in un certo tempo e in una certa posizione (fisica) *qua* pedone in  $a7$ , in virtù delle regole degli scacchi<sup>36</sup>”. Questo oggetto è il pedone in  $a7$  di Ada, uno specifico pedone nero che Ada userà nel corso della sua partita e sarà percepito dalle giocatrici come una unità, come una delle *unità di base* del gioco<sup>37</sup>.

### 5.2.1 I qua-individui e le regole costitutive

Se riprendiamo quanto detto nel capitolo precedente<sup>38</sup> a proposito della relazione tra ruoli e *count as* searliano, possiamo vedere come l’introduzione della nozione di *qua*-individuo ci permetta di dare un ulteriore contributo all’analisi del *count as* searliano.

<sup>36</sup>In figura 5.2 non appare menzionata l’espressione “in virtù delle regole degli scacchi” semplicemente per brevità.

<sup>37</sup>Certamente la figura è semplificata. Inoltre, non vi è alcuna modellazione della figura di Ada, che in questo esempio ci serve solo per ancorare specificamente il *qua*-individuo ad un certo evento, quello della partita, d’altronde le regole degli scacchi prevedono che i pezzi siano assegnati ad un giocatore per l’intero corso del gioco.

<sup>38</sup>Sez. 4.2.

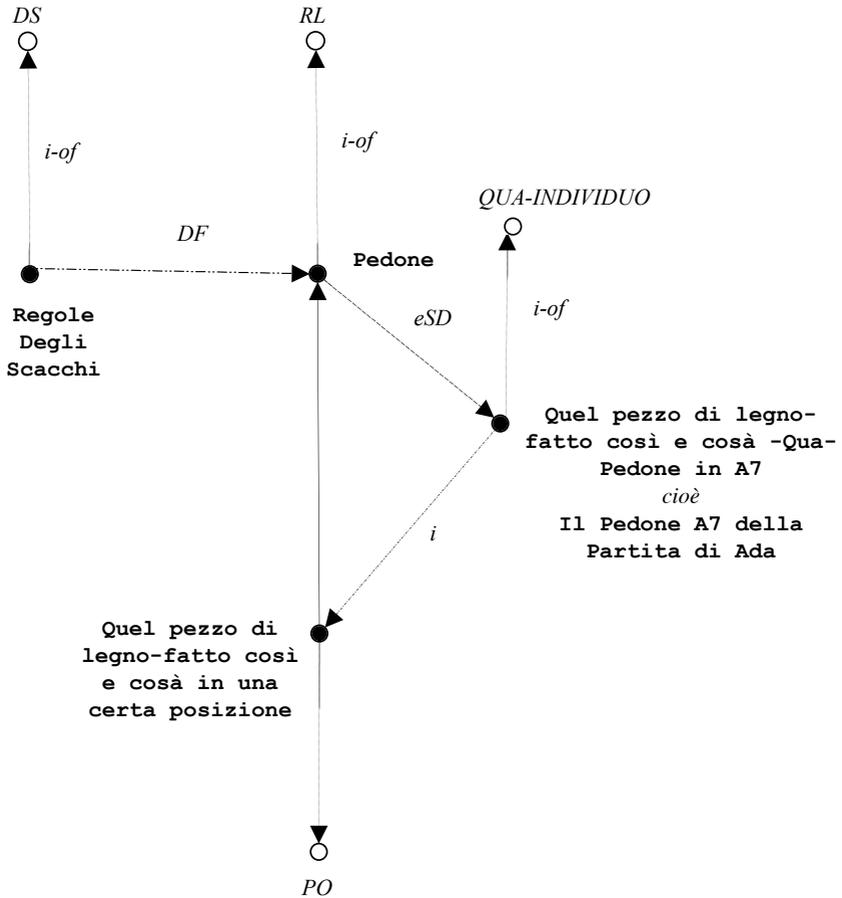


Figura 5.2: I qua-individui, o qua-oggetti sociali.

La struttura

$X$  conta come  $Y$  in  $C$

che noi abbiamo interpretato come

Berlusconi è classificato, tra il 11/6/2001 e il 17/5/2006, dal ruolo “Primo Ministro” e “Primo Ministro” è definito dalla Costituzione Italiana

e che in termini searliani sarebbe

*Berlusconi* conta come *Primo Ministro* secondo la *Costituzione Italiana*

dà origine ad un *token sociale*, un qua-individuo

*“Berlusconi - in quanto - Primo Ministro - secondo la Costituzione Italiana”*

che, secondo il nostro resoconto, verrebbe ad essere il più esplicito

*“Berlusconi in quanto classificato, tra il 11/6/2001 e il 17/5/2006, dal ruolo “Primo Ministro” in virtù della Costituzione Italiana”*

che potremmo anche scrivere come

*Berlusconi.q.PM@11/6/01 – 17/5/06*<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup>Poiché il ruolo *PM* (cioè “Primo Ministro”) è specificato dalle regole della Costituzione Italiana, cioè *DF(PrimoMinistro,CostituzioneItaliana)*, e il fatto che il qua-individuo esista rivela che *CF(Berlusconi,PrimoMinistro,11/6/2001-17/5/2006)* non è necessario esplicitare in questa forma abbreviata che *Berlusconi.q.PM@11/6/01 – 17/5/06* è tale *in virtù* della Costituzione Italiana. Inoltre, per compattezza, a meno non si profili necessario, in futuro non faremo menzione del tempo.

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Abbiamo quindi trovato cosa sia un *token* sociale, cioè quale oggetto si attui o, meglio, si *realizzi* — attraverso un processo che potremmo appunto chiamare di *reificazione concettuale* — nel momento in cui un ruolo, un *type sociale* (quindi un *type* particolare, un *type* che ha una storia, ma che è, al tempo stesso, un concetto sociale) dà origine, nel momento in cui classifica un *token*, ad uno specifico oggetto del mondo, ad un altro *token*, il *qua*-individuo e fa ciò *in virtù* di certe regole che specificano le proprietà di questo nuovo oggetto attraverso la definizione del ruolo. Ci siamo domandati più volte che cosa fosse questo oggetto sociale che nasce nel momento in cui tale funzione di status viene applicata ad un oggetto. La risposta di Searle, cioè che gli oggetti sociali siano dei segnaposti per *patterns* di azioni ci lascia parzialmente insoddisfatti. Se è ontologicamente forte e parsimoniosa, è anche vero che non sembra riuscire a rendere conto delle operazioni che eseguiamo *su* i particolari sociali: cos'è *questo* biglietto da 5 euro che ho in mano?

Anche a Kant interessa sapere quanti talleri ci siano nella sua tasca e non semplicemente che cosa può fare con il tallero come mezzo di scambio. È vero che le nostre azioni sono regolate da quello che sappiamo sui *tipi* di oggetti sociali ma è altrettanto vero che ci interessano le istanze, le *particolari cose* che maneggiamo. Se è vero, come dice Kant ne la *Dialettica Trascendentale*, che cento talleri reali non *contengono* assolutamente nulla di più di cento talleri possibili — dal punto di vista del loro concetto — è altrettanto vero che — rispetto alla mia condizione economica — nei cento talleri reali c'è qualcosa in più che nel semplice concetto di essi. Ecco che i *qua*-individui entrano in scena, conto dei pezzi-di-metallo-in-quanto-talleri; nel momento in cui entro in una operazione di scabio commerciale, quei pezzi di metallo mi interessano per quello. Per me, in un certo senso non sono nemmeno pezzi di metallo, non li vedo "in quanto tali", pragmaticamente e feticisticamente li utilizzo attraverso certe proprietà che una società attribuisce loro.

Questo secondo noi rende conto in parte del carattere *mistico* dell'oggetto sociale, ben sottolineato da Marx ne *Il capitale* a proposito della merce:

A prima vista una *merce* sembra una cosa triviale, ovvia.  
Dalla sua analisi risulta che è una cosa imbrogliatissima,

piena di sottigliezza metafisica e di capricci teologici. Finché è *valore d'uso* non c'è nulla di misterioso in essa, sia che la si consideri dal punto di vista che essa soddisfa, con le sue qualità, bisogni umani, sia che riceva tali qualità soltanto come *prodotto* di lavoro umano. È chiaro come la luce del sole che l'uomo, con la sua attività, cambia in maniera utile a se stesso le forme dei materiali naturali. P. es. quando se ne fa un tavolo la forma del legno viene trasformata. Ciò nondimeno il tavolo rimane legno, cosa sensibile e ordinaria. Ma appena si presenta come *merce*, il tavolo si trasforma in una cosa sensibilmente sovrasensibile. Non solo sta coi piedi per terra, ma, di fronte a tutte le altre merci, si mette a testa in giù, e sgomitola dalla sua testa di legno dei grilli molto più mirabili che se cominciasse spontaneamente a ballare.

(Marx, 1964, p. 103)

Abbiamo quindi — attraverso il *qua*-individuo — un modo compatto e cognitivamente rilevante per considerare e trattare dei particolari secondo alcune tipizzazioni, secondo il ruolo o la funzione sociale che essi svolgono all'interno di un certo sistema e tali particolari, tali *tokens* dotati da un così complesso carattere *ibrido* sono generati a partire dalla regola costitutiva attraverso un meccanismo che si potrebbe chiamare *theticità dell'istanziamento*.

Un ulteriore vantaggio del *qua*-individuo sul *qua*-oggetto sta nel fatto che il primo riesce a rendere conto della dimensione intenzionale. Per Simon Evnine<sup>40</sup> uno degli elementi principali che mancano in Fine è il riferimento esplicito all'aspetto intenzionale; la nozione di proprietà (nel caso dell'esempio di Fine "avere la forma di Golia") è troppo vasta per capire addirittura cosa sia una statua: anche se riuscissimo ad individuare la giusta proprietà che caratterizza la glosa non riusciremmo a capire come la statua sia stata costituita; per far ciò è necessario ricondursi all'aspetto intenzionale che è insito in ogni processo di progettazione e di realizzazione di un artefatto. A differenza di quanto sostenuto da Fine, i *qua*-individui non sono solo intensionali, ma sono anche intenzionali. I *qua*-individui che sorgono invece da glosse che

<sup>40</sup>Evnine (2009).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

sono ruoli sociali, cioè entità che sono di per sé costruite intenzionalmente ad un certo scopo (come ad esempio “poliziotto” oppure “pedone degli scacchi”) riescono bene a rendere quell’aspetto intenzionale che è la *teleologia*<sup>41</sup>.

Infine, per poter conciliare astratto e concreto, *type* e *token*, è necessario considerare la dinamica specifica della realtà istituzionale. I *qua*-individui sembrano essere piuttosto fragili da questo punto di vista. Per quanto è stato stabilito nel principio di ereditarietà, non appena nel *qua*-individuo si scioglie il legame tra base e glossa, il *qua*-individuo smette di esistere. Nella prossima sezione cercheremo di rendere conto di questo aspetto fondamentale generalizzando la nozione di *qua*-individuo in quella di *prospettile*.

### 5.3 I prospettili

Ada e Beatrice, giocatrici di scacchi abili e appassionate, si incontrano un pomeriggio per fare una partita a casa di Ada. Durante la partita il lampadario si stacca dal soffitto e polverizza la bella — nonché unica — scacchiera di Ada. Illese, Ada e Beatrice, dopo essersi ricomposte, decidono di continuare l’appassionante partita che stavano conducendo. Dotate entrambe di eccellente memoria, prendono carta e penna e annotano su un foglio lo stato della scacchiera un istante prima del bizzarro incidente. Ricominciano quindi a giocare nel punto in cui erano state interrotte, ma questa volta usando carta e penna. La partita però viene nuovamente interrotta, Beatrice si è accorta che è in ritardo ad un appuntamento, di fretta raccoglie le sue cose sparse sul tavolo e prende anche i foglietti su cui era stata annotata la partita e se li infila in borsa. La settimana seguente Ada e Beatrice si incontrano al parco, dopo aver conversato e scherzato sull’incidente della settimana scorsa, Ada chiede a Beatrice che fine ha fatto la loro partita e se ha i foglietti con sé, così potrebbero continuare a giocarla lì al parco. Beatrice, prontamente, sfila i foglietti dalla borsa e così ricominciano a giocare. Ironia amara della sorte, durante una pausa Ada poggia un panino al salame sui foglietti, per evitare che si sporchi sull’erba. Sente un

---

<sup>41</sup>Come abbiamo visto nel capitolo precedente la teleologia è fondamentale nell’analisi della nozione di collettivo, torneremo su questo punto fondamentale nel prossimo capitolo.

rumore e si volta verso il suo panino. Troppo tardi. Un cane goloso e furbo l'ha acciuffato e immediatamente è sparito dalla loro vista e con il panino, tristemente, si è preso anche il provvisorio e maldestro incarto, la partita di Ada e Beatrice. Dopo essersi riprese dalle risate, le due scacchiste decidono di continuare la loro partita, giocandola però *alla cieca*<sup>42</sup> e così, finalmente, la concludono.

Per quanto bizzarro questo esempio appaia, troviamo che sia intuitivo riconoscere che Ada e Beatrice abbiano giocato *una sola partita*, anche se in differenti *fasi*: nella prima fase con una scacchiera tradizionale, nella seconda con l'aiuto di carta e penna, nella terza grazie alla loro prodigiosa memoria e all'ottima capacità di visualizzazione mentale. La partita rimane sempre però solamente *una*. In questa travagliata partita ci interessa uno dei partecipanti meno importanti, se così si può dire: il pedone. Non il pedone in generale, almeno non solo quello, non solo cioè il pedone in quanto concetto costruito, definito dal sistema delle regole degli scacchi, ma bensì un pedone specifico, diciamo uno dei pedoni neri con cui ha giocato Ada, il pedone che all'inizio della partita si trova in a7. Poniamo che la partita venga interrotta per la prima volta quando il pedone a7 di Ada ha già fatto due mosse, poniamo 1. a7 a6 2. a7 a5. Queste due mosse sono state compiute da Ada spostando un pezzo di legno nero fatto in un certo modo, con una certa forma, diciamo a forma di pedone degli scacchi. Possiamo dire che questo oggetto, questa sorta di piccola scultura in legno, ha molto in comune con il Golia di Fine e i suoi problemi di costituzione materiale. Ma qui il pezzo di legno ci interessa perché viene coinvolto in una rete di regole che definiscono un pedone e non tanto quanto una semplice scultura, ma come un qualcosa che può essere spostato in un certo modo in un certo gioco, nell'ambito quindi del problema della costituzione sociale dei *qua*-individui.

Ora consideriamo le due fasi successive del gioco. Nella seconda fase la partita viene continuata su carta. In questa fase potremmo re-individuare il nostro pedone? Potremmo chiederci dov'è il pedone a7 di Ada? Verrebbe da rispondere "certo, purché il pedone non sia stato mangiato". Poniamo che non sia stato mangiato, cosa ci fa avere l'intuizione che sia — in un certo senso — sempre lo stesso pedone?

<sup>42</sup>Gli scacchi alla cieca sono una variante del gioco degli scacchi. Il gioco avviene senza l'uso di una scacchiera, comunicando le mosse a voce, e ciascun giocatore deve tenere a mente la posizione di ciascun pezzo.

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

Quello che prima era un pedone di legno ora è un pedone disegnato su un foglio. E che dire dell'ultima fase del gioco, in cui il pedone è nelle rappresentazioni mentali di chi sta giocando? Anche qui abbiamo a che fare — sempre in un certo senso — con lo stesso pedone, il pedone a7 di Ada. Ma cosa vuol dire questo? Che cosa significa questo nella nostra concezione dei *qua*-individui sociali?

Da una parte potremmo dire che abbiamo a che fare con tre *qua*-individui, se manteniamo il criterio di esistenza che stabilisce che se la relazione tra la glossa e la base si interrompe non abbiamo più il *qua*-individuo, se polverizziamo quel pezzo di materia, distruggiamo anche quel pedone. Questo significa che, di volta in volta, abbiamo: il pezzo di legno in quanto pedone a7 di Ada, il disegno in quanto pedone a7 di Ada, la rappresentazione mentale in quanto pedone a7 di Ada: questi tre *qua*-individui sono tre differenti particolari e non vi è molto altro da dire in proposito. Chiaramente così non riusciamo a rendere conto della forte intuizione che abbiamo in merito, che, come ci fa dire che quella partita disputata fra Ada e Beatrice sia *un'unica* partita ci fa anche dire che ci sia *un unico particolare* che si muove in queste tre fasi della partita, quasi nello stesso modo in cui si muoverebbe in una partita meno travagliata, che comincia e finisce cioè con la stessa scacchiera.

Quest'unico particolare è il *prospettile*, cioè qualcosa che si suddivide in un certo senso in più fasi, un po' come la stessa partita, conservando la sua identità. Le "fasi" del *prospettile* sono le varie basi che si avvicendano e che sono comprese entro la glossa. Il *prospettile* ha tutte le proprietà del *qua*-individuo meno quelle connesse al criterio di esistenza, o meglio è *possibile* che tale criterio si applichi, ma non è *necessario*. Il *qua*-individuo è quindi compreso all'interno della nozione di *prospettile*, essendone, in un certo senso, la versione istantanea, l'immagine fotografica. Se andassimo a "vedere" un *prospettile* ad un certo istante *t* vedremmo che esso è un *qua*-individuo, poiché per ogni istante un *prospettile* ha come base un oggetto. Se "filmassimo" invece il *prospettile* *potremmo* vedere in esso un avvicendamento di basi. Ciò accade per la natura costitutiva del ruolo, accade cioè perché le condizioni di esistenza (e quindi anche di identità) sono stabilite dal ruolo stesso, semplicemente perché *lo abbiamo deciso noi*, o meglio semplicemente perché certe regole lo permettono. Possiamo supporre che le

regole degli scacchi tollerino situazioni come queste, poiché la costanza della base è ininfluente se non per il suo valore posizionale. In altri contesti ciò non vale, come ad esempio nel contesto dei voli di linea che abbiamo visto nel rompicapo del contare. Il prospettile è insomma un *token* sociale che pone se stesso come sistema di riferimento per la sua propria identità, attraverso le proprietà del ruolo che lo genera e che sono stabilite per definizione.

Il termine *prospettile* è di mio conio e sta a sottolineare il fatto che tale oggetto esiste in quanto è messo in prospettiva da un ruolo, è in un sistema, e ciò che esiste di esso, le sue proprietà, è ciò che il sistema che abbiamo costruito e adottato *filtra* dalle proprietà della base<sup>43</sup>.

Il prospettile — poiché espunge la necessità di una dipendenza specifica tra classificante e classificato — assomiglia a certi animaletti, i paguri, che non esistono se non hanno *un* guscio: è vero che è necessaria una base affinché noi possiamo dire di avere quel prospettile, ma questa base, questo guscio può cambiare di volta in volta. Questa possibilità di cambiare guscio è insita nelle regole stesse che definiscono il concetto, nella definizione cioè della glossa. E tale definizione impone restrizioni sui tipi di gusci possibili, non tutti gli oggetti possono rispondere alle esigenze stabilite dal ruolo. Come *l'Empire State*

---

<sup>43</sup>Il termine è stato adottato sul calco dell'*oggettile* di Gilles Deleuze (1988). Con il prospettile l'*oggettile* condivide la natura molteplice e dinamica: «Esiste dunque una serie di curve che non implicano soltanto parametri costanti, per ognuna o per tutte, ma anche la riduzione tra le variabili a una sola e unica variabile della curva incidente o tangente: la piega. L'oggetto non si definisce più con una forma essenziale, ma raggiunge una funzionalità pura, nel declinare una famiglia di curve individuate da parametri, inseparabile da una serie di declinazioni possibili o da una superficie a curvatura variabile, descritta proprio dall'oggetto. Chiameremo oggettile (*objectile*) questo nuovo oggetto.» (Deleuze, 1990, pp. 31). Purtroppo Deleuze da una parte non è interessato al risvolto sociale e istituzionale del problema degli oggettili, dall'altra non procede ad una sistematizzazione di questo concetto, utilizzandolo come strumento interpretativo vago per il suo lavoro di analisi della filosofia di Leibniz (a tal proposito si veda Fabbrichesi Leo, 2000). In questa sede è quindi difficile proseguire con la comparazione fra le due nozioni e ci riserviamo di approfondire il problema in studi successivi. Un'altra vicinanza che sembra avere la nozione di prospettile è con la nozione di *variable embodiment* sviluppata da Kit Fine (1999). Preliminarmente possiamo dire che anche i *variable embodiment* sono affetti da simili difetti di base dei *qua*, poiché essi non sono costruiti per spiegare i problemi della realtà sociale, ma per risolvere problemi che hanno a che fare con la natura degli oggetti materiali, in più, e in questo secondo noi sono simili agli oggettili deleuziani, i *variable embodiments* sembrano una sorta di traduzione puramente strutturale e matematica in termini ontologici, quasi un gioco di permutate che porta ad infiniti oggetti di oggetti, come ha fatto notare anche Kathrin Koslicki (2008).

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

*Building* non è un buon guscio per paguri, anche le basi sono soggette a restrizioni. Vi sono oggetti che infrangono palesemente le restrizioni degli scacchi, si provi ad immaginare se Ada avesse perso un pedone e, al suo posto, avesse voluto usare un gatto da porre sulla scacchiera: un gatto e una scacchiera ordinaria non sono fra loro compatibili, non possono espletare correttamente le regole costitutive del gioco.

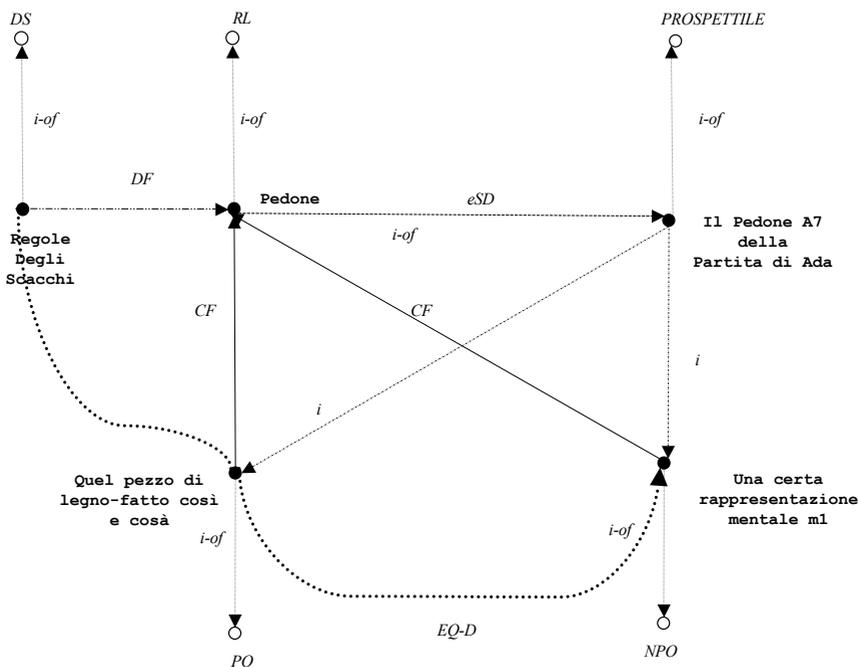


Figura 5.3: Il prospettile.

Se consideriamo la figura 5.3 possiamo vedere come si sia arricchito il panorama dei personaggi in gioco. Vi sono più basi per una stessa glossa. Inoltre come tra queste basi e le regole degli scacchi vi sia la relazione  $EQ - D$ . Le regole che descrivono la glossa fissano cioè

una relazione di equivalenza definizionale<sup>44</sup> (EQ-D) fra i vari tipi di basi che possono essere classificati per generare il prospettile, che, pur rimanendo lo stesso nelle varie fasi della sua vita, cambia guscio di volta in volta. Ciò non vale sempre e in assoluto, è semplicemente una *possibilità* dei prospettili, che nel caso in questione si è attualizzata. Vi saranno dei prospettili che cambiano le loro basi mantenendo la propria identità, mentre prospettili che, se cambiano le loro basi, smettono di esistere. Se disgreghiamo quel certo pezzo di creta a forma di Golia e prendiamo poi un pezzo di cera e lo modelliamo a forma di Golia abbiamo distrutto una statua e ne abbiamo generata una simile, anche se le due “forme” fossero indistinguibili. Abbiamo due *qua*-oggetti differenti, due differenti statue. Non vi è alcuna “fase” e ciò dipende dalla nostra concezione delle statue, dalle norme sociali che governano l’identità delle opere d’arte, norme che sono assai diverse da quelle che sottendono l’esempio degli scacchi.

Dopo aver visto passare tra queste righe tutti questi tipi di entità *qua* ci si domanderà se esse esistano o no, se sia insomma necessario impugnare il rasoio di Occam e cominciare a fare un pò di pulizia. L’approccio che in generale abbiamo cercato di difendere in questo lavoro non ci porta a prendere una posizione forte in tal senso, né pretendiamo di esprimerne uno in questa sede. I *qua* esistono? Innanzitutto non ci sentiamo in dovere di sostenere in questo luogo una posizione che riguardi i *qua*-oggetti di Fine, essi riguardano gli oggetti materiali e quindi sono al di fuori degli obiettivi di questo lavoro. I *qua*-oggetti di Fine ci sono serviti per introdurre i *qua*-individui che abbiamo visto essere compresi dalla nozione di prospettile. Il problema è quindi: esistono i prospettili?

Difficile dirlo, è certo che essi permettono una trattazione compatta di molti problemi della realtà sociale e sembrano vicini all’intuizione del senso comune, come abbiamo visto nell’esempio di Ada e Beatrice. Ovviamente tanto più entriamo nei dettagli della discussione tanto più le cose si complicano e ci allontaniamo dal senso comune. Ma l’intuizione di base è: è vero che Emanuele in quanto fotografo e Emanuele

<sup>44</sup>Non discuteremo in questa sede la natura di questa relazione, che assumiamo come primitiva. Intuitivamente e preliminarmente si potrebbe dire che il significato è che due basi sono equivalenti se i requisiti del ruolo definito lo permettono. Questo significa in un certo senso che date le proprietà richieste quelle basi esercitano lo stesso ruolo.

## 5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

in quanto studente di dottorato sono diversi? È vero che differenti sono le loro competenze e i loro doveri? È vero che Emanuele, in quanto fotografo, non deve cercare di offrire argomentazioni in favore delle sue fotografie, così come dovrebbe cercare di fare in favore delle sue asserzioni? Pensiamo che l'approccio qui difeso valga finché è capace di dar conto di questo tipo di asserzioni, se tale scopo è raggiunto il trattamento filosofico di queste nozioni serve come fondamento per la modellazione concettuale per l'ontologia con la "o" minuscola, intesa come disciplina della teoria dell'informazione e dell'intelligenza artificiale.

D'altra parte questo lavoro non ha la pretesa di essere metafisicamente neutro, preferiamo denunciare le nostre "simpatie ontologiche", piuttosto che nasconderle sotto al tappeto, anche se saremo costretti a denunciarle in modo estremamente laconico, visto che naturalmente la trattazione richiederebbe una ricerca specifica a parte. Innanzitutto, e impiegheremo davvero due righe nell'affermarlo, questo lavoro è talmente alieno da una posizione giusnaturalista, in ogni sua parte, che crediamo del tutto inutile in questa sede impegnarci dal difenderlo da attacchi di questo tipo. Infatti fra le varie posizioni presenti nel dibattito attuale noi crediamo che esso si sposi piuttosto bene con una posizione che sia convenzionalista e costruttivista. I prospettili esistono fino al punto in cui esistono i fatti sociali, cioè relativamente a degli accordi stabiliti e a delle regole costruite. I prospettili verrebbero ad essere il risultato di un *fiat* in modo simile a quanto descritto da Achille Varzi a proposito della nozione di confine Varzi (2005b), per cui il confine è un entità *de dicto* attraverso la quale segmentiamo la mera materia in modo arbitrario. Secondo noi questa arbitrarietà della segmentazione una volta che si instaura ad un livello sociale desta però tutta una serie di *puzzle* concettuali che crediamo strettamente pertinenti al regno della filosofia. Le domande che ci siamo posti sui prospettili difficilmente potrebbero ricevere risposta da un'analisi di tipo sociologico e economico. Inoltre proprio perché la segmentazione è sociale potremmo pensare al convenzionalismo come integrato da una posizione costruttivista, ove per costruttivismo intendiamo che la segmentazione avviene tramite negoziazioni di significato che passano attraverso decisioni e atti linguistici. Un'altra posizione con la

quale potrebbe sposarsi la nostra teoria dei prospettili è quella del pluralismo<sup>45</sup>, alla quale spesso la teoria dei *qua* è stata associata, a tal proposito, proprio per quanto detto sul convenzionalismo, vorremmo sottolineare che tale posizione non è necessaria, poiché ci pone il problema di domandarci se le entità che analizziamo siano *de re* o *de dicto*. Ma esse sono per definizione *de dicto*. Infine, la nostra concezione di prospettile si potrebbe accostare anche a una forma di realismo estremo *à la* Goodman, per cui tutti mondi sono costruiti e non vi è nessuna mera materia su cui poggiare i piedi<sup>46</sup>, basti sottolineare secondo noi che è necessario (anche se costruttivamente) “assegnare un verso” a questi mondi, anche se lo imponiamo per convenzione, che sia a sua volta costruito o meno, il meccanismo fondamentale della realtà sociale, per come è stato descritto in questo nostro approccio, richiede che vi sia un punto (di vista?) da cui iniziare a tracciare.

---

<sup>45</sup>Per una sua recente caratterizzazione si veda Franklin-Hall (2009).

<sup>46</sup>Goodman (1978).

5. QUA-OGGETTI E PROSPETTILI

---

## CAPITOLO 6

### ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

Ad una lettura superficiale potrebbe sembrare che introdurre i prospettili sia un modo per sostenere che, semplicemente, la socialità è fatta da differenti punti di vista e da differenti opinioni, idea questa che certo non brilla per la sua originalità. Ma non è questo ciò che si vuole sostenere. Il prospettile infatti non è *stricto sensu* un punto di vista, ma è un oggetto che è *un tutt'uno* con il suo punto di vista, cioè con il suo ruolo. Posto accanto ad altri secondo un sistema di regole, *crea l'istituzione* come *token*. È il sistema di regole, l'istituzione come *type* che, semmai, potrebbe essere considerata come una *prospettiva* su un certo insieme di processi di interazione umana, ma ciò va inteso in senso metaforico. Prospettiva significa allora che i soggetti, gli esseri umani — Ada e Beatrice, ad esempio — e gli oggetti — ad esempio degli specifici pezzi di materia — che partecipano in un quadro di interazione istituzionalizzata, sono *trasfigurati* dalle regole di questo quadro, diventano oggetti distinti sia dai concetti del gioco, sia da se stessi, diventano “Ada *in quanto* muove il nero” e “Beatrice *in quanto* muove il bianco”, “quello specifico pezzo di materia *in quanto* pedone a7 di Ada”, e così via. Prospettiva allora vuol dire che ciò che esiste in un contesto — i prospettili — esiste solo in quel contesto, cioè solo nello spazio logico delle sue regole.

Non analizzeremo in questa sede la consistenza teorica della nozione di prospettiva; la nozione di prospettiva è stata variamente coinvolta per spiegare l'interazione umana, George Herbert Mead, agli inizi del secolo scorso, ne è stato uno dei primi e più importanti teorici: il

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

*perspective taking*, che implica la nozione di ruolo, spiega la costituzione del Sé sociale (la famosa distinzione *I-Me*), attraverso la nozione di *generalized other*, una “vista” di se stessi in funzione dell’interazione organizzata<sup>1</sup>. Più di recente si è andata affermando, nelle intersezioni tra filosofia e scienze cognitive (*folk theory*), l’importanza della prospettiva nell’ambito della simulazione: per capire, per leggere le intenzioni dell’altro, è necessario porci dal suo punto di vista, *simulando* i suoi processi mentali<sup>2</sup>. Pur sottolineando l’importanza di questi studi e la necessità di integrarli con la nozione di prospettile in lavori futuri, non possiamo non sottolineare il carattere *epistemico* di questi approcci<sup>3</sup>.

I prospettili invece non sono “opinioni”, sono invece *ontologici*: sono il corrispettivo ontologico di un *atto di costruzione* che coinvolge oggetti che non fanno parte del sistema stesso, segmenti della superficie del mondo per territori, rappresentazioni astratte e lavoro per il denaro o il valore, animali razionali come agenti, ammassi fossili come risorse. Essi dipendono da una *realtà*, sia pure dalla realtà *definita e stipulata* dell’istituzionale. Sono il risultato di una classificazione, non quello del “mettersi nei panni di un altro”, il punto di vista qui, se si può parlare di punto di vista, è quello della definizione. Ciò li rende, in un certo senso, *assolutamente relativi e relativamente assoluti*<sup>4</sup>. Il ruolo, una volta che classifica l’oggetto (o più oggetti nel tempo, come abbiamo visto nel caso del pedone<sup>5</sup>), non solo taglia e riduce, per così dire, le proprietà dell’oggetto, come afferma il criterio di ereditarietà<sup>6</sup>,

---

<sup>1</sup>Mead (2005).

<sup>2</sup>Non a caso questa teoria è conosciuta sotto il nome di *simulation theory* (Goldman, 2006; Gordon, 1986).

<sup>3</sup>In questo senso un’ipotesi di lavoro, che ripetiamo, non sarà sviluppata in questa sede, potrebbe essere quella di guardare alla questione dell’intenzionalità collettiva *mediata* in contesti altamente istituzionalizzati: casi cioè in cui l’intenzionalità è mediata da prospettili e ha risvolti significativi nei processi di interazione. Attraverso la creazione di “prospettili privati”, epistemici creiamo dei soggetti (qualcosa come “io - in quanto - te - in quella posizione”) che potrebbero rivelarsi necessari ai nostri processi di decisione collettiva.

<sup>4</sup>In questo aspetto di autonomia istituzionale del prospettile crediamo di aver trovato una sorta di “correlativo oggettivo” di quanto ha detto Ota Weinberger (1998) per l’azione istituzionale; purtroppo, per mancanza di spazio, dobbiamo fermarci a questa semplice constatazione.

<sup>5</sup>Si veda sez. 5.3.

<sup>6</sup>Il criterio di ereditarietà è esposto in sez. 5.2, in riferimento alla nozione di *qua* oggetto individuale, ma esso, per quanto detto in sez. 5.3, vale anche per i prospettili.

facendoci “vedere” solo alcuni aspetti di esso, ma, proprio per tale criterio *aggiunge nuove* proprietà al prospettile, proprietà che pertengono al regno dell’istituzionale.

In questo capitolo cercheremo di capire come si intersechino tra loro la nozione di pluralità sociale (così come è stata affrontata nel capitolo 4) con quella di prospettile. Più specificamente, tratteremo:

- i prospettili come mattoni fondamentali delle organizzazioni e dei collettivi;
- la funzione dei prospettili nella pianificazione e nel social design;
- alcuni aspetti dell’identità sincronica e diacronica delle organizzazioni;
- l’organizzazione come dipendente necessariamente da sistemi decisionali.

Quest’ultimo punto ci porterà a porre il problema del malfunzionamento dei sistemi decisionali, ovverosia dell’*impasse* organizzativa: nel momento in cui si cercherà di connettere tutti questi prospettili per ricavarne l’organizzazione, vedremo come sia essenziale porre in evidenza il ruolo dei meccanismi istituzionali di decisione, che sono la ragione per la quale un’organizzazione si distingue da un mero collettivo. La macchina decisionale è soggetta però a malfunzionamenti, malfunzionamenti che talvolta sono essenzialmente insiti alla macchina stessa e che nei capitoli successivi ci riveleranno molto della natura delle organizzazioni.

## 6.1 Gli elementi di base

Come abbiamo visto precedentemente<sup>7</sup>, per Searle le organizzazioni sono “free standing Y terms”, sono cioè degli *status*, a cui non corrisponde nessun termine X che *stia per* questo *status*; se guardiamo ad organizzazioni specifiche come la FIAT o la Fiorentina, questo è un problema, perché così non è possibile restituire il senso dell’organizzare individui, che, in quanto tale, ha sempre una sua controparte

---

<sup>7</sup>Sez. 3.3.1.

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

concreta, in cui vengono prodotte macchine o segnati goal. Attraverso la nozione di prospettile non solo riusciamo ad individuare facilmente tale controparte, ma anche a determinarla come essenzialmente integrata ai molteplici status di cui l'organizzazione è fatta. La nostra organizzazione non sarà né costituita semplicemente da complessi di regole e *status*, né, tanto meno, portata avanti solo da persone.

Le proprietà che caratterizzano il prospettile, caratterizzano anche le organizzazioni e rendono possibile quella sintesi tra materiale ed immateriale che è il loro tratto più evidente. Un ulteriore vantaggio che comporta il considerare i prospettili come i mattoni fondamentali delle organizzazioni è che ciascuno di essi porta con sé, per così dire, una parte della struttura della casa. Il prospettile è cioè un mattone che non può essere messo in qualsiasi posizione, ma per la sua stessa natura è fatto per essere posto in un modo piuttosto che in un altro. Ciò avviene grazie alle proprietà relazionali dei prospettili che fungono da "collante di base" per le organizzazioni.

Difatti una delle caratteristiche dei ruoli che abbiamo più evidenziato è che sono di per sé dipendenti da altri ruoli<sup>8</sup>, e che quando abbiamo una molteplicità di essi, descritta da un sistema di regole costitutive abbiamo, per definizione, un conseguente concatenamento di ruoli<sup>9</sup>. Per il principio di ereditarietà il prospettile ha in sé tutte le proprietà della sua glossa, cioè del ruolo che classifica la sua base e quindi vi è, per reificazione, il legame tra i prospettili che, così, vengono a formare un *sistema concreto*.

Così una specifica squadra di calcio che ha come membri Mario, Luca, Giovanni, ecc. e come ruoli portiere, difensore, allenatore, ecc. è tenuta insieme dalle proprietà relazionali dei prospettili *Mario.q.port* ("Mario *qua* portiere"), *Luca.q.dif*, *Giov.q.all* e così via. Questo significa che, se guardiamo ad uno di questi prospettili, poniamo *Giov.q.all*, troviamo in esso quelle proprietà che rimandano a *Mario.q.port* e *Luca.q.dif*, proprietà che definiscono *Giov.q.all* in base ai legami intrattenuti tra i ruoli che sono definiti nell'assetto costitutivo della squadra. La gerarchia sociale, i legami sociali sono tutti lì, nelle proprietà relazionali che

---

<sup>8</sup>I ruoli relazionali sono stati considerati soprattutto in sez. 4.2.3.

<sup>9</sup>Come abbiamo visto nel caso della strutturazione dei collettivi, si veda la sez. 4.3.2.

definiscono ciascun prospettile. Alcune di queste proprietà sono chiaramente deontiche, come nel caso dell'allenatore, al quale, supponiamo, è richiesto di fornire un programma di allenamento ai propri giocatori. Questo significa che per avere una organizzazione basterebbe in linea teorica avere semplicemente i prospettili che la compongono.

Questi prospettili, quando hanno come basi individui dotati di una qualche forma di intenzionalità unita ad una capacità di agire e di conformarsi alla regola (non necessariamente di rispettarla) — come nel caso di Mario, Luca, Giovanni, ma in linea teorica questo potrebbe valere anche per *robots* — sono per noi gli *agenti*<sup>10</sup> o *prospettili agentivi*. Accanto ad essi, nel formare l'organizzazione, vi sono anche *prospettili non agentivi*, cioè prospettili che non rispondono a questa caratterizzazione, come una certa specifica superficie in quanto territorio dello Stato o una certa specifica collezione di macchinari quali mezzi di produzione di una specifica industria.

## 6.2 Identità e struttura concreta

Il problema dell'identità è uno dei problemi più spinosi in filosofia e non pretendiamo di offrire in questa sede una soluzione sistematica e rigorosa a tale problema nelle organizzazioni, piuttosto di fornire qualche ipotesi per una sua possibile futura sistematizzazione, anche formale. In parte ispirati in questo da una nozione di identità per cui il problema dell'identità ha più a che fare con il problema di capire la cosa che la relazione di identità stessa, non si cercherà di iscrivere le ipotesi che tratteremo entro il quadro di una specifica nozione di identità, quanto piuttosto di prospettare in questa sezione, e, come vedremo per il problema dell'identità diacronica, sotteraneamente anche nel corso del resto di questo intero lavoro, alcune ipotesi per la costruzione di alcuni criteri di identità<sup>11</sup> per le organizzazioni.

---

<sup>10</sup>Stipulativamente definiti in sez. 3.3.1.

<sup>11</sup>A sua volta la nozione di criterio di identità è materia di discussione. Non entreremo in questi aspetti fondazionali nella nostra discussione, limitandoci a dire che per criteri di identità intendiamo in modo molto vago riferirci a condizioni per distinguere fra differenti oggetti tramite i loro elementi di base ad uno stesso tempo (identità sincronica) e alle condizioni per reidentificare nel tempo uno stesso individuo (identità diacronica), qualsiasi cosa significhi *stesso e individuo*.

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

Le organizzazioni sono quindi *sistemi di prospettili*. In letteratura si tendeva a considerare le organizzazioni o come semplicemente composte da persone<sup>12</sup> oppure come solo composte da elementi concettuali, tipologici o comportamentali<sup>13</sup>. L'organizzazione così intesa non solo coglie l'intuizione di Barry Smith, che la vede come *unità fisico-comportamentale*<sup>14</sup>, ma la motiva e la approfondisce; inoltre, grazie al lavoro di integrazione ed estensione della dimensione costitutiva e intenzionale, rispetto a Smith l'analisi dell'organizzazione considerata come *sistema di prospettili* supera una visione meramente comportamentista, senza essere per questo essere necessariamente costretta ad un *commitment* ontologico forte<sup>15</sup>. Questa soluzione, l'adozione del prospettile come elemento di base dell'organizzazione, è utile al fine di impostare il problema dell'identità delle organizzazioni. Ad esempio, se considerassimo le organizzazioni composte semplicemente da ruoli non potremmo distinguere tra due organizzazioni che hanno la stessa struttura di ruoli e due gruppi differenti di agenti come membri. Secondo questo approccio, due eserciti composti da "generale", "capitano" e "soldato" sono indistinguibili. Nemmeno se consideriamo solo gli agenti siamo in grado di distinguere due organizzazioni, nel momento in cui esse siano formate dalle stesse persone, quando anche queste avessero ruoli e relazioni differenti.

### 6.2.1 Aspetti sincronici

Grazie alla nozione di prospettile possiamo distinguere sincronicamente, ad uno stesso istante, due differenti organizzazioni. Siccome stiamo ragionando su distinzioni istantanee — ci stiamo cioè ponendo il problema per cui date due organizzazioni  $o'$ ,  $o''$  dobbiamo poter distinguere fra  $o'$ ,  $o''$  ad un certo istante  $t$  — considereremo prospettili istantaneamente, ovverosia nella loro versione "fotografica", come *qua* individui, di cui abbiamo discusso nel capitolo precedente. Quindi, date due organizzazioni, nel caso in cui vi siano differenti membri è facile distinguere tra loro ad un certo istante: essendo i componenti

---

<sup>12</sup>Ad esempio in Uzquiano (2004).

<sup>13</sup>Ruben (1985), Searle (2005, 2009) e Sheehy (2006a).

<sup>14</sup>In sez. 2.3.

<sup>15</sup>Come abbiamo cercato di sostenere brevemente alla fine del precedente capitolo, una visione prospettilica non necessariamente è, ad esempio, pluralista.

differenti (i prospettivi istantanei), differenti saranno anche le organizzazioni, poiché, ad un dato  $t$ , se due prospettivi istantanei hanno basi differenti sono differenti.

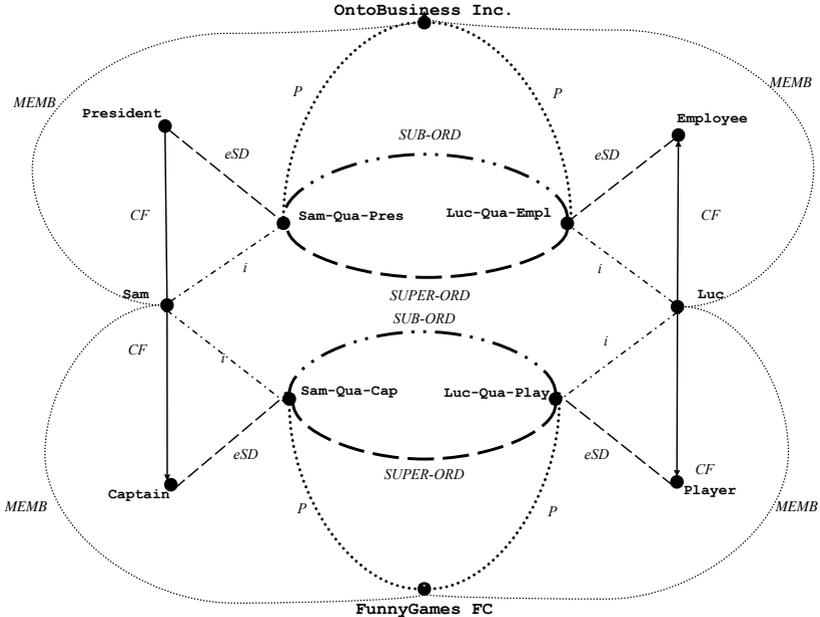


Figura 6.1: Due organizzazioni composte dagli stessi membri

La distinzione tra organizzazioni con gli stessi membri ma con differenti ruoli ci permette di considerare meglio il sistema concreto. Consideriamo due organizzazioni molto semplici, diadiche, la Ontobusiness Inc. che si occupa di fornire modelli filosoficamente accurati di conoscenza nel campo dell'informatizzazione aziendale e la Funnygames FC che invece è una squadra che partecipa a tornei di videogiochi su internet, illustrate in figura 6.1.

Ad un certo istante  $t$  Ontobusiness Inc. e Funnygames FC sono essenzialmente così formate:

- la *Ontobusiness Inc.*

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

- ha come suoi membri (*MEMB*) Sam e Luc a  $t$ ;
  - è specificata dai ruoli “Presidente”, *President* e “Impiegato”, *Employee*;
  - in *Ontobusiness Inc.* vale  $CF(\text{Sam}, \text{President}, t)$  e  $CF(\text{Luc}, \text{Employee}, t)$ , cioè Sam è *President* e Luc è *Employee*;
  - la classificazione dà luogo ai prospettili istantanei Sam - Qua - *President* e Luc - Qua - *Employee* che sono parte<sup>16</sup> (*P*) dell’organizzazione;
  - fra i ruoli *President* e *Employee* esistono una relazione di subordinazione e la sua conversa (per semplicità illustrate a parte, in figura 6.2) ciò significa che un impiegato è subordinato ad un presidente e che un presidente “superordina” un impiegato;
  - tale relazione è ereditata dai prospettili istantanei in modo tale che Sam - Qua - *President* “comanda” (*SUPER - ORD*) su Luc - Qua - *Employee* e Luc - Qua - *Employee* “è comandato” (*SUB - ORD*) da Sam - Qua - *President*.
- la *Funnygames FC*
    - ha come suoi membri (*MEMB*) Sam e Luc a  $t$ ;
    - è specificata dai ruoli “Capitano”, *Captain* e “Giocatore”, *Player*;
    - in *Funnygames FC* vale  $CF(\text{Sam}, \text{Captain}, t)$  e  $CF(\text{Luc}, \text{Player}, t)$ , cioè Sam è *Captain* e Luc è *Player*;
    - la classificazione dà luogo ai prospettili istantanei Sam - Qua - *Captain* e Luc - Qua - *Player* che sono parte (*P*) dell’organizzazione;
    - fra i ruoli *Captain* e *Player* esistono una relazione di subordinazione e la sua conversa, cioè un semplice giocatore è subordinato al suo capitano e un capitano “superordina” un giocatore;

---

<sup>16</sup>Parte va qui inteso in senso molto generale, senza alcun *commitment* sugli assiomi della mereologia; la relazione formale che sussiste fra qua oggetti e organizzazioni non verrà approfondita in questo lavoro, ci riserviamo di indagarne la natura in future, specifiche ricerche.

- tale relazione è ereditata dai prospettivi istantanei in modo tale che Sam - Qua - Captain “comanda” (*SUPER - ORD*) su Luc - Qua - Player e Luc - Qua - Player “è comandato” (*SUB - ORD*) da Sam - Qua - Captain .

Gli elementi di base dell’organizzazione concreta (Sam - Qua - President e Luc - Qua - Employee da una parte e Sam - Qua - Captain e Luc - Qua - Player dall’altra) sono differenti e di conseguenza anche le organizzazioni *Ontobusiness Inc.* e *Funnygames FC.* Inoltre abbiamo anche le relazioni — i mattoni con le loro specifiche posizioni — che ci permettono di avere il sistema concreto. Incidentalmente le relazioni tra prospettivi istantanei sono le stesse, ma nonostante questa identità le organizzazioni sono differenti. Secondo gli altri approcci meramente strutturali, solo sul *type*, la distinzione non sarebbe riscontrabile nelle unità di base.

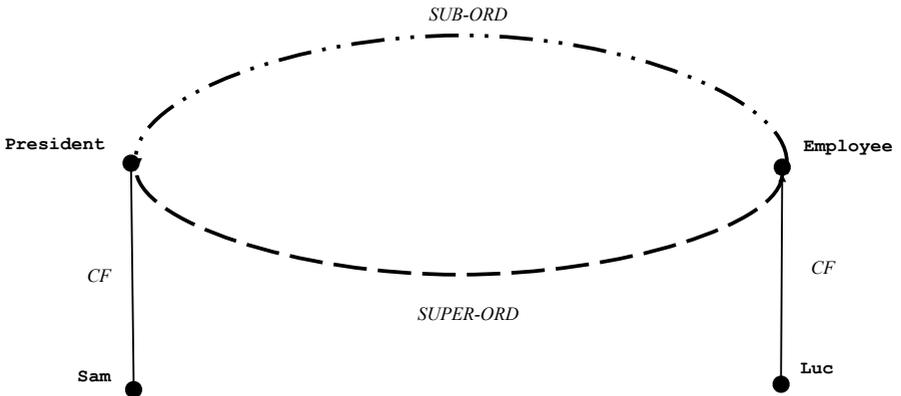


Figura 6.2: Relazioni di subordinazione fra ruoli.

### 6.2.2 Aspetti diacronici

Poiché le pluralità — siano esse organizzazioni o collettivi — dipendono da una operazione di scelta individuale<sup>17</sup>, da un evento temporale, è possibile ricondurre questa differenza ad un evento generativo che “localizza” la descrizione. La struttura organizzativa di Ontobusiness Inc. e Funnygames FC può anche essere la medesima, ma la sua origine è probabilmente differente. Questo “evento generativo” si può ripartire logicamente in due momenti: il momento in cui viene specificato il criterio di unità (dato da ruoli e concetti sociali) e il momento in cui viene effettuata la scelta, il momento cioè in cui i membri vengono “arruolati”. Questo criterio non è però in senso stretto sincronico, poiché ovviamente dobbiamo andare a cercare nella storia del collettivo (o dell’organizzazione) per effettuare tale distinzione. Certo, per operare la distinzione si potrebbe ricorrere anche al differente scopo che le organizzazioni, presumibilmente, hanno. Ma ciò ricordiamo è implicitamente compreso dal nostro esempio, poiché lo scopo è una delle proprietà che pertengono all’organizzazione per definizione, essendo specificata attraverso gli scopi attribuiti ai suoi ruoli<sup>18</sup>.

Il problema dell’identità diacronica, così come vorremmo porlo in questo lavoro, è: come resta in vita un’organizzazione? Una prima risposta è nella natura ontologica del prospettile, poiché tale natura *permette*, in linea teorica, il permanere delle organizzazioni nel tempo nonostante cambino i loro membri. Una organizzazione *può* restare in vita perché i suoi prospettili *possono* perdurare nel tempo rimanendo gli stessi al cambiare dei suoi membri. Se una organizzazione come la Fiorentina non specifica nel suo assetto normativo fondamentale, se non impone come restrizione che Giovanni sia fondamentale come suo membro al fine di permettere l’identità della Fiorentina stessa, ma,

---

<sup>17</sup>Come abbiamo detto in sez. 4.3.1. È importante però specificare che scelta e decisione, nella terminologia qui adottata, si riferiscono a due fenomeni distinti. La *scelta* può essere un fatto individuale e privato come l’individuazione dall’esterno di un certo scopo comune in un gruppo di agenti, come nel caso delle persone che aspettano l’autobus nella concettualizzazione di Ada o nel caso della strana collezione del romanzo di Bene. La *decisione*, che pure può essere un fatto completamente individuale, è vista qui secondo le sue implicazioni sociali, come qualcosa di pubblico che forza ad impegni con altri agenti, che tratteremo a partire dalla sezione seguente (6.3).

<sup>18</sup>Lasciemo aperta la questione dell’attribuzione di scopi all’organizzazione, soprattutto se l’obiettivo generale dell’organizzazione sia riducibile o no ai sotto-obiettivi dei suoi ruoli. Abbiamo parzialmente trattato questo aspetto in Bottazzi e altri (2007a).

come accade molto più comunemente, piuttosto prevede che vi siano sistemi di regole, come quelle che governano i contratti con calciatori, che dicono che l'assunzione di giocatori è a termine e che anzi essi possono essere ceduti, questo si traduce dal punto di vista del prospettile in un perdurare dell'identità, che a sua volta si traduce in un perdurare dell'identità a livello del sistema concreto globalmente inteso. Questo significa dire che se l'identità è teoricamente possibile e concretamente realizzata sulla base della nozione di prospettile è altrettanto vero che tale identità dipende da quali condizioni specifiche di identità vengono assegnate a specifici prospettili.

Questo vale per quello che riguarda l'avvicendamento delle basi del prospettile. Per quanto attiene alla glossa, al ruolo, è necessario dire che anche i ruoli sono soggetti al cambiamento. In una organizzazione i ruoli e le descrizioni che li specificano sono spesso dinamici, pur essendo questi considerati per definizione gli stessi: cambia il ruolo ma resta in un certo qual modo lo stesso ruolo. Aggiungiamo clausole a contratti che cambiano in parte la natura dei ruoli, ma senza necessariamente stravolgerne l'identità. Il grado di questo cambiamento, le condizioni per cui il cambiamento stesso è considerato come uno stravolgimento dell'identità stessa del ruolo (e di conseguenza del prospettile in gioco) sono e non possono che essere definizionali e stipulative. Questo significa che possono essere discusse, è possibile cioè contestarle, ma significa anche che se esse sono accettate l'identità dell'oggetto in questione sussiste. L'identità cioè passa per l'accettazione sociale<sup>19</sup>. Se cambiamo il contratto ad un giocatore, stiamo cambiando in un certo modo alcune proprietà del ruolo. Ma, se non esplicitamente specificato, non stiamo cambiando necessariamente, identità del ruolo. Tale identità potrebbe essere contestata. Un avvocato di un giocatore potrebbe appellarsi contro di essa e ad esempio chiedere un risarcimento, a quel punto sarà necessario entrare nel merito della definizione del ruolo e confrontarla con altre e decidere se un nuovo ruolo, differente dal precedente, si è posto. A sua volta l'identità dell'organizzazione potrebbe essere affetta dal cambiamento del ruolo, si

---

<sup>19</sup>Questo tipo di soluzione assomiglia a quella di Slater e Varzi di cui abbiamo parlato nel secondo capitolo (sez. 2.3), anche se è inserita in un più specifico contesto definizionale. Tuomela a proposito di questa caratteristica delle entità sociali, la loro dipendenza da accettazione sociale per la preservazione della loro identità, ha parlato di *forgroupness*, cioè di identità *relativa* ad un gruppo, Tuomela (2002, 2003).

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

provi a pensare se cambiassimo proprietà rilevanti del ruolo “Primo Ministro” e tale cambiamento fosse giudicato così drammatico da *sancire* che “Primo Ministro” a  $t'$  e “Primo Ministro” a  $t''$  non designano lo stesso individuo. Ma anche qui, per stabilire se tale cambiamento si riflette in un cambiamento dell'identità, è necessario passare per l'accettazione sociale. Questo significa che, per quanto *epistemicamente* possiamo riscontrare un cambiamento drammatico, tale da indurci a rescindere il legame di identità diacronica, la scissione non sussiste *ontologicamente* nella definizione finché essa non viene sancita, cioè pubblicamente accettata attraverso *atti* che abbiano un valore *istituzionale*, cioè definitorio degli assetti dell'organizzazione.

Ciò che mantiene la statuizione di un legame prospettilico, ma anche l'esistenza di una stessa istituzione o di una organizzazione dipende dunque dalla dialettica fra definizione e accettazione sociale. Il senso che intendiamo conferire al termine “appellabilità” non è perciò giuridico. Anzi, il meccanismo dell'appellabilità, il fatto che possiamo opporci ad un'istituzione, pur essendo, in linea di principio, istituzionalizzabile, non sembra essere *per sé* un istituzione. Viene offerta (o imposta) a degli agenti coinvolti in una certa istituzione, o un certo tipo di decisione e gli agenti per qualche motivo (razionale o irrazionale, giustificato o ingiustificato) la rifiutano. L'appellabilità è una forma di possibile disaccordo esplicito cui è esposta continuamente la decisione presa, ma essa non ha regole che la descrivono in senso stretto. Non è cioè a sua volta definizionale. Poiché l'appellabilità conduce a prendere decisioni rispetto a quanto statuito, che hanno un riflesso nell'istituzionale e che conducono successivamente al correggere, al ricreare, all'associare o al distruggere regole o legami prospettilici (cioè ad es tra individui e basi, si pensi per esempio al licenziamento, all'abdicazione come corrispettivi istituzionali) ecco che l'appellabilità si potrebbe configurare come quel punto ove l'istituzione si poggia, quell'elemento non istituzionale che permette di dire — *à la Wittgenstein* — che il senso di una attività definita da regole non si esaurisce completamente nelle regole stesse<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup>Questo è quanto potremmo dire ad un livello meramente congetturale. L'appellabilità richiederebbe comunque uno studio specifico a parte, che in questa tesi non possiamo fornire, poiché essa controbilancia il problema che pongono teorie troppo incentrate su aspetti positivi e creativi dell'accettazione sociale, come quella di Searle (cfr. cap. 3) o anche quella di Maurice Hauriou (1925), contestata per esempio da Ota Weinberger (1998). Tali teorie richiedono infatti una forma di uguaglianza e partecipazione che in

### 6.3 Il problema della decisione

Un ulteriore vantaggio della scelta dei prospettili quali basi delle organizzazioni consiste nel permettere una conciliazione tra una visione hobbesiana dell'*incorporation* e una visione searleana. Non guarderemo ovviamente alle due analisi nella loro totalità ma secondo un taglio specifico, a partire cioè dal ruolo primario e fondante che, per entrambe le visioni, ha il linguaggio per le istituzioni. Nel capitolo 3 è stato discusso del ruolo del linguaggio in Searle come performativo e rappresentazionale, quello che ci interessa in Hobbes riguardo al linguaggio come elemento di base per l'istituzionalità concerne invece da una parte la nozione di persona e dall'altra il rappresentare come parlare per conto di qualcuno<sup>21</sup>. Secondo Philip Pettit<sup>22</sup> questa idea permette ad Hobbes di sviluppare una teoria per cui le persone sono essenzialmente dei "portavoce" che possono dare la loro parola per conto di altri e soprattutto "impersonificare" se stesse:

Una persona è *colui* le cui parole o azioni sono considerate o come rappresentative delle parole o azioni di un altro uomo oppure di ogni altra cosa a cui vengono attribuite in verità o per finzione<sup>23</sup>.

In questa nozione di persona ravvediamo molto della nostra nozione di agente: la persona hobbesiana è un prospettile, è qualcosa secondo un certo rispetto preso come un tutt'uno e reso unità fondante dell'interazione istituzionalizzata. Quando qualcuno parla ha un ruolo, si comporta come un attore, per Hobbes abbiamo l'impersonificare se stessi, è giocare il ruolo di parlante in vece di sé, e per quanto abbiamo visto in Searle il parlare ha regole, ha una dimensione istituzionale. Di nuovo abbiamo un prospettile, un prospettile fondamentale che permette tutti gli altri modi di *parlare per*, di rappresentare, parlare per un altro come un delegato, un giudice, un deputato o un luogotenente.

---

realtà non si dà, eppure le organizzazioni esistono. Cercheremo in lavori futuri di approfondire questo importante aspetto, soprattutto nelle sue connessioni con quanto diremo nel cap. 8, in riferimento cioè al problema dell'*impasse* istituzionale e organizzativa.

<sup>21</sup>Ad esempio non vogliamo qui infatti entrare nel problema dello stato di natura né in quello della natura della concordia sociale in Hobbes. Quello che ci interessa in Hobbes è l'aspetto *strutturale* del *commonwealth*.

<sup>22</sup>Pettit (2008).

<sup>23</sup>Hobbes, *Leviathan*, I, XVI, i, tr. it Hobbes (2001): 265.

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

E queste persone, questi agenti sono molti per ciascun individuo se si *impersonano* più ruoli contemporaneamente. Se qualcuno parla per me divento una persona: per Hobbes anche un bene, come un ponte, può diventare una persona, poichè c'è qualcuno che parla in sua vece, che ne difende in qualche modo gli interessi. Una persona artificiale, una persona completamente prospettilica, creata cioè da un *fiat*.

Il meccanismo della generazione delle persone si articola; attraverso questo possiamo unificare moltitudini: una moltitudine diviene persona attraverso la rappresentanza, dietro ad un'altra persona o dietro ad un individuo o dietro a molti. Di qui ne discende l'"incorporation", l'associarsi in un qualcosa di unitario, che per Hobbes equivale al radunarsi dietro le parole di un rappresentante collettivo.

Il contributo che il prospettile aggiunge consiste nel reificare le parole con le cose e dare un resoconto esplicito dell'idea dell'organizzazione come di un essere fatto *con* parole, e non *di* parole, fatto cioè di definizioni, ma con accordi espliciti, il rapporto rappresentante - individuo è così reificato in un unità, come un nuovo oggetto, il prospettile appunto. È questo ultimo aspetto che pone una distinzione fra organizzazione e collettivo: mentre il collettivo non necessariamente è fatto con parole, intese searlianamente come atti linguistici, per l'organizzazione, che è un meccanismo per prendere decisioni collettive, la dimensione dell'atto linguistico è essenziale. Si provi a pensare ad una folla che preme ai cancelli di uno stadio, non vi è alcun accordo esplicito, nessuna statuizione, ma un'azione unitaria viene prodotta. Non è necessario avere un'organizzazione. Un'organizzazione serve per piani più complessi, dove è necessaria una stabilità e una flessibilità tali che le permettono di coordinare strategie di lungo corso, ecco che sorgono tifoserie, che sono fatte con accordi espliciti. Fra chi? Fra tutti? No, è sufficiente che l'accordo esplicito e costruttivo esista fra i decisori<sup>24</sup>. Se il collettivo si configurava attraverso il problema della scelta – scegliere cosa e in base a cosa, chi volere o non volere inserire nella propria collezione, l'organizzazione è quel collettivo di prospettili che necessita, oltre che della scelta, anche di qualcosa di sancito, di esplicito che è fortemente connesso, come abbiamo cercato di mostrare, alla nozione di accettazione e decisione collettiva.

In questo modo possiamo reiterare il meccanismo della rappresentanza e con esso la delega si trasforma in decisione, in decisione se

---

<sup>24</sup>Si veda quanto detto a proposito di Tuomela e dei *relevant members* nel capitolo 4.

questa delega a parlare in vece dei molti sia affidata ad un'unica persona o individuo, ad alcuni o a tutti. Ed è qui che secondo noi si articola un'altra caratteristica fondamentale ed esclusiva delle organizzazioni, cioè la decisione collettiva soprattutto nei nessi che riguardano i decisori, su chi sia il decisore, sul metodo da adottare affinché i decisori possano decidere e così rappresentare, siano essi uno, alcuni, tutti. Se ciò non accade, se non vi è una sorta di assunzione di metodo per la rappresentanza, ciascuno si sente slegato dall'altro. In termini searliani, potremmo dire che l'accettazione collettiva non funziona più, l'*incorporation* si scioglie, o come vedremo successivamente, perde di senso. A cosa serve avere dei rappresentanti per unire un corso di azioni attraverso deleghe se non è possibile decidere cosa far dire a questi rappresentanti e cosa fargli fare? Questo vale anche per i "colpi di mano" o per le assunzioni tacite che tengono in piedi sistemi tirannici, esse in un certo modo hanno senso perché chi vi si sottopone ha "accettato", o, meglio, *sopporta* il meccanismo decisionale. In questo caso il meccanismo comunque funziona, anche nella forma di una delega totale a fondo perduto la macchina dei prospettili non si inceppa. È quando con gli atti non si risponde alle parole dei rappresentanti che l'essere stesso dell'organizzazione si disperde. Ma cosa mette in pericolo l'essere della organizzazione al di là del meccanismo dell'accettazione sociale? Vi può essere qualcosa di insito nel sistema stesso che abbia in sé la ragione stessa della sua propria disgregazione? Per rispondere a questa domanda è necessario guardare innanzitutto al problema della progettazione sociale e dei suoi possibili fallimenti e a come si integrano questi aspetti con la questione della decisione collettiva.

### 6.3.1 Pianificazione e simulazione

Se il sistema decisionale in senso forte è specifico delle organizzazioni, la pianificazione le accomuna ai collettivi. Sia il collettivo che l'organizzazione producono un effetto attraverso l'interazione tra agenti (cioè prospettili agentivi). Si prenda il caso del *team* di salvataggio, rispetto al sistema decisionale a livello strutturale, cioè rispetto a chi debba prendere le decisioni, di come si articoli la catena di comando, il *team* non ha potere decisionale, quindi non costituisce un'organizzazione nel nostro senso. Questo non significa dire che il *team* non

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

abbia alcuna autonomia, che non possano essere prese delle decisioni su come perseguire un obiettivo specifico, su come ad esempio salvare Anna dalle fiamme; significa che il livello di come si estrinseca tale autonomia non è accessibile ai membri del *team*, non ci possono essere delle decisioni sul modo di decidere, su chi dà ordini. La catena di comando può essere vista come un modo per raggiungere uno scopo, per suddividere compiti in modo tale che attraverso l'interazione dei membri si produca un certo effetto. Se ciò è vero significa che parte della pianificazione, quella che riguarda l'articolarsi del modo di prendere decisioni, è esterna al collettivo. Maggiore è l'accesso, anche ipotetico, alla possibilità di decidere o di delegare la decisione, o anche solo di accettare la decisione, ma da un punto di vista interno, maggiore è l'autonomia di progettare la decisione, cioè maggiore sarà il livello di organizzazione.

Questo concatenamento è a livello dei concetti sociali e quindi si trasferisce anche a livello dei prospettili. Molta ricerca si è orientata a cercare di capire come strutturare i *types*, i concetti e i ruoli, in così tanti ambiti (che spaziano dalle scienze cognitive, all'intelligenza artificiale, passando per economia e sociologia) che non è possibile recensirli in questa sede<sup>25</sup>. Piuttosto vorremmo limitarci a fare alcune considerazioni sull'utilità della nozione di prospettile per una nozione di pianificazione che tenga in conto della nozione di ruolo. Ad esempio, in ambito filosofico Michael Bratman cerca di tracciare secondo una prospettiva costruttivista il problema della pianificazione sociale legandolo alla sua nozione di intenzione, per capire come un sistema normativo composto dai ruoli influenzi le intenzioni individuali e condivise degli agenti<sup>26</sup>. In questo caso tenere in conto del prospettile potrebbe essere proficuo, poiché esso si può considerare come un ponte tra gli scopi assegnati ad un certo ruolo (le proprietà della glossa) e le intenzioni dell'agente (le proprietà della base); ovviamente la dialettica tra questi elementi è molto complessa. In ambito organizzativo spesso la progettazione sociale comprende la ricerca da una parte di una coerenza interna fra scopi e compiti assegnati, dall'altra di una coerenza che riguarda la possibilità che gli agenti seguano effettivamente ciò che per loro (o da loro stessi) è stato progettato.

---

<sup>25</sup>Abbiamo affrontato il problema della pianificazione più specificamente in Bottazzi e altri (2004, 2007a).

<sup>26</sup>Bratman (2009).

Questo ci conduce ad accennare l'aspetto che riteniamo di maggiore interesse nel considerare i prospettili nella progettazione sociale, cioè la simulazione. Abbiamo già accennato al problema della simulazione nell'introduzione a questo capitolo, quando discutevamo del problema epistemologico del mettersi nei panni di un altro. Ma vi è un altro modo, più ristretto forse, di intendere la simulazione, che riguarda la specificazione delle regole e del senso dell'organizzazione, cioè la progettazione sociale. La simulazione è qui da intendere in un senso vicino alla creazione di un artefatto tecnico<sup>27</sup>.

Stabilire un parallelismo tra artefatti tecnici e organizzazioni significa considerare la progettazione di una organizzazione come una specificazione di un sistema, come una manifestazione del *macchinico* de-leuziano, ove il sistema è virtualmente disassemblato nei suoi minimi termini e organizzato in sottosistemi che interagiscono a loro volta con le specificazioni del sistema considerato nella sua globalità. La struttura tipologica dell'organizzazione è dunque suddivisa in ruoli, che possono a loro volta essere strutturati in sotto-organizzazioni. La stessa specifica, lo stessa struttura organizzativa può essere allora implementata in differenti modi, cioè differenti individui e contesti concreti possono istanziarla. Tale processo non presuppone un unico *designer* che ad un dato momento progetta per una ed un'unica volta l'assetto dell'organizzazione: non dobbiamo dimenticare che — proprio per le caratteristiche di appellabilità dell'istituzionale che abbiamo sottolineato — la progettazione sociale è in qualche modo materia di decisione collettiva, anche se tale decisione collettiva può essere più o meno direttamente esercitata.

I prospettili, nel processo della progettazione sociale, si duplicano in *prospettili attuali*, in chi o che cosa è classificato effettivamente in un dato momento e *prospettili virtuali*, cioè in prospettili che non sono strettamente istituzionali, che non sono sanciti in quel dato momento. Le possibili configurazioni dei prospettili virtuali sono dovute

---

<sup>27</sup>Il parallelo tra artefatti tecnici e realtà sociale ha una lunga storia, che non riporteremo in questo lavoro, ci limitiamo a ricordare che il lavoro di Searle parte dalla considerazione dell'oggetto artefattuale per tratteggiare l'oggetto sociale, come abbiamo accennato nel capitolo 3. Per ulteriori analisi nell'ambito della filosofia analitica si veda Kroes (2003) e Miller (2005, 2008). Fuori dall'ambito analitico non è possibile non menzionare il capitale lavoro di Michel Foucault (1975), che più che un lavoro sulla sorveglianza a noi pare un lavoro sull'artefattualità tecnica delle organizzazioni, nel quale la sorveglianza si inserisce come *uno* dei predominanti dispositivi funzionali.

## 6. ORGANIZZAZIONI E PROSPETTILI

---

al rapporto che sussiste tra la base e la glossa. A prescindere da chi sia effettivamente in quel momento classificato da un ruolo sociale, i prospettivi virtuali possono essere prospettili che considerano tutte o alcune delle loro possibili basi, che verrebbero ad essere potenziali candidati per il cambiamento dell'assetto concreto dell'organizzazione; oppure, che considerano solo individui ideali come loro basi, per confrontare prospettili ideali con quelli attuali e vedere se gli attuali rispettano le specifiche del sistema, se cioè le basi, gli individui, sono adatti a ricoprire il loro ruolo. Questo a sua volta conduce ad ulteriori questioni, per chi progetta il cambiamento dell'assetto organizzativo: è necessario cambiare la base o la glossa? oppure è necessario cambiare le relazioni che intercorrono tra gli elementi fondamentali? Quello che possiamo fare cioè con questo meccanismo è fare raffronti tra configurazioni possibili per elaborare progetti che saranno poi posti al vaglio dell'accettazione collettiva (intesa nella sua triplice caratterizzazione di accettazione positiva, sopportazione sociale e appellabilità).

### 6.3.2 Tra unione e disgregazione

Cos'è dunque che tiene insieme gli elementi di base, i prospettili, affinché vi sia l'organizzazione? L'unificazione è data in un certo senso dal basso, cioè dalle proprietà relazionali che sono intrinseche ad ogni suo prospettile? Oppure serve anche qualcosa dall'alto, per esempio qualcosa che comprenda tutti questi prospettili, come i sistemi decisionali distribuiti di cui abbiamo parlato nel capitolo 4? Oppure tali sistemi possono essere considerati come emergenti dall'interazione delle parti? Crediamo che una risposta a tale domanda sia più di pertinenza dell'historico, del sociologo che del filosofo, poiché, teoricamente, sia una forma dall'alto che una dal basso sono possibili, quello che secondo noi è necessario, quello che è il senso dell'organizzazione è che l'organizzazione sia un sistema di prospettili *sancito e deliberativo*, un sistema che possa prendere decisioni — almeno parziali — rispetto al suo scopo e rispetto ai modi con i quali intende raggiungerlo e, quindi, che sia un sistema *progettuale*. Si potrebbe allora vedere l'intera organizzazione come un *prospettile complesso* eticamente costituito che ha come base collettivi di prospettili sociali e come glossa dei sistemi di procedure decisionali. Il sistema decisionale unifica, quindi. Infatti se il sistema decisionale viene a mancare oppure se, per una qualche

ragione esterna od interna ad esso, si blocca, l'intera organizzazione viene a perdere di senso e si disgrega.

Un esempio di possibile blocco nel sistema decisionale è dato dal *Discursive dilemma*, molto dibattuto nella letteratura di questi ultimi anni. Il *Discursive dilemma* è un problema di *judgment aggregation*, che è stato generalizzato ed estesamente analizzato da Philipp Pettit<sup>28</sup>. Si consideri un certo numero di agenti che deve determinare il proprio parere su un certo insieme di problemi connessi tra loro logicamente, votando a maggioranza (*majority voting*). Pettit ha dimostrato matematicamente che è sempre possibile che, pur dando ciascun agente il proprio parere in modo coerente, si generi una maggioranza incoerente.

Si supponga per esempio che un gruppo di tre agenti A, B e C debba determinare il proprio parere su ciascuno dei seguenti punti:

1. "Aumentare le tasse"
2. "Aumentare le spese per la difesa"
3. "Aumentare le altre spese"

Si supponga inoltre che non sia possibile aumentare entrambe le spese (votando sì a 2 e 3) senza anche aumentare le tasse (senza cioè votare sì a 1).

Le votazioni si svolgono e danno il seguente risultato come in tabella 6.1.

Se le parti hanno votato per poter identificare il parere dell'organizzazione, ci troveremo che la maggioranza ha votato per non aumentare le tasse (A e B vincono), aumentare le spese militari (A e C vincono) ma anche per aumentare le altre spese (B e C vincono). Da un insieme di voti individualmente perfettamente coerenti abbiamo un parere dell'organizzazione completamente contraddittorio. Il problema è che si è dimostrato che ogni metodo di voto che tratti ogni punto alla pari e che tratti alla pari ciascun votante soffre di questo problema.

Questo mostra che non sempre è possibile generare da una semplice somma la visione singola ed unitaria necessaria all'organizzazione per essere un autentico soggetto. Che cosa manca affinché si possa generare un soggetto organizzazione? È necessaria una procedura, una

---

<sup>28</sup>Pettit (2001b).

Tabella 6.1: *Spese e tasse.*

Votanti	Materie di voto			
	1. "Tasse"	2. "Difesa"	3. "Altre Spese"	
A.	No	Sì	No (ridurre)	Coerente
B.	No	No (ridurre)	Sì	Coerente
C.	Sì	Sì	Sì	Coerente
Risultato	No	Sì	Sì	Incoerente

Voti individualmente coerenti generano contraddizione. Non è possibile votare "Sì" a "2" e a "3" senza votare "Sì" anche ad "1". Nonostante i votanti rispettino questa regola, il risultato delle votazioni è di non aumentare le tasse ("No" a "1") e, al tempo stesso, di aumentare le spese per la difesa ("Sì" a "2") e le altre spese ("Sì" a "3"). Ma ciò, come abbiamo detto, è impossibile.

norma, che possa comporre le volontà dei singoli in modo coerente. Ad esempio attraverso un voto di prova su ogni punto, in modo da controllare se vi sia una qualche contraddizione e nel qual caso cercare di trovare una soluzione seguendo – paradossalmente – la minoranza piuttosto che la maggioranza.

Quindi vi è qualcosa di intrinseco al sistema decisionale che porta le organizzazioni ad una sorta di *impasse* che la porta all' "apoptosi", ciò non significa forse che tale sistema è in un certo senso insufficiente a rendere conto dell'unità dell'organizzazione stessa? Non è necessario forse tenere in considerazione anche del potere di mantenere insieme i propri elementi, nel caso si verifichi una *impasse* disgregatrice? La questione che cercheremo di sollevare nel prossimo capitolo è proprio questa, se è possibile constatare nelle regole stesse la presenza di sistemi per evitare la disgregazione dell'organizzazione. Per fare questo dovremo tornare al problema dinamico dell'attività istituzionale in generale, cioè del seguire regole, per poi ricondurlo al caso specifico delle organizzazioni sociali.

## CAPITOLO 7

### FUNZIONI ARBITRALI

Uno dei nodi teorici più complessi che riguardano le organizzazioni sociali consiste, come abbiamo visto, nell'individuare gli elementi principali che la caratterizzano. L'analisi condotta ci porta a riconoscere fra questi elementi i prospettivi. Ma, come abbiamo visto nel capitolo precedente, questo non basta. C'è un *quid* che manca, sfugge qualcosa che fa sì che le parti di una organizzazione stiano insieme. Noi crediamo che almeno parte della risposta a questo problema stia in quello che si potrebbe definire una funzione risolutiva o *arbitrale* che si integri con il suo sistema decisionale e successivamente attuativo.

Intuitivamente una funzione arbitrale permette di risolvere situazioni di *impasse* inerenti ad un certo sistema dotato di regole attraverso elementi che sono parzialmente extracontestuali rispetto al sistema stesso. In questo modo l'approccio sviluppato precedentemente, secondo il quale uno degli elementi da tenere più in conto nell'analizzare una organizzazione consiste nel sottolineare la natura intrinsecamente relazionale dei suoi ruoli e dei suoi prospettivi, viene esteso anche alle istituzioni. Non vi sono sistemi cioè di regole costitutive "isolati", né sistemi che siano fondamento "ultimo e assoluto" di altri. Non solo, la funzione arbitrale è un potere, nel senso sociale del termine, o, meglio, è una forma particolare di potere sociale; questo potere può essere attribuito a regole oppure ad individui, ma l'aspetto essenziale di tale funzione è che ciò che riveste questa funzione risolutiva, ciò che permette all'interazione regolata di procedere è qualcosa che non pertiene

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

strettamente al contesto cui fa riferimento. Nel capitolo successivo cercheremo di specificare come questo potere sia insito in molte, se non in tutte le organizzazioni, nel presente capitolo cercheremo invece di capire come la funzione arbitrale si estrinsechi in generale in attività istituzionali. Questo ci porterà a discutere di altre nozioni, come quella di discrezionalità<sup>1</sup>, di convezione<sup>2</sup> e equilibrio coordinato<sup>3</sup>, per capire l'importanza e la novità delle funzioni arbitrali. Non solo, sarà necessario introdurre una nuova e importante categoria di regole, le regole costitutivo-regolative<sup>4</sup>. Ma per fare ciò è utile innanzitutto guardare alla parola "arbitrale". In che senso le funzioni arbitrali sono tali?

### 7.1 L'arbitro

Per capire cosa sia questa funzione arbitrale o risolutiva è utile riprendere in considerazione proprio l'esempio del gioco del calcio. Come si sa, almeno nelle partite ufficiali, nel calcio è sempre previsto un arbitro:

al quale è conferita tutta l'autorità per vigilare sul rispetto delle Regole del Giuoco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

AA.VV. (2008)

Ovviamente il regolamento in merito prosegue, definendo specificamente i compiti dell'arbitro, ma quello che qui ci interessa è cercare di capire cosa significhi in generale essere un arbitro: la prima caratteristica che viene alla mente ha a che fare con il suo carattere sanzionatorio e di controllo. Chi riveste questo ruolo deve garantire il *fair play*, deve permettere che il gioco sia giusto, ma c'è qualcosa in più nell'essere arbitro, una funzione per così dire primaria o profonda, che riguarda il senso dell'arbitro rispetto al senso del gioco.

Per illustrare questa funzione primaria è necessario ritornare alla nozione di regola costitutiva: come abbiamo visto<sup>5</sup>, le regole costitutive

---

<sup>1</sup>Sez.7.5.1.

<sup>2</sup>Sez. 7.5.2.

<sup>3</sup>Sez. 7.5.2.1.

<sup>4</sup>Sez. 7.3.

<sup>5</sup>Cfr. sez. 3.2.1.

contribuiscono in modo essenziale al *sensu* di un gioco. Sostenere che un arbitro è chiamato a vigilare sulle regole del calcio significa allora che esso è chiamato anche a far sì che anche le sue regole costitutive vengano rispettate, cioè che le azioni rilevanti eseguite nel campo da gioco siano “sensate”. Ciò significa che l'arbitro permette che il gioco non si blocchi, che smetta cioè di essere *quel* gioco. Azioni che vanno contro questo senso “profondo” del gioco — che le regole costitutive contribuiscono a definire<sup>6</sup> — sono azioni che lo distruggono, che fanno sì che quell'attività non sia più quel gioco. D'altronde, non tutte le azioni bloccano il gioco nello stesso modo; un attaccante che tocca la palla con la mano e per questo viene sanzionato non blocca il gioco in senso “forte”, mentre un'intera squadra che tranquillamente gioca con le mani blocca il gioco in questo senso: quella che viene disputata non è più una partita di calcio e, verrebbe da dire, se non vi è nessuna regola costitutiva concordata che permetta di decifrare quella attività, non è nemmeno una partita. Inoltre “bloccare il gioco”, mandarlo in *impasse* è ben diverso da “interromperlo”: una partita interrotta ha un senso decifrabile, perché è una possibilità che il gioco ammette. Quindi il far rispettare le regole, che è proprio dell'arbitro, è qualcosa in più del mero far sì che il gioco sia “giusto” e questo proprio perché una partita che si blocca in senso forte diviene poi una cosa differente; è ormai una non-partita: i giocatori che usano le mani rendono ad un possibile spettatore ciò che accade sul campo completamente insensato e incomprensibile.

Inoltre l'arbitro è parzialmente esterno al gioco, ne è cioè contemporaneamente dentro e fuori: dentro, perché fare l'arbitro non è la stessa cosa che fare lo spettatore; fuori, perché osservare un gioco, anche se intervenendo per preservarne il senso, non è la stessa cosa che parteciparvi come giocatore. L'arbitro non gioca nel senso stretto del termine: possiamo immaginare una partita svolta da giocatori molto corretti, nella quale cioè ciascuno di essi ha interiorizzato un arbitro imparziale<sup>7</sup>, ma molto più difficilmente possiamo immaginare una partita —

<sup>6</sup>Nella sezione 7.3 cercheremo di chiarire ulteriormente questo aspetto.

<sup>7</sup>Non sarà una partita secondo il regolamento della FIFA, ove l'arbitro è sempre previsto, ma mantiene comunque un suo senso come partita di calcio, a differenza di una partita giocata con le mani. Potremmo chiamare questa partita di calcio-senz'arbitro — che potrebbe essere ad esempio una partita di calcio tra amici — una partita di calcio\*, per distinguerla da una partita che si svolge seguendo tutte le regole ufficiali.

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

che sia una vera partita di calcio, almeno in un certo senso del termine — che sia svolta unicamente dall'arbitro.

La funzione profonda dell'arbitro è quindi composta da questi due elementi basilari: evitare che il gioco entri in una *impasse* ed essere parzialmente esterno ad esso.

### 7.2 *Impasse, calcio e scacchi*

Cerchiamo innanzitutto di capire se quanto abbiamo detto per l'arbitro valga in altri contesti e, soprattutto, valga anche per altre entità istituzionali, cioè se vi siano altre entità che possono giocare una funzione arbitrale. Soffermiamoci ancora quindi sull'esempio del gioco del calcio. Alla regola 8 del regolamento ufficiale, "L'inizio e ripresa del gioco", primo paragrafo ("Preliminari"), leggiamo:

La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.

L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.

La squadra che ha vinto il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.

AA.VV. (2008)

Ancora, nella sezione "Procedure per determinare la squadra vincente di una gara", sezione "Tiri di rigore", la procedura viene così illustrata:

- L'arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri di rigore devono essere eseguiti.
- L'arbitro procede al sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- [...]

AA.VV. (2008)

Le due regole citate sono necessarie a sbloccare una situazione che altrimenti potrebbe essere di stallo e rispondono specificamente al problema: come possiamo cominciare il gioco, in condizioni di iniziale parità? L'uso della moneta permette di risolvere questo dilemma, allo stesso modo la moneta permette di passare ad un'altra fase del gioco, quella fase eventuale ed anch'essa risolutiva che sono i tiri di rigore. In entrambi i casi abbiamo gli elementi essenziali perché si possano descrivere queste situazioni attraverso la nozione di funzione arbitrare:

- a) seguendo tutte le regole del gioco del calcio — eccetto le succitate — il gioco non potrebbe procedere e si cadrebbe in una situazione di stallo;
- b) le regole che hanno questa funzione risolutiva introducono un comportamento che in un certo senso non è completamente nel contesto di riferimento: intuitivamente pare difficile sostenere che il lancio di una moneta sia calcio allo stesso modo in cui lo è un passaggio in porta.

Abbiamo quindi a che fare con delle regole — e non più con una figura — che rivestono una funzione arbitrare all'interno del sistema di riferimento. Il gioco del lancio della moneta non è qui fine a se stesso, ma riveste lo stesso tipo di funzione profonda che riveste l'arbitro all'interno del gioco, solo che la prima riveste questa funzione attraverso l'alea, il secondo attraverso il far osservare regole. Incontriamo funzioni arbitrali non solo nelle regole del calcio ma anche in giochi come quello degli scacchi:

La partita può essere dichiarata patta se almeno le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura.

AA.VV. (2009)

Anche qui il principio che permette di sbloccare il gioco non è strettamente intrinseco ad esso — se per intrinseco al gioco intendiamo il proseguire il gioco stesso attraverso le sue mosse lecite — ma interviene come dall'esterno, per permettere al gioco di non proseguire indefinitamente e fa ciò assegnando a un certo stato di cose la condizione di

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

“pareggio”. Qualcosa di simile accade anche quando il gioco entra, come si dice negli scacchi, in “stallo”: il giocatore cui spetta la mossa non ha alcuna possibilità né di muovere il re — anche se non è sotto scacco — né, tanto meno, gli altri suoi pezzi. La funzione arbitrale impone che si arrivi in qualsiasi modo ad uno stato di cose “valido” — ancora attraverso la “patta”<sup>8</sup> — cioè ad uno stato che sia nello spirito del contesto di riferimento, ma attraverso mezzi parzialmente estrinseci a questo stesso contesto<sup>9</sup>.

### 7.3 Regole costitutive e “senso” di una istituzione

La nozione di gioco è famosa in filosofia per essere una nozione estremamente complessa da definire, almeno dal Wittgenstein delle *Ricerche filosofiche*. Perciò una trattazione completa è decisamente al di fuori di questo lavoro, possiamo limitarci a dire che, intuitivamente, i tipi di giochi che qui vogliamo isolare sono: *a) regolati*, a differenza di giochi come far rimbalzare una palla contro il muro; *b) che coinvolgono più giocatori*, sono quindi esclusi giochi come i solitari; *c) che siano o competitivi* (come gli scacchi) oppure *parzialmente collaborativi* (come il calcio). Parlare di giochi è utile perché essi presentano notevoli somiglianze con altre attività istituzionali più complesse, come il mercato oppure l’andamento di uno stato<sup>10</sup>.

Per capire come le funzioni arbitrali si inseriscano in un sistema normativo è necessario avere una qualche nozione di “spirito del gioco” o di “senso del gioco” di una attività istituzionalizzata, ove la funzione arbitrale è una sorta di *deus ex machina* che permette al gioco di uscire da eventuali *impasse*. Come abbiamo già detto nella sezione 3.2.1, la forma di base delle regole costitutive è data dalla formula *count as*, per cui un oggetto *X* conta come *Y* (assume cioè lo status di *Y*) in un certo contesto *C*, che specifica sia le condizioni per cui un

---

<sup>8</sup>Potrebbe essere anche altrimenti, in passato vi sono state varianti del gioco per cui lo stallo provocava la vittoria del giocatore che lo subiva, oppure il contrario (a tal proposito si veda Murray (1913)). Il punto essenziale è che una situazione anomala che tende a distruggere il senso del gioco deve rientrare nel contesto istituzionalizzato dal gioco stesso.

<sup>9</sup>In questo caso utilizzando implicitamente la nozione di gioco competitivo che, come vedremo nella sezione successiva (7.3), può essere vista come una istituzione esterna al gioco degli scacchi.

<sup>10</sup>Searle (1995), Marmor (2006) e Smith (2007).

certo oggetto assume quello *status*, sia le nuove proprietà che tale oggetto *acquista* attraverso l'imposizione di questo *status*. L'insieme delle regole costitutive che compone una certa istituzione stabilisce anche il “contesto primario” sul quale intervengono le funzioni arbitrali.

Il termine “contesto” ha differenti interpretazioni in letteratura, ma almeno tre differenti sensi possono essere isolati<sup>11</sup>:

- *metafisico*, il contesto è uno stato di cose che sussiste nel mondo solo secondo alcuni parametri scelti, ove alcune espressioni date devono essere valutate<sup>12</sup>;
- *cognitivo*, il contesto definisce concetti ed è usato come sfondo per l'interpretazione di certi stati di cose. È costituito da un linguaggio, da un insieme di assiomi e da un insieme di regole di inferenza. Questa nozione è stata utilizzata principalmente nell'ambito dell'intelligenza artificiale<sup>13</sup>, anche se recentemente ha acquisito notevole importanza anche in filosofia<sup>14</sup>;
- *linguistico*, il contesto è la struttura rappresentazionale dei contenuti semantici di un discorso preesistente che influisce nell'interpretazione di una certa espressione come nella *Discourse Representation Theory*<sup>15</sup>. Tali contesti sono stati modellati come oggetti astratti, cioè come formule logiche complesse in modo simile a quanto fatto per i contesti cognitivi sopra menzionati<sup>16</sup>.

La nozione *cognitiva* di contesto sembra la più adeguata ai fini di questa ricerca, poiché sembra molto vicina alla nozione di sistema di regole costitutive che, come abbiamo precedentemente argomentato<sup>17</sup>, ha un intrinseco carattere definizionale. Come sostiene Jocelyn Benoist<sup>18</sup>, se all'apertura un giocatore di scacchi muove un suo pedone di tre caselle – invece che di una o due, come sarebbe da regolamento per l'apertura – questi sta giocando a qualcosa, ma non certo al gioco degli scacchi. Le regole costitutive instaurano un certo gioco e, per meglio

---

<sup>11</sup>Si vedano Bianchi (2003), Bouquet (1998) e Penco (2002).

<sup>12</sup>Kaplan (1978), Lewis (1980).

<sup>13</sup>Giunchiglia e Ghidini (2001), McCarthy (1993).

<sup>14</sup>Perry (1986), Recanati (2001).

<sup>15</sup>Kamp e Reyle (1993).

<sup>16</sup>Asher (1993).

<sup>17</sup>In 3.2.1 e 7.1.

<sup>18</sup>Benoist (2003).

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

dire, un certo tipo di realtà sociale, se non seguite tale realtà smette di esistere. Nelle regole regolative la violazione rimane invece nello *spazio logico* della condotta che la regola stabilisce e così è giudicata: non sviluppare bene i propri pezzi nel gioco degli scacchi, fino a perdere miseramente è *non giocare bene*, ma, comunque, è *giocare*.

Infrangere una regola costitutiva invece è ben diverso, significa appunto uscire dallo spazio logico dell'attività considerata: muovere il pedone di tre caselle non è *non giocare bene*, è *non giocare affatto*. Come sostenuto da Frank Hindrinks, la regola costitutiva designa tipi di comportamenti che vengono ad esistere perchè noi accettiamo le definizioni che li specificano<sup>19</sup>. Il *sensu* del giocare a scacchi è dato quindi dalle regole costitutive, che definiscono lo spazio delle mosse possibili per ciascun pezzo. Per capire cos'è un pedone nel gioco degli scacchi dobbiamo guardare alle sue regole costitutive: un pedone è un qualcosa che può essere mosso in questo e quest'altro modo, può mangiare altri pezzi in questo e quest'altro modo e così via.

Se le regole costitutive contribuiscono essenzialmente al senso del gioco, come è possibile *isolare* tale senso, per poter sostenere che vi sia un contesto principale ed uno accessorio in cui operano le funzioni arbitrali? Cosa ci fa dire che azioni come lanciare una moneta nel calcio o la regola dello stallo negli scacchi in qualche modo escano dal nucleo essenziale del gioco, pur svolgendo all'interno del gioco stesso un ruolo fondamentale? Questo ci porta a discutere della funzione regolativa che una regola costitutiva svolge all'interno di un contesto istituzionale, che quindi è il contesto primario, ovverosia il sistema di regole — anch'esso costitutivo — che deve essere "salvato" dall'*impasse*. Come sostiene Colin Wight<sup>20</sup>, tutte le regole costitutive giocano *anche* una funzione regolativa. Quello che qui vogliamo aggiungere è che una delle funzioni fondamentali delle regole regolative che non è stata trattata precedentemente in letteratura è proprio la funzione arbitrale. Nell'esercizio di una funzione arbitrale la funzione regolativa è come rafforzata: il comportamento su cui certe regole costitutive vanno ad intervenire preesiste logicamente, ed esse lo normano per garantire il perdurare e il senso dell'attività istituzionale "principale" presa in considerazione. In quest'ottica tutte le funzioni arbitrali sono riconducibili

---

<sup>19</sup>Hindrinks (2003, 2004, 2005).

<sup>20</sup>Wight (2006).

a regole costitutive extracontestuali, che proprio in virtù della loro extracontestualità hanno una funzione regolativa. Chiameremo questo gruppo di regole *costitutivo-regolative*.

Quanto abbiamo detto vale anche nel caso la funzione arbitrale sia affidata ad un *agente*. In questo caso è una regola  $R$  in un certo contesto istituzionale  $C$  — ma in qualche modo accessoria rispetto al contesto primario  $C$ , appartenente quindi ad un contesto  $C'$  — che ad un certo  $X$  acquisisca il potere di risolvere una potenziale *impasse*  $I$  che si potrebbe verificare nello svolgimento di una attività specificata da  $C$ . Questo significa che più specificamente la funzione arbitrale è *indirettamente* affidata ad un agente. Normalmente accade che questa attribuzione indiretta passi attraverso un *ruolo*, qualcosa che è sempre definito da regole costitutive<sup>21</sup>: ci sarà quindi una regola  $RC$  istituita in  $C$ , ma specificata in  $C'$ , che definisce un ruolo  $RL$  con certe proprietà  $P$  tali che quando un agente  $X$  riveste  $RL$  allora in virtù di  $P$  può decidere della risoluzione di una potenziale *impasse*  $I$  che avviene nello svolgere quanto descritto da  $C$ .

In alcuni casi, come quello del calcio, tale aspetto potrebbe essere formalizzato a partire dalla distinzione tra la relazione di definizione (DF) e quella di uso (US) caratterizzate precedentemente<sup>22</sup>. Si potrebbe dire che il lancio della moneta è qualcosa che è definito in un'altra descrizione, in un altro sistema di regole che è differente dal sistema di regole entro il quale viene definito in che modo si può toccare la palla. In quest'ultimo sistema di regole il lancio della moneta viene richiamato, viene *usato*. Ed è in questo senso che la funzione arbitrale esercita una comparazione tra contesti, mostrando come una certa istituzione si poggia su altre istituzioni al di fuori di essa per poter permettere lo svolgersi dell'attività che questa prima presiede.

È comunque necessario sottolineare come una parte consistente della letteratura che verte su regole e istituzioni neghi che le regole costitutive esauriscano il senso di una istituzione; se guardiamo con attenzione ad una istituzione come quella degli scacchi vediamo come le regole costitutive forse non bastino a spiegarci cos'è *giocare* a scacchi.

---

<sup>21</sup>Crf sez.4.2.

<sup>22</sup>Cfr. sez. ??.

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

Hubert Schwyzer sostiene addirittura che la pratica del giocare a scacchi non sia definita dalle sue regole<sup>23</sup>, e a favore di questa tesi propone un esperimento mentale.

Schwyzer si trova ospite in un fantomatico paese, la Ruritania. Una sera viene invitato dal suo ospite ad una serata in uno dei palazzi più importanti della capitale. In una delle sale un gran numero di persone sono sedute in cerchio attorno ad un tavolo sul quale è posata una scacchiera, intorno al tavolo due sedie contrapposte. Due persone, con abiti riccamente decorati, entrano nella sala e si posizionano alla scacchiera. Il pubblico si zittisce e ciascuno prende posto. I due al tavolo, profondamente concentrati, iniziano a muovere i pezzi secondo le regole degli scacchi. Immerso in questa atmosfera misteriosa, Schwyzer — appassionato di scacchi — non può fare a meno di restare colpito dalle rozze strategie che i due stanno conducendo. Via via che il gioco procede la tensione del pubblico diventa sempre più palpabile, finché il bianco dà infine scacco al nero. Tutti sembrano molto sollevati, e, cosa molto bizzarra per Schwyzer, anche l'uomo che muoveva il nero si mostra piuttosto rincuorato. D'altronde, pensa Schwyzer, la Ruritania è un paese molto particolare e poi ben venga che qui gli scacchi siano così amati! Questo non potrà che rendere più interessanti le serate che ancora gli restano in Ruritania.

Tornato a casa con il suo amico, Schwyzer estrae dai suoi bagagli una scacchiera e, elettrizzato, propone una partita al suo ospite. La reazione di questi è immediata. Impallidisce e inorridito grida: "Blasfemo! Vorresti *giocare* a scacchi con me? Dove ti sei procurato quella scacchiera? Come hai fatto a contraffarne una?". Schwyzer capisce di essersi scontrato contro un'altra differenza culturale. In Ruritania vi è una sola scacchiera per ogni centro importante del paese e gli scacchi vengono "eseguiti" una volta all'anno dai sacerdoti di ciascun centro, per divinare la volontà degli dei: se il bianco dà scacco al nero vi sarà ricchezza e prosperità, se, disgraziatamente, dovesse accadere il contrario la comunità andrà incontro a guerre e carestie. Schwyzer non può allora trattenersi dal chiedere se il bianco vinca sempre; il suo ospite, nuovamente scioccato per tanta impudente ignoranza, gli risponde che *gli scacchi non sono un gioco ma bensì un rito sacro*. Non c'è né vittoria né sconfitta, d'altronde vittoria e sconfitta per i Ruritani non hanno senso se non quando si parla di duelli o di battaglie. I Ruritani non hanno

---

<sup>23</sup>Schwyzer (1969).

cioè la nozione di *gioco competitivo*: “giocare” ha senso solo per cose come i giochi intransitivi, come quando si lancia una palla in aria per il gusto di farlo, oppure per giochi di simulazione, come giocare agli indiani o a mamma casetta.

Questo esempio porta Schwyzer a sostenere che le sole regole costitutive non definiscono gli scacchi come *gioco*: la differenza tra il *gioco* degli scacchi e il *rito* degli scacchi non è data dalle sue regole costitutive, cioè le regole che definiscono tutte le mosse (e quindi che descrivono tutti i pezzi) e lo scacco matto finale. Secondo Schwyzer per definire la *pratica* del gioco degli scacchi — e una pratica in generale — è necessaria una *grammatica*, grazie alla quale si possono dire cose come “Giochiamo a scacchi?”. A tal proposito Giuseppe Lorini scrive:

Secondo Schwyzer, il termine ‘grammatica’ nel sintagma ‘grammatica degli scacchi’ ha un senso affine al termine ‘grammatica’ che compare nei libri di scuola. Come la grammatica in quanto teoria della sintassi ci dice che ‘*children*’ è un nome e che ‘*play*’ un verbo, e ciò significa che ha senso scrivere ‘*The children play*’, ma non ‘*The play children*’, così la grammatica di una *practice* ci dice, ad esempio, che gli scacchi sono una competizione, e ciò significa che ha senso dire certe cose relativamente agli scacchi, ma non altre.

Lorini (2000b)

Lorini<sup>24</sup> poggia la sua nozione di *praxis* proprio su questo, la *praxis* si distingue dalla *practice* proprio perché nella prima manca una grammatica: seguire pedissequamente tutte le regole degli scacchi senza domandarsi se esse siano di un gioco o di un rito è quindi per Lorini agire al livello della *praxis*. La differenza tra *praxis* e *practice* pone però un problema. Consideriamo un regolamento degli scacchi *Rs* composto da regole  $r_1, r_2, \dots, r_n$ . Poniamo caso, come esperimento mentale, che la massima autorità in tema di scacchi, una fantomatica “Federazione Mondiale Scacchi”, che ha il potere di intervenire nel regolamento *Rs* e cambiarlo a suo piacimento, si persuade di quanto sostenuto da

<sup>24</sup>In Lorini (2000a,b).

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

Schwyzer e Lorini e teme di trovarsi ad aver a che fare con dei pazzi fanatici che si mettono a divinare con gli scacchi, che finiscono per scomunicare la federazione o fare addirittura qualche attentato ai suoi rappresentanti, magari a causa della stagione delle piogge. È necessario quindi specificare che gli scacchi, per la federazione, sono innanzitutto un gioco. La federazione istituisce pertanto una nuova regola  $r^*$ . Questa regola, a scampo di equivoci *à la* Shwyzer, è ora la prima del regolamento e dice appunto: “Gli scacchi sono un *gioco* competitivo”.

Si consideri ora la situazione “pre-riforma”; con  $R_s$  non vi erano particolari problemi a distinguere tra *praxis* e *practice*: seguire pedissequamente le regole del gioco degli scacchi, senza comprendere che gli scacchi sono un gioco, era chiaramente una *praxis*, avere invece questo “di più cognitivo” dato dalla consapevolezza del gioco era invece affare della *practice*. Consideriamo quindi  $R_s^*$ . Ora la *praxis* del gioco degli scacchi significa seguire  $R_s^*$ , cioè  $R_s$  e  $r^*$ . Il problema è che per seguire  $R_s^*$  dobbiamo sapere che gli scacchi sono un gioco (come dice  $r^*$ ), ma se agiamo tenendo in conto questo non siamo più a livello di una *praxis* ma di una *practice*. Per seguire una *praxis* ci ritroviamo invece a seguire una *practice* e, ancora peggio, non è possibile fare altrimenti.

Crediamo quindi che vi sia certamente una distinzione fra un sistema come  $R_s$  e uno come  $R_s^*$ , ma che la distinzione fra *praxis* e *practice* non tenga. Abbiamo a che fare piuttosto con due sistemi di regole costitutive che si intersecano, uno esplicito, l'altro implicito. Il primo è sia in  $R_s$  che in  $R_s^*$  ed è il sistema esplicitamente formalizzato delle regole degli scacchi. Il secondo, implicito, è il sistema delle regole costitutive che definisce i giochi competitivi, che in questo caso non è assolutamente menzionato in  $R_s$  ma è invece richiamato in  $R_s^*$  anche se implicitamente, infatti in  $R_s^*$  non vi è alcuna esplicita descrizione di cosa sia un gioco competitivo. Questo non significa che una istituzione del genere non esista,  $r^*$  è proprio una regola “ponte” fra due istituzioni: quella degli scacchi e quella dei giochi competitivi. Certamente queste due istituzioni sono differenti, infatti potremmo immaginare di legare l'istituzione degli scacchi all'istituzione religiosa che specifica cos'è un rito divinatorio. Quella che Schwyzer chiama “grammatica” non è altro che un'istituzione più ampia che comprende *anche* un insieme di regole “ponte”, le quali statuiscono la relazione fra le due istituzioni. Quando assistiamo ad una partita di scacchi in un torneo, esplicitamente o implicitamente tale legame tra le due istituzioni si è

instaurato. Ciò significa che per *giocare* a scacchi dobbiamo poggiarci su un'*istituzione di gioco competitivo*, mentre per *divinare* con gli scacchi dobbiamo appoggiarci ad una qualche *istituzione di rito*.

## 7.4 Istituzioni che si servono di altre istituzioni

Quanto detto finora, oltre che a smantellare una delle critiche principali alla nozione di regola costitutiva, ci riporta alla nozione di *uso* cui abbiamo accennato: certe istituzioni possono far *uso* di altre istituzioni; questo è possibile tramite quelle che abbiamo chiamato *regole ponte*, cioè attraverso statuizioni che permettono l'applicazione o, per meglio dire, la "contestualizzazione" di regole definite in un altro sistema di regole. Perciò anche le regole ponte sono in un certo senso regole costitutive, poiché sanciscono "ex novo" che una istituzione è legata ad un'altra istituzione. Questa contestualizzazione può essere una decodifica o una specificazione, come tra gli scacchi e la nozione di gioco competitivo, in alcuni casi invece può essere che l'uso sia necessario per *regolare* un certo ambito istituzionale; in questo caso abbiamo a che fare con regole regolativo-costitutive<sup>25</sup>. Queste regole sono un tipo particolare di "regole su regole". È famosa la distinzione di H. L. A. Hart fra regole *primarie* e *secondarie*<sup>26</sup>.

Le *regole primarie* impongono doveri e obblighi, orientando la condotta in modo *diretto*, attraverso la specificazione non solo di ciò che si deve (o non si deve) fare, ma anche attraverso le eventuali sanzioni (o i premi) legati al seguire (o al non seguire) quella data condotta. Il diritto penale, che vieta di rubare ed uccidere, è composto da regole primarie, ma tali regole non sono sufficienti per Hart ad avere un'istituzione come uno stato. È necessario un livello ulteriore delle regole che permetta ad un certo sistema di essere modificato e riconosciuto come valido. Le regole secondarie fanno proprio questo, stabiliscono come le regole possano essere emanate, riconosciute, modificate o estinte. Esse sono regole che conferiscono poteri, sono appunto regole *indirette*, cioè *regole su regole*, come ad esempio le regole che stabiliscono come formulare contratti o le regole costituzionali, che stabiliscono

---

<sup>25</sup>Sez. 7.3.

<sup>26</sup>In Hart (1994). Per un raffronto tra questa importante distinzione e l'approccio dell'ontologia sociale si veda Smith e Zaibert (2007).

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

come un parlamento deve essere composto e come può prendere decisioni in certi ambiti. Le regole costitutivo-regolative da noi introdotte sono quindi un particolare tipo di regole secondarie, poiché vertono su regole costitutive al fine di evitare che l'attività che queste presiedono possa incorrere in una *impasse*.

Anche le "regole ponte" sono regole secondarie: esse connettono due istituzioni fra loro mediante una statuizione la cui struttura è di questo tipo: "in caso di controversia, di stallo, si faccia riferimento a questa regola o a questo insieme di regole". Se contempliamo l'ipotesi che le regole costitutivo-regolative non siano le uniche ad avere una funzione arbitrale, ma che tale funzione sia attribuibile indirettamente anche ad individui, ad agenti o a ruoli, allora questa seconda tipologia di regole secondarie da noi introdotta, le regole ponte, è presente anche in questo caso, essa connette l'individuo, l'agente o il ruolo ad un sistema di regole: "in una situazione di *impasse*, si faccia riferimento ad X". D'altra parte a questo individuo, questo agente o questo ruolo sono assegnati dei poteri che sono descritti da un sistema di regole costitutive, che specificano quali siano i tipi di azioni validi entro certi contesti stabiliti. È ancora necessario un sistema di regole costitutive, cioè un'istituzione che descriva *chi* possa esercitare la funzione arbitrale. Questo significa che ancora — nell'ambito di una funzione arbitrale di quest'ultimo tipo — vi è un'associazione fra differenti contesti istituzionali, solo che tale associazione passa attraverso la specificazione di un certo X che può salvare il senso di quell'attività istituzionale; il compito di tener ferma questa associazione fra quel certo X, la sua descrizione e il sistema in cui X svolge la sua funzione arbitrale è, ancora, affidato alle regole ponte.

I sistemi di regole costitutive, cioè le istituzioni, vengono ad essere così come degli artefatti che usiamo a nostro piacimento, o meglio, secondo le nostre necessità: possiamo usare un martello per piantare chiodi ma ad un certo momento decidere che diventi il nostro fermacarte preferito. Forse quindi le istituzioni non sono da vedere come degli oggetti monolitici e interamente specificati, ma piuttosto come degli oggetti per loro stessa natura incompleti, "bucati" e che perciò è necessario "completarli" attraverso delle regole ponte. Le istituzioni perciò non esistono se non "al di fuori", è necessario per un'istituzione che ci sia qualcosa di extra contestuale in essa, ovvero importato da

un'altra istituzione; è proprio il fatto di non avere fondamento caratteristica in un certo senso tipica dell'istituzione, essere cioè a forma di ciambella: ciò evita possibili blocchi in cui potrebbe incappare un sistema ultraspecificato immerso in un ambiente come quello sociale, che difficilmente si può dire prevedibile. Proprio per questo accanto all'incompletezza costitutiva delle istituzioni si configura una dinamica che passa attraverso l'utilizzo delle regole ponte, che vengono in continuazione modificate, ri-orientando incessantemente il paesaggio istituzionale. Entro questo paesaggio ogni istituzione si serve di altre istituzioni e muta la sua natura appoggiandosi ad una rete complessa di regole. L'arbitralità delle istituzioni è quindi una di quelle caratteristiche che mette ancor più in evidenza tale complicata dinamica, che — come vedremo nel capitolo successivo — è essenziale alle organizzazioni.

## 7.5 Funzioni arbitrali e nozioni affini

### 7.5.1 Discrezionalità giuridica

Le funzioni arbitrali non sono confinate al gioco del calcio o a quello degli scacchi. Si immagini per esempio il caso di un concorso pubblico, al quale per semplicità immaginiamo che partecipino solo due persone. Il caso ha voluto che entrambi rispecchino allo stesso modo i requisiti richiesti per essere ammessi nell'unico posto disponibile. La situazione sarebbe bloccata e, quindi, il senso di bandire un concorso andrebbe perduto se non vi fosse una regola che permette al concorso di arrivare comunque ad un risultato, la regola ad esempio che a pari merito sceglie il più giovane (oppure il più anziano). L'essere più giovani o più vecchi non ha strettamente a che fare con lo specifico del concorso: anche qui abbiamo le caratteristiche fondamentali delle funzioni arbitrali: capacità di sbloccare la situazione e esternalità.

Al di là del mondo dei giochi, le funzioni arbitrali sono dominanti anche nella realtà istituzionale: ad esempio, il concetto di discrezionalità giuridica ha un carattere fundamentalmente arbitrale. Fare una panoramica sulla letteratura in merito alla discrezionalità giuridica è un compito che certamente esula dallo scopo di questo lavoro, e perciò prenderemo in considerazione solamente la caratterizzazione che ne ha dato Ronald Dworkin. Egli si è estesamente occupato di questo

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

argomento<sup>27</sup> e il suo approccio è tuttora il più affermato in teoria del diritto<sup>28</sup>:

Talvolta usiamo «discrezionalità» non semplicemente per dire che un funzionario deve usare discernimento per applicare gli *standards* a lui dettati dall'autorità e che nessuno sottoporrà a revisione tale esercizio di discernimento, ma per dire che su qualche questione egli non è vincolato da alcuno *standard* dettatogli dall'autorità.

Dworkin (1977)<sup>29</sup>

D'altra parte la discrezionalità giuridica è — nella pregnante immagine che ne dà Dworkin — come un buco in una ciambella che non esiste se non come area circondata da restrizioni. Non ha senso parlare di discrezionalità assoluta: essa è di per sé un concetto relativo a degli *standard*, a delle regole, a dei limiti che definiscono lo spazio di azione discrezionale. Avere quindi discrezionalità in questo senso significa esercitare una funzione arbitrale. Quando un caso non ricade sotto il controllo di una regola stabilita e il giudice deve decidere esercitando discrezionalità abbiamo i due elementi di base della funzione arbitrale: l'extracontestualità, in questo caso il "buco nella ciambella", che viene riempito — per così dire — dal giudice stesso e la necessità di una decisione che sia coerente con il contesto di riferimento, cioè entro i limiti della "ciambella" del diritto. Questo, cioè la natura relativa della discrezionalità, ci riporta ad una delle caratteristiche fondamentali dell'*arbitralità*, cioè al fatto che la regola arbitrale, quella che affida lo sblocco di una certa *impasse* ad una certa figura — in questo caso al giudice — si trova ad essere calata in un altro sistema di regole che non solo la delimitano ma ne stabiliscono lo specifico campo d'azione e, soprattutto, l'utilità ai fini del mantenimento dell'attività istituzionale.

La discrezionalità giuridica e l'*arbitralità*, così come da noi caratterizzate, sono comunque nozioni differenti. Vi sono casi nei quali la discrezionalità può essere vista come semplice *autonomia* del giudice

---

<sup>27</sup>Ad esempio in Dworkin (1977).

<sup>28</sup>Klatt (2007).

<sup>29</sup>Tr. it. in Dworkin (1982).

in certi ambiti: la legge rispetto ad una certa materia è *sottospecificata*, magari proprio perché il legislatore voleva che così fosse, e ci si rimette al giudice per specificarla ulteriormente e prendere una decisione in merito. In questo senso sembrerebbe che la discrezionalità sia una nozione più generale di quella di arbitralità. D'altra parte, se siamo disposti ad ammettere che il lancio di una moneta possa avere valore arbitrale, difficilmente potremmo dire che esso abbia un valore discrezionale. Perciò possiamo dire che un certo senso discrezionalità e arbitralità si intersecano e vengono a coincidere solo in quei casi per cui la funzione del giudice è esterna ed essenziale allo sblocco di una situazione di *impasse* generata dalle regole stesse.

### 7.5.2 Convenzioni e *impasse* strategica vs. *impasse* costitutiva

La nozione di convenzione è stata molto studiata in filosofia, quantomeno a partire dalla formulazione sua *humeana*, non è questo quindi il luogo per dibattere una questione così vasta e articolata, quello che cercheremo di fare in questa sede è cercare di capire che ruolo abbiano le convenzioni nell'ambito del problema dell'*impasse*, così come abbiamo cercato di caratterizzarlo attraverso degli esempi. Ciò significa che tra i vari problemi che le convenzioni pongono — ad esempio come sorgano, come perdurino nel tempo, come sia possibile scegliere tra differenti convenzioni — quello che qui ci interessa di più capire è *a cosa servono* e, soprattutto, se esse assolvano a compiti simili o differenti da quelli delle funzioni arbitrali.

La nozione di convenzione così come è stata formulata nell'ambito della *game theory*<sup>30</sup> ci sembra per molti versi apparentemente vicina a quella di funzione arbitrale. Cercheremo di considerare tale problema seguendo solo alcune delle direttrici principali entro le quali la nozione di convenzione è stata trattata nell'ambito della *game theory*. Intuitivamente, in questo ambito di studi le convenzioni sono viste come una sorta di schema comportamentale che emerge da un insieme di azioni interdipendenti condotte da differenti individui. Caratteristica importante delle convenzioni è che a tale schema potrebbe, in linea di principio, essere adattato uno schema alternativo. La *game theory* è una

<sup>30</sup>In italiano, ovviamente è *teoria dei giochi*. Poiché nelle sezioni successive introdurremo una nozione differente, non formale, di gioco, onde evitare confusione abbiamo preferito lasciare la denominazione inglese.

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

branca della matematica applicata che considera un gioco come una descrizione astratta e formale di un'interazione strategica dove vi sono due o più giocatori, ciascuno con due o più strategie da poter perseguire in modo tale che l'esito del gioco dipenda dalle scelte strategiche di tutti i giocatori. Per ogni esito possibile a ciascun giocatore viene associato un insieme di preferenze che permette di assegnare un *payoff*, cioè una ricompensa o ricavo<sup>31</sup>.

Hume vedeva nelle convenzioni "a sense of common interest", ove quindi non è necessario un accordo esplicito, le parti coinvolte ricevono un mutuo beneficio dall'adottare una certa convenzione, vi è un'aspettativa che le parti coinvolte seguiranno tale convenzione e che quindi ciascuno ha una ragione per seguirla. Lewis è il primo a cercare di formalizzare la raffinata concezione di convenzione sviluppata da Hume, chiarendola ulteriormente al fine di risolvere un problema che origina dai dubbi quineani sulla natura convenzionale del linguaggio<sup>32</sup>. L'idea di base di Lewis è che le convenzioni siano frutto di un interesse comune che viene espresso rispettivamente da ciascun individuo inducendolo a regolare la propria condotta secondo certe norme. In quest'ottica le convenzioni essenzialmente risolvono problemi di coordinamento.

Un problema di coordinamento sorge quando più agenti, con una particolare struttura di preferenze che riguarda anche le loro reciproche condotte, sono in una situazione tale che tra differenti condotte possibili ciascuno preferisce agire in concerto con gli altri piuttosto che agire diversamente. Poiché Lewis vuole evitare il problema quineano dell'accordo esplicito, egli si concentra sulle interdipendenze fra decisioni che possono essere risolte attraverso equilibri, cioè quando il coincidere di interessi fra gli agenti predomina.

Un esempio molto elementare di problema di coordinamento è quello della guida. Immaginiamo che due guidatori, provenienti da due sensi opposti, si trovino l'uno nel cammino dell'altro in una strada

---

<sup>31</sup>Per un'introduzione agli aspetti filosofici della teoria dei giochi si vedano Sillari e Bicchieri (2005), de Bruin (2005) e Ross (2006), per un'introduzione alla *game theory* un classico è Osborne e Rubinstein (1994).

<sup>32</sup>In Lewis (1969). A proposito della relazione fra Lewis e Quine nell'ambito della nozione di convenzione sociale si veda il recente resoconto in Marmor (2009). La nozione filosofica di convenzione di Lewis è stata comunque ulteriormente specificata in vari rispetti, si vedano in tal senso Sugden (1986), Skyrms (1990, 2000), Vanderschraaf (1998) e, per una breve rassegna, Rescorla (2008).

piuttosto stretta. Per poter passare sono costretti a sterzare, se sterzano tutti e due verso destra o tutti e due verso sinistra non collidono, se fanno altrimenti, se cioè uno gira in un senso e l'altro gira nell'altro, si scontrano:

	destra	sinistra
destra	10, 10	-10, -10
sinistra	-10, -10	10, 10

In ogni caso non è importante tenere la destra piuttosto che la sinistra, basta tenere la propria direzione in modo tale da non fare incidenti. Infatti, per risolvere questo tipo di problema di coordinamento in Italia o in Francia sussiste la *convenzione* di tenere la destra, mentre in altri paesi, come nel Regno Unito o in Australia si tiene la sinistra. La tabella dei *payoff*, ove sono rappresentate le strategie dei due guidatori (quella del guidatore 1 è in basso a sinistra e quella del guidatore 2 è in alto a destra di ogni cella) mostra chiaramente le due situazioni migliori in cui ci possiamo imbattere, cioè  $\langle destra, destra \rangle$  e  $\langle sinistra, sinistra \rangle$ . Tali combinazioni sono dette *equilibri*, perché in questi due casi ciascun guidatore ha fatto il meglio che ha potuto dato ciò che ha fatto l'altro. Nessuno dei due guidatori in queste due combinazioni si rammaricherà per la carrozzeria della sua macchina. La scelta di guidare sul lato destro o sul lato sinistro della strada è la scelta di uno fra questi due equilibri.

Si può notare quindi come vi sia una certa somiglianza tra la convenzione così intesa e le funzioni arbitrali. In un certo senso la convenzione permette lo sblocco di una situazione di possibile stallo. Vi sono però significative differenze tra lo sblocco delle funzioni arbitrali e lo sblocco che apporta una convenzione in un caso come questo. Innanzitutto il non avere una convenzione non porta necessariamente ad un *impasse*, possiamo immaginare che i due facciano spontaneamente e casualmente "la scelta giusta". Inoltre, anche se facessero la scelta sbagliata, sarebbe difficile immaginare che la situazione sia di *impasse*, ci sarebbe piuttosto un incidente. Vi è comunque la possibilità che i due si fermino e non sappiano cosa fare. Tale situazione verrebbe ad essere una situazione di *impasse*, ma comunque si tratterebbe di una situazione profondamente differente da quelle che abbiamo finora descritto, una situazione cioè di blocco che deriva da regole. L'*impasse* dei

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

guidatori non è un'*impasse* dovuta a regole, anzi, è proprio dovuta alla mancanza di una regola, cioè della convenzione di tenere, ad esempio, la destra. In questa situazione infatti non vi sono altre regole in gioco, i due guidatori in questo momento stanno solo andando in macchina e tutte le altre regole del codice della strada non sono rilevanti in questo caso, addirittura potrebbero non esserci. Chiameremo questa *impasse*, che non si applica necessariamente a regole, *impasse strategica*.

Un caso un po' più complesso si ha quando entrambi i giocatori desiderano coordinare il loro comportamento, ma hanno interessi in conflitto; un classico esempio è conosciuto con la dicitura un po' sessista di "battaglia dei sessi"<sup>33</sup>. La storiella è ambientata negli anni cinquanta e tratta di una moglie e un marito che si sono messi d'accordo per un'uscita serale, ma non si sono messi d'accordo se andare all'opera oppure andare a vedere una partita di football. Nessuno dei due ha la possibilità di chiamare l'altro per mettersi d'accordo, l'epoca dei cellulari è ancora lontana. Com'è possibile arrivare ad una soluzione? Se è vero che gli interessi dei due sono contrapposti — la moglie vuole andare all'opera e il marito vuole andare alla partita — è vero anche che i loro interessi coincidono parzialmente, poiché entrambi preferiscono uscire che starsene a casa. Nella matrice qui di seguito la moglie gioca le righe, mentre il marito le colonne:

	opera	partita
opera	2, 1	0, 0
partita	0, 0	1, 2

Il gioco ha vari equilibri. Innanzitutto, se consideriamo strategie pure, cioè strategie in cui è completamente determinato come giocheranno moglie e marito, il gioco ha due equilibri di Nash, cioè  $\langle \text{opera}, \text{opera} \rangle$  e  $\langle \text{partita}, \text{partita} \rangle$ . In modo piuttosto intuitivo, possiamo dire che la nozione di equilibrio di Nash cattura uno stato del gioco nel quale ciascun giocatore si aspetta, a ragione, un certo comportamento da parte dell'altro giocatore e agisce razionalmente di conseguenza. In altre parole, questo equilibrio si verifica quando tutti i giocatori stanno, simultaneamente, dando la risposta migliore alle scelte

---

<sup>33</sup>Luce e Raiffa (1957).

strategiche degli altri, anche se i due equilibri in questo caso sono rispettivamente ingiusti per uno dei due giocatori: in ciascun caso infatti un giocatore ha un risultato migliore dell'altro<sup>34</sup>.

Lewis ha definito per primo la nozione di convenzione come uno schema d'azione regolare che è un equilibrio di Nash *stretto* in un gioco che abbia più di un equilibrio di Nash. Informalmente possiamo dire che un equilibrio di Nash è stretto quando non solo ciascun giocatore non guadagna dall'abbandonare tale equilibrio, ma anche fa il peggio possibile, come nel caso della strada sopra menzionato, dove per esempio abbandonare  $\langle destra, destra \rangle$  per  $\langle sinistra, destra \rangle$  porta al peggior risultato possibile (-10). Il fatto che debbano esserci *almeno due* equilibri cattura la natura *arbitraria* delle convenzioni, per cui la convenzione stabilisce che bisogna agire in un certo modo, ma si potrebbe agire in un altro<sup>35</sup>. Questo segna una distinzione netta tra la natura delle convenzioni *à la* Lewis e quella delle funzioni arbitrali. Data una certa istituzione, che può incappare in una situazione di *impasse*, al contrario che per le convenzioni, per le funzioni arbitrali è possibile immaginare una situazione ove vi sia un'unica regola o un unico agente che possa sbloccare il gioco e che non vi siano altre alternative concepibili: l'entità che svolge la funzione arbitrale non perderebbe la sua caratteristica di extracontestualità e di capacità di sblocco. Questo non significa che la funzione arbitrale non possa appoggiarsi ad una convenzione per estrinsecarsi, ma che la funzione arbitrale non è caratterizzata logicamente dalla sostituibilità così come lo è la convenzione.

Torniamo ora alle convenzioni, ritorneremo dopo sulle differenze tra il ruolo delle convenzioni e quello delle funzioni arbitrali. Come spiega molto bene Brian Skyrms<sup>36</sup>, una teoria della convenzione deve rispondere a due problemi fondamentali, come le convenzioni sorgano e come esse siano mantenute, per Lewis ciò significa che questi due problemi devono essere ricondotti ad una questione di equilibrio da una parte e, dall'altra, di mantenimento di questo equilibrio. L'equilibrio sorge in vari modi, a causa di un accordo, di un precedente oppure

<sup>34</sup>La famosa nozione di equilibrio di Nash è stata proposta e formalizzata per la prima volta in Nash (1950), per una delle innumerevoli trattazioni a riguardo si veda Osborne e Rubinstein (1994).

<sup>35</sup>Lewis (1969). Per un resoconto aggiornato sulle norme sociali e le convenzioni *à la* Lewis si veda Bicchieri (2006).

<sup>36</sup>Skyrms (2000).

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

grazie a ciò che Lewis chiama *salienza*<sup>37</sup>. Tra i vari equilibri, un equilibrio saliente emerge per una qualche ragione che Lewis caratterizza come essenzialmente psicologica e sufficientemente generale per comprendere le nozioni sia di accordo che di “precedenza” (cioè quando un precedente esito in un problema di coordinamento rende possibile l’instaurarsi di una convenzione). Il mantenimento di un equilibrio avviene invece proprio perché abbiamo a che fare con un equilibrio *stretto* e non c’è alcun incentivo a deviare, deviare porterebbe ad un risultato sicuramente peggiore, sarebbe cioè una *strategia dominata*. Il problema è che ciascuno deve credere che gli altri seguiranno la convenzione. Si supponga infatti che *A* si aspetti che *B* devierà da una certa convenzione, allora *A* può credere che sia meglio anche per lui deviare. Se *B* crede che *A* la pensi in questo modo si aspetterà anche lui che *A* devii e perciò sarà allo stesso modo indotto a deviare dall’equilibrio. Perciò è necessaria un’ulteriore condizione affinché una convenzione possa mantenersi, cioè una conoscenza comune, ovvero che ciascuno sia a conoscenza della convenzione e che ciascuno sappia che ciascuno sa che la convenzione è quella, e così via<sup>38</sup>.

La natura di questo tipo di convenzioni ci pare eminentemente regolativa: data una certa attività preesistente, tra le varie soluzioni possibili si sceglie (seguendo, ad esempio, un criterio di salienza) un certo equilibrio, che è la convenzione. Le convenzioni di Lewis ci sembrano non completamente adatte a chiarire l’aspetto costitutivo delle regole, così importante nell’ambito delle funzioni arbitrali. In tal senso, l’approccio di Andrei Marmor<sup>39</sup> sembra quello più vicino al nostro; Marmor cerca di combinare la nozione di convenzione con quella di regola costitutiva, distinguendo tra convenzioni di coordinamento e convenzioni costitutive. Le convenzioni di coordinamento sono essenzialmente convenzioni *à la* Lewis, sono cioè spiegabili come soluzioni a problemi pre-esistenti di coordinamento e, in questo senso, sono vicine alle regole regolative searliane, mentre le convenzioni costitutive sono

---

<sup>37</sup>Lewis prende in prestito questo concetto da Thomas Schelling, che Schelling invece chiama “punto focale”, si veda Schelling (1962).

<sup>38</sup>Lewis (1969). Per un resoconto conciso e aggiornato della nozione di conoscenza comune in Lewis si veda Vanderschraaf e Sillari (2009).

<sup>39</sup>Marmor (2009).

più vicine alle regole costitutive di Searle<sup>40</sup>. Le convenzioni costitutive, come sono per Marmor gli scacchi, non possono essere spiegate come soluzioni a precedenti problemi di coordinamento:

It would be perplexing to claim that playing by the rules of chess solves a coordination problem between the players; as if there had been a coordination problem between potential chess players before chess was invented, as it were, and now they play by the rules to solve that problem.

Marmor (2007)

Torniamo ora al problema dell'*impasse*. Come abbiamo detto precedentemente, la convenzione *può* permettere di sbrogliare possibili situazioni di blocco nel gioco, ma non lo fa *necessariamente*. La funzione che estrinsecano le convenzioni lewisiane è di facilitare il coordinamento di attività preesistenti: se decidessimo di mangiare con le mani ad un pranzo ufficiale, probabilmente susciteremmo disagio nei nostri vicini di tavola, ma continueremmo comunque a mangiare, oppure potremmo decidere di andare in macchina senza seguire alcuna convenzione della destra o della sinistra: andremmo in macchina *pericolosamente*, ma ci andremmo comunque. Questo ci ha portato a chiamare la particolare situazione di *impasse* che le convenzioni sono chiamate a coadiuvare *impasse* strategica.

La tipologia di *impasse* che per la sua risoluzione richiede l'esercizio di una funzione arbitrale ha invece un effetto sull'attività istituzionalizzata completamente differente da quello dell'*impasse* strategica. La regola (o l'agente, oppure il ruolo) che esercita la funzione arbitrale deve *necessariamente* portare ad uno sblocco della situazione di *impasse*, se così non avvenisse la stessa attività che la funzione arbitrale è chiamata a sbrogliare perderebbe di senso. Se non intervenisse una regola

---

<sup>40</sup> Anche se per Marmor per poter effettuare questo accostamento sono necessarie alcune modifiche nella distinzione searliana tra ciò che è costitutivo e ciò che è regolativo. Per Marmor, come anche per noi, la principale differenza consiste non nel fatto che le regole costitutive, rispetto alle regolative, creano un comportamento *ex novo*, ma bensì nel fatto che esse specificano un nuovo *significato* associato ad un comportamento, Marmor (2009). Perciò potremmo dire che, anche se paradossalmente potesse verificarsi un insieme di azioni del tutto identiche ad una partita a dama regolare, ma che venisse effettuato casualmente da parte di due formiche, questo insieme di azioni in quel mondo *non* sarebbe comunque una partita.

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

come quella dello stallo negli scacchi quella partita di scacchi non solo potrebbe procedere indefinitamente, ma non sarebbe più nemmeno una partita, poiché una partita di scacchi è *costitutivamente* destinata ad essere condotta a una di queste tre situazioni: pareggio, vittoria del bianco, vittoria del nero. Le due funzioni, quella della convenzione e quella arbitrale sono quindi assai differenti anche per il tipo di *impasse* che sono chiamate a risolvere, da una parte un'impasse strategica, dall'altra un'impasse *costitutiva*<sup>41</sup>.

### 7.5.2.1 Equilibri coordinati e funzioni arbitrali

Uno dei problemi più interessanti che a partire dalla riflessione Lewisiana si è sviluppato nella letteratura successiva consiste nella specificazione del tipo di equilibrio che si instaura nel momento in cui abbiamo a che fare con un problema di coordinamento. Riprendiamo quindi il nostro esempio della battaglia dei sessi:

	opera	partita
opera	2, 1	0, 0
partita	0, 0	1, 2

L'esistenza di due equilibri di Nash ci dice semplicemente che se, per esempio, la moglie sapesse che il marito sta andando alla partita, la cosa migliore che potrebbe fare è andare anche lei allo stadio. Sarebbe la cosa migliore da fare, tenendo in considerazione di ciò che ha fatto il marito. Questo però non aiuta a risolvere il nostro problema, visto che la moglie non può sapere cosa farà il marito (e, ovviamente, viceversa). Non sembrano esserci facili soluzioni ad un problema come questo. D'altra parte, non è questa la sede per arrivare ad una soluzione del problema della battaglia dei sessi — che allo stato attuale delle ricerche non sembra avere una soluzione soddisfacente<sup>42</sup> — ciò che ci interessa è piuttosto capire la differenza concettuale che sussiste fra

---

<sup>41</sup>D'altra parte non si può evitare di notare come l'obiettivo della ricerca di Lewis sia il linguaggio e quindi il significato, che però prende le sue mosse da una dimensione regolativa. Questo fa pensare che vi sia un punto in cui la dimensione regolativa e quella costitutiva, del senso, si possano incontrare, anche se la strada per l'individuazione di tale punto, nell'ambito dell'ontologia sociale, ci sembra rimanga ancora tutta da esplorare, a tal proposito si veda Marmor (2007).

<sup>42</sup>Si veda Lucchetti (2008).

un particolare tipo di equilibrio, l'*equilibrio correlato*, sviluppato dopo Lewis, e le nostre funzioni arbitrali. Per far ciò è necessario introdurre un'ulteriore nozione, quella di *strategia mista*. Molto intuitivamente, in una strategia mista i giocatori mescolano le loro strategie pure, assegnano cioè a ciascuna delle loro strategie pure una certa probabilità. Nel problema della strada vi sono, come abbiamo detto, due equilibri di Nash; se consideriamo strategie miste abbiamo un terzo equilibrio di Nash, *misto*, in cui ciascun giocatore assegna la stessa probabilità per ciascuna delle direzioni, cioè per destra e sinistra.

Anche nella battaglia dei sessi vi è un equilibrio di Nash misto, oltre ai due equilibri puri  $\langle \textit{opera}, \textit{opera} \rangle$  e  $\langle \textit{partita}, \textit{partita} \rangle$ . L'equilibrio misto per questo gioco però è differente, e consiste nel giocare la propria strategia preferita due terzi delle volte e quella dell'altro con probabilità di un terzo. Questo è dovuto al fatto che ogni giocatore pensa che l'altro condurrà una strategia mista, cioè che in qualche maniera si affiderà al caso. Ciò porta ognuno ad affidarsi casualmente ad una delle due possibilità (ovvero andare a teatro oppure alla partita), ma in modo per così dire "bilanciato", tenendo cioè in conto delle preferenze di ciascuno<sup>43</sup>. Questo meccanismo aleatorio individuale non permette però di coordinarsi, non è escluso che si verifichi la situazione  $\langle \textit{opera}, \textit{partita} \rangle$ , che è la situazione che nessuno dei due desidera.

Se moglie e marito potessero in qualche modo comunicare riuscirebbero a migliorare questa situazione. Considerate le loro posizioni inconciliabili, potrebbero ricorrere comunque all'alea, anche se in modo differente, non servendosi cioè di un modo di distribuire le probabilità che è indipendente da come l'altro distribuisce le sue, ma affidandosi ad un sistema "terzo" che suggerisca loro le risposte in modo aleatorio. Un banale lancio della moneta risolverebbe i loro problemi. Testa per teatro, croce per la partita. Una volta che la moneta è lanciata nessuno dei due ha più ragione di alterare la sua decisione perché ciò porterebbe necessariamente alla situazione meno desiderata, cioè  $\langle \textit{opera}, \textit{partita} \rangle$ . Questo ci conduce alla nozione che ci interessava, cioè quella di *equilibrio coordinato*, introdotta e sviluppata da Robert Aumann<sup>44</sup>. Il lancio della moneta è solo apparentemente un'idea banale, Aumann difatti ha dimostrato matematicamente come ogni cosa che

<sup>43</sup>Fudenberg e Tirole (1991).

<sup>44</sup>In Aumann (1974). Un'ottima introduzione alla nozione di equilibrio correlato è in Myerson (1991).

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

funzioni in modo analogo al lancio di una moneta possa funzionare in generale, sia in giochi come questi che anche in casi molto più complessi<sup>45</sup>, inoltre la nozione di equilibrio coordinato da lui sviluppata ha permesso di generalizzare la nozione di equilibrio di Nash in modo non triviale<sup>46</sup>.

Come abbiamo detto, per avere un equilibrio correlato è necessario avere una qualche forma di comunicazione fra i giocatori; l'aspetto interessante è che non è necessario che fra i giocatori vi sia una stipulazione contrattuale: nel caso del lancio della moneta non è necessario fare alcun contratto, non è necessario che si stabilisca di fare quel che dice la moneta, è sufficiente "guardare" il risultato del lancio. In un certo senso il piano di scegliere la moneta si *autorinforza* perché nessun giocatore avrebbe un guadagno maggiore dall'allontanarsi dalla scelta della moneta, tenendo in considerazione che anche l'altro farà questo tipo di pensiero. Qualcosa di simile al lancio della moneta accade anche con un semaforo ad un incrocio in una situazione di traffico. Entrambi fungono da *mediatori*. Il mediatore *suggerisce* a ciascun giocatore di volta in volta la strategia da intraprendere nell'interazione. Tale suggerimento — è importante ribadirlo — non è un contratto, non è una stipulazione fra i giocatori, ma qualcosa di esterno ad essi che facilita il coordinamento. Il mediatore permette, solo in seconda battuta e proprio in virtù del suo ruolo e del fatto che seguirlo porta vantaggi, la cooperazione e il contratto fra i giocatori<sup>47</sup>.

Per alcuni<sup>48</sup> le convenzioni sono caratterizzate fondamentalmente dalla nozione di equilibrio correlato, d'altra parte è necessario dire che vi sono convenzioni per cui tale nozione non sembra essenziale, in quanto vi sono convenzioni che non sembrano essere risposte a problemi di coordinamento<sup>49</sup>, ma questo non ci interessa molto ai fini della nostra discussione.

---

<sup>45</sup>Per giochi cioè con equilibri differenti e/o con  $n$  giocatori, con  $n \geq 3$ , per ulteriori dettagli si veda Aumann (1974).

<sup>46</sup>A questo riguardo si veda, per esempio, Myerson (1991).

<sup>47</sup>Questo vale anche in giochi a somma zero, cioè giochi strettamente competitivi dove i guadagni e le perdite dei giocatori sono bilanciati da una perdita o un guadagno degli altri partecipanti. Tali giochi perdono, se si adotta il sistema degli equilibri correlati, questo loro carattere di competizione stretta poiché tendono a spingere ad un accordo i giocatori grazie al fatto che accordarsi attraverso un mediatore conviene. Cfr. Aumann (1974).

<sup>48</sup>Come Skyrms (1996), ad esempio.

<sup>49</sup>Tra cui Marmor (1996) e Sugden (1986).

Che l'equilibrio correlato caratterizzi o no le convenzioni, vogliamo confrontarlo con la funzione arbitrale, per capire se quest'ultima possa in qualche modo evidenziare alcuni problemi che in letteratura sono stati scarsamente affrontati. Noi crediamo che le due nozioni siano distinte, anche se hanno degli elementi in comune: il mediatore e chi esercita la funzione arbitrale sono, in un certo senso, tutti e due "terzi" rispetto all'attività su cui vertono ed entrambi hanno una funzione all'interno di questa attività tale da permettere che qualche cosa nel corso dell'azione vada in un certo modo piuttosto che in un altro.

Come affermato in precedenza, nell'equilibrio di Aumann non vi è nessun obbligo da parte dei giocatori al coordinamento, né nessun obbligo a seguire che cosa dice il mediatore, bensì un vantaggio nel mettersi d'accordo al fine di massimizzare la propria utilità. Altrettanto non si può dire nel caso delle funzioni arbitrali. In questo caso vi è un sistema di regole costitutive che permette lo svolgimento di una attività presieduta da un altro sistema di regole costitutive: i giocatori, se vogliono continuare a proseguire quella certa attività *devono* seguire quanto è stabilito dall'istituzione che detiene la funzione arbitrale, altrimenti l'attività perderebbe senso e essi verrebbero automaticamente ad esserne al di fuori. Inoltre, chi "gioca" una istituzione costitutiva rispetto a chi gioca all'interno di una situazione di coordinamento non necessariamente ottiene un vantaggio ad attenersi a quanto prescrive la regola che ha funzione arbitrale: una regola, nell'estrinsecare la sua funzione arbitrale, potrebbe per esempio predisporre l'uscita dall'attività per uno o più partecipanti, oppure una penalità.

Questo sottolinea l'ottica completamente differente con cui si guarda ad una attività nel suo senso costitutivo: il punto di vista che conta è non quello dei giocatori, ma in un certo senso, del gioco: ciò che è necessario è salvare il gioco, a prescindere dall'utilità che ha per i suoi giocatori, forse giochi meno punitivi possono avere più fortuna di altri più severi, ma questo è un altro problema, che riguarda la trasmissione e il mantenimento di una istituzione e non i problemi legati al conservarne il senso durante il suo svolgersi.

Si profila quindi un particolare tipo di obbligo nel seguire una regola costitutiva, che riguarda il salvarne il suo senso, se tale obbligo viene infranto a livello oggetto possiamo avere un fallo, una sanzione, che ripristinano il senso del gioco. Se tale infrazione si verifica nell'esercizio di una funzione arbitrale si apre di nuovo la possibilità che

## 7. FUNZIONI ARBITRALI

---

il senso dell'attività si distrugga, a meno che non esista una seconda funzione arbitrale che decida come gestire questa ulteriore situazione di *impasse*.

## CAPITOLO 8

### ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

Dopo aver giustificato l'esistenza della funzione arbitrale e mostrato alcune delle sue caratteristiche principali, in questo capitolo passeremo ad affrontare le implicazioni che tale nozione ha sulle organizzazioni. Per fare ciò è però necessario caratterizzare ulteriormente tale funzione e specificare meglio come l'*impasse* si generi e si propaghi all'interno di un sistema istituzionale. Grazie a queste considerazioni potremo vedere come la funzione arbitrale caratterizzi essenzialmente le organizzazioni sociali garantendone l'identità nel tempo.

#### 8.1 Piccola filosofia dell'*impasse*

La nozione di *impasse* è stata ampiamente trattata nel capitolo precedente, soprattutto cercando di presentarne l'importanza. Nonostante ciò sono necessarie alcune precisazioni, che permettano una caratterizzazione più ampia del fenomeno istituzionale di fronte al pericolo della perdita, nel corso della sua esecuzione, del suo stesso senso. La strategia generale che adotteremo sarà di caratterizzare *controfattualmente* la funzione arbitrale come quella funzione la cui assenza in una certa istituzione darebbe luogo, nell'esecuzione di quell'istituzione, ad un'*impasse*. Nel capitolo precedente è stata posta una prima e fondamentale distinzione tra *impasse strategica*, che riguarda problemi di mero *coordinamento* di attività preesistenti, e *impasse costitutiva* che invece riguarda il *senso* dell'attività regolata. In questa sezione verranno

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

introdotte ulteriori distinzioni relative alla nozione di *impasse* (essenzialmente intesa nella sua accezione costitutiva) necessarie a caratterizzare il *modo* con il quale la funzione arbitrale si integra in un sistema regolato. Inoltre, varie strategie vengono messe in atto per scongiurare il pericolo dell'*impasse* e sottili meccanismi, che qui potremo solo abbozzare sommariamente, intervengono sia nel livello specificamente definitorio sia in quello ibrido, prospettilico, degli agenti partecipanti.

### 8.1.1 Giochi istituzionali perfetti

Parlare di giochi perfetti può suonare assai vago e confuso: se già è difficile – se non impossibile – dare una definizione univoca di gioco, dare un'intuizione abbastanza precisa di cosa sia un gioco *perfetto* sembra un'impresa disperata. E infatti in un certo senso lo è. Vi sono molte intuizioni pre-teoriche di gioco perfetto, alcune del tutto in contrasto fra di loro. Inoltre, verrà introdotta un'ulteriore nozione, quella di *mondo perfetto*. Prima affrontare tale discussione è importante sottolineare che la nozione di mondo perfetto è in questo contesto interamente dipendente dalla nozione di gioco perfetto. Ciò significa dire che qualsiasi sia la definizione o la caratterizzazione che possiamo dare di gioco perfetto, il significato qui introdotto di “mondo perfetto” è interamente legato al gioco al quale ci stiamo riferendo: il mondo che qui interessa è un mondo per così dire “ridotto”, collassato a quei fatti bruti che riguardano in qualche modo il gioco. Come se esistessero – in questa sorta di esperimento mentale – solo il gioco e il *suo* mondo. Come vedremo successivamente, è possibile spiegare la relazione fra questa due nozioni attraverso le *direzioni di adattamento à la Searle*<sup>1</sup>.

Ad esempio si potrebbe dire che un gioco perfetto può essere un gioco senza regole, perfetto perché privo di noiose limitazioni. Certo, la nozione di perfezione applicata in questo senso è del tutto psicologica, poiché chiama direttamente in causa i desideri e le aspettative di alcuni possibili giocatori forse un po' pigri. Potremmo invece immaginare un gioco perfetto da un punto di vista un po' moralista, un gioco cioè dove tutti vincono sempre.

Siamo però più interessati a quel sottinsieme di giochi che potremo dire per un qualche motivo che sono perfetti, ma la cui perfezione è in un certo senso più astratta e strutturale, giochi *istituzionali*, regolati

---

<sup>1</sup>Abbiamo già discusso della nozione di direzione di adattamento in sez 3.2.

fondamentalmente da sistemi di regole costitutive (cioè da istituzioni), che hanno un certo fine (non necessariamente la vittoria, ma che hanno un certo stato da raggiungere) e che possono essere dunque competitivi o cooperativi (o le due cose insieme, come ad esempio nel caso del doppio nel tennis, giocato da due coppie di giocatori per parte). Quello che qui ci interessa è il rapporto che sussiste fra il gioco, cioè tra il sistema delle regole, e le sue *esecuzioni*, ovverosia le sue *giocate* o le sue *partite*.

Un primo esempio di gioco perfetto di interesse è un gioco che viene eseguito aderendo perfettamente alle sue regole, senza che nessuna infrazione venga commessa. È vero che possiamo individuare un senso in qualche modo "morale" nello specifico modo di essere perfetto di questo gioco ma, d'altra parte, non si può negare che vi sia una sorta di intuizione di perfezione in qualche modo astratta nell'immaginare che il gioco e il mondo si attaglino completamente l'un l'altro. In questo senso il gioco è perfetto perché il mondo è perfetto, perché tutte le sue esecuzioni sono perfette. La direzione di adattamento in questo caso è mondo a gioco: il mondo si "adeguа" per far sì che l'esecuzione rispetti quanto stabilito dal gioco.

Vi è però un altro senso di gioco perfetto, la cui direzione di adattamento è per così dire in un certo senso riflessiva, un gioco cioè che è perfettamente progettato, le cui possibilità intrinseche sono completamente risolte. La coerenza del gioco è interna<sup>2</sup>: *se e solo se* gli agenti coinvolti nel gioco seguono tutte le regole previste di volta in volta dal gioco stesso allora il gioco — ad ogni possibile combinazione delle sue regole, cioè ad ogni possibile giocata o intera partita — giunge *sempre* ad uno stato previsto dalle regole del gioco stesso e che è coerente con esse.

In questa sede non ci occuperemo di determinare esattamente cosa sia la coerenza tra regole e fra stati descritti da regole. Questo è sia dovuto a ragioni pratiche, che hanno a che fare con i limiti di questo studio, sia con ragioni più teoriche. Poiché stiamo analizzando sistemi *definizionali* è difficile specificare quale sia la relazione di coerenza

---

<sup>2</sup>Per "interno alle regole" dobbiamo qui pensare a *tutte* le regole del gioco, sia regole che sono specificamente contestuali, sia regole che siano extracontestuali e tra queste regole che siano arbitrali. La regola del lancio della moneta a calcio di cui abbiamo parlato nel capitolo precedente è una regola che è sia *extracontestuale* – e quindi semanticamente "fuori" dall'istituzione – che una regola che è compresa, perché *usata* (in un senso che si potrebbe dire vicino a quello di US, come descritto in sez. 4.2.2) dal sistema stesso.

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

che sussiste fra i loro elementi. Difatti tali sistemi, oltre a disegnare ruoli e relazioni di interazione fra agenti, possono disegnare anche la *logica* stessa che governa queste interazioni, e quindi specificare il tipo di coerenza che è valida in quel sistema. Certamente gli aspetti *deontici* hanno una particolare rilevanza, ma insistiamo, aprioristicamente non è, a questo livello di analisi, possibile specificare la forma che essi possono assumere<sup>3</sup>.

Una terza tipologia è quella di un gioco che è perfetto *nonostante* le sue regole *non* vengano rispettate: qualsiasi sia il comportamento degli agenti il gioco ha sempre uno stato previsto dal gioco stesso e che è coerente con le sue regole. La direzione di adattamento è qui inversa rispetto al primo senso di gioco perfetto, è cioè gioco a mondo, poiché è il gioco che fa in modo di attagliarsi perfettamente al mondo. Quest'ultimo tipo di gioco è, se ci è concesso dirlo, ancora più ideale rispetto ai primi due; d'altra parte, a ben vedere, i giochi e le istituzioni reali cercano di corrispondere il più possibile a quest'ultima nozione di gioco, poiché il gioco può bloccarsi a causa sia di una mancanza di coerenza di sistema sia perché non è stato previsto che il gioco potesse, in una data situazione, non essere rispettato in un certo modo. Il terzo tipo rispetta entrambe le condizioni.

### 8.1.2 Funzione arbitraria nomica vs. antinamica

Sulla base delle nozioni di gioco perfetto stipulate nella sezione precedente è possibile distinguere tra *impasse nomica* e *impasse anti-nomica*.

- *Impasse nomica*<sup>4</sup>. Si verifica *anche se* si seguono perfettamente le regole di una certa istituzione. È quindi dovuta ad una mancanza nella progettazione: vi è cioè una incoerenza "interna" tra le regole tale per cui, anche se il gioco fosse perfettamente eseguito, ci sarebbe comunque sempre un sottoinsieme di giocate possibili che porta ad una situazione di *impasse*. L'*impasse* è quindi in questo caso *definizionalmente* necessaria.

---

<sup>3</sup>Una tesi simile è stata sostenuta da Peter Suber (1990).

<sup>4</sup>L'adozione del termine *nomico* (dal greco, νόμος, "legge") associato all'*impasse* ricalca in modo generale e intuitivo l'aspetto del *seguire* una regola. Non entreremo qui nella specificazione di cosa significhi seguire una regola e dei differenti modi di seguire una regola. Per il primo problema la letteratura è troppo ampia per essere citata nello spazio di questa nota, per il secondo vale altrettanto, citiamo il recente lavoro di Amedeo Conte (2004), poiché ha offerto immediata ispirazione per il nome adottato.

- *Impasse anti-nomica*<sup>5</sup>. Si verifica *anche se* il gioco è un gioco perfettamente progettato del primo tipo (con direzione di adattamento riflessiva). Ovviamente l'*impasse antinomica* si verifica quando il gioco non è perfettamente eseguito. Non solo, essa è dovuta ad un'esecuzione del gioco che va *contro* le sue stesse regole. *A fortiori*, se si verifica un'*impasse* di questo tipo certamente il gioco non è nemmeno ideale — cioè con direzione di adattamento gioco a mondo. Quindi l'*impasse* è dovuta ad una incapacità di progettazione differente, all'incapacità cioè di prevedere tutti i modi attraverso i quali gli agenti possono andare contro alle regole dell'istituzione, che dà adito a incoerenze "esterne".

In questo secondo caso capire la natura modale dell'*impasse* è molto complesso, poiché se è vero che proviene anche in questo caso da qualcosa che ha che fare con la definizione dell'istituzione del gioco, del suo asse regolativo, è anche vero che il gioco in questo caso è comunque immerso nel mondo e punta specificamente ad esso e non si capisce bene, se consideriamo tutti i possibili stati che possono distruggere il gioco, quanti e quali essi siano, poiché siamo immersi in un mondo di fatti bruti che pare non deterministico. D'altronde è necessario dire che in molti casi non è possibile esplorare tutti gli stati di un gioco i cui agenti seguono alla perfezione le regole, ad esempio in giochi che sono computazionalmente intrattabili<sup>6</sup>.

Prima di passare alla caratterizzazione dei due tipi di funzioni arbitrali che intervengono nei due differenti tipi di *impasse* è necessaria una brevissima nota sulla nozione di incoerenza. In questo lavoro non vogliamo impegnarci ad una definizione di coerenza nell'ambito dell'*impasse*, al tempo stesso siamo consapevoli della sua crucialità; essa potrebbe essere caratterizzata nei termini della logica classica. Oppure l'incoerenza alla quale ci riferiamo potrebbe non essere necessariamente l'incoerenza della logica classica, ma differenti logiche potrebbero essere prese in considerazione. Questo non è dovuto ad

---

<sup>5</sup>*Anti-nomico* (dal greco, *αντί*, "contro" e *νόμος*, "legge") è utilizzato in opposizione a *nomico* e, associato all'*impasse*, ricalca in modo generale e intuitivo l'aspetto dell'*andare contro* una regola. Non ha nulla a che fare con la nozione kantiana di antinomia espressa nella *Critica della ragion pura*.

<sup>6</sup>Per un'introduzione ai problemi della complessità computazionale dei giochi si veda Bovet e Pierluigi (1991).

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

una particolare nostra posizione in merito alla logica, ma bensì alla natura istituzionale e sociale di ciò che stiamo descrivendo. La nozione di incoerenza, la logica sottostante ad una certa progettazione, potrebbe far parte della definizione stessa dell'istituzione, implicitamente o esplicitamente.

Se vi sono dei problemi inerenti alla progettazione dell'istituzione che sono stati risolti, anche parzialmente — e la soluzione parziale è ciò che accade nella gran parte delle istituzioni — possiamo individuare nell'istituzione alcune delle regole e specificarne la tipologia, in base alla distinzione di *impasse* appena fornita.

- *Funzione arbitrare nomica*. La regola regolativo-costitutiva con funzione arbitrare nomica è quella regola la cui assenza in un certo sistema di regole costitutive darebbe origine ad *impasse nomica*.

Più specificamente si potrebbe dire che, data una certa istituzione costituita da un certo insieme di regole e data una certa regola regolativo-costitutiva che ha all'interno di quell'istituzione una funzione arbitrare, se quella certa regola regolativo-costitutiva non è in quella certa istituzione allora necessariamente c'è almeno uno stato in cui l'esecuzione dell'istituzione siffatta (cioè senza la regola regolativo-costitutiva in questione) dà luogo ad una *impasse nomica*.

La regola dello stallo è un esempio di regola regolativo-costitutiva con funzione arbitrare nomica. Una partita a scacchi senza la regola dello stallo condurrebbe, in alcuni suoi stati possibili, ad una *impasse nomica*<sup>7</sup>.

- *Funzione arbitrare anti-nomica*. La regola regolativo-costitutiva con funzione arbitrare anti-nomica è quella regola la cui assenza in un certo sistema di regole costitutive darebbe origine ad *impasse anti-nomica*.

Più specificamente si potrebbe dire che, data una certa istituzione costituita da un certo insieme di regole e data una certa regola regolativo-costitutiva che ha all'interno di quell'istituzione una funzione arbitrare, se quella certa regola regolativo-costitutiva

---

<sup>7</sup>Abbiamo già trattato l'esempio dello stallo in sez. 7.3.

non è presente in quella certa istituzione allora necessariamente c'è almeno uno stato in cui l'esecuzione dell'istituzione siffatta (cioè senza la regola regolativo-costitutiva in questione) dà luogo ad una *impasse* anti-nomica.

La regola che a calcio attribuisce una penalità ai giocatori se toccano la palla con le mani (in certe circostanze) è una regola con funzione arbitrale anti-nomica. L'assenza di questa regola manda il gioco in *impasse*, poiché è contro il senso profondo del gioco toccare la palla con le mani<sup>8</sup>, è, cioè, *anti-nomica*.

*Dispraxemi e funzioni antinomiche.* Come già affermato, dati i limiti di questo lavoro non potremo trattare estesamente il problema del seguire come quello dell'andare contro regole. Vorremmo però fare almeno una precisazione che è sulla stessa linea di quanto detto a proposito dell'esempio del gioco degli scacchi in Ruritania<sup>9</sup>, che è utile ad illustrare meglio la nozione di funzione anti-nomica<sup>10</sup>. Corrado Roversi<sup>11</sup> mette in luce l'aspetto dell'andare contro le regole costitutive di un gioco attraverso la nozione di *dispraxema*:

[...] il dispraxema è un tipo di violazione di diverse *praxis* ludiche di tipo competitivo il quale come tale *non* è comprensibile soltanto a partire dalle regole costitutive di un gioco specifico. Le regole specifiche della *praxis* ludica stabiliscono tuttavia come si realizza il dispraxema in quel gioco<sup>12</sup>.

Innanzitutto è necessario dire che la nozione di antinomia qui proposta è più generale e non si rivolge solo ai giochi competitivi, ma anche a giochi cooperativi o a istituzioni di diverso genere. Il dispraxema per Roversi è invece in stretto legame con la nozione di gioco competitivo, senza questa nozione non potremmo capire cosa è una violazione, le regole specifiche di quel gioco stabiliscono solo che cosa sia la violazione in quello specifico ambito. Di qui Roversi, in linea con Schwyzer<sup>13</sup>, deduce che le regole costitutive non sono sufficienti

<sup>8</sup>Questo esempio è stato già affrontato in sez. 7.1.

<sup>9</sup>In sez. 7.3.

<sup>10</sup>Nel corso del testo, per semplicità, useremo le abbreviazioni *funzione anti-nomica*, *funzione nomica* in luogo di *funzione arbitrale anti-nomica*, *funzione arbitrale nomica*.

<sup>11</sup>In Roversi (2007).

<sup>12</sup>Roversi (2007): 159.

<sup>13</sup>Si veda sempre quanto detto in sez. 7.3.

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

né necessarie a dire cosa sia un fallo ad un livello intensionale, ma semplicemente specificano l'estensione della nozione di fallo nei vari specifici giochi.

Come abbiamo già affermato a proposito di Schwyzer, noi crediamo che anche una nozione come quella di gioco competitivo, che verrebbe ad essere ciò che contribuisce a specificare il livello intensionale del fallo o del gioco in questione, sia un'istituzione, qualcosa quindi specificato da regole costitutive. Questo significa che certo non sono le regole costitutive *quel* gioco specifico, poniamo il calcio, a dirci che cosa sia un fallo, a specificarne l'intensione, ma sono comunque *delle regole costitutive* a farlo, ad esempio le regole costitutive che specificano cosa sia un gioco competitivo. Le regole del calcio *usano* (in un senso molto vicino al nostro US) una nozione di fallo specificata *altrove*, da *altre* regole costitutive. Dire questo significa allora sottolineare che vi sono, all'interno di un certo sistema di regole, delle regole (costitutive) che sono "importate" in esso, e che quindi, rispetto al sistema in questione, sono *extracontestuali*.

Roversi evidenzia inoltre come il dispraxema non distrugga il senso del gioco. Ma perché questo non accade? Perché il gioco non viene distrutto? Noi crediamo che il gioco non venga distrutto *proprio perché esiste la violazione*, cioè proprio perché quella data situazione è prevista dal gioco ed il gioco ha assegnato ad essa lo *status* di fallo. Questa assegnazione è *risolutiva*, permette al gioco di avere una sorta di *risposta*, di via di uscita ad una situazione che, altrimenti, sarebbe al di fuori di quanto previsto e quindi non gestibile. Quella certa situazione di gioco potrebbe cioè condurre ad una situazione di *impasse*. Vi sono vari modi di fare questo, ad esempio rescindere i legami che tengono insieme un agente in quanto tale, cioè in quanto prospettile. Attraverso, per esempio, la squalifica possiamo dire che un certo individuo che poneva sotto minaccia il gioco, non riveste più alcun ruolo all'interno del gioco stesso.

Il riconoscimento della violazione della regola estrinseca perciò una *funzione arbitratale*, in quanto è *extracontestuale* e *risolutivo*. Poiché si riferisce ad una direzione di adattamento gioco a mondo rispetto alla previsione che il comportamento andrà *contro* regole, la funzione è *anti-nomica*.

## 8.1.3 Impasse tra ontologia ed epistemologia

Si immagini che un certo giorno venga disputata una gara di ciclismo che ha come sue partecipanti Ada, Beatrice, Carla e Diana. Quel giorno, per una strana coincidenza il traguardo viene tagliato dalle cicliste esattamente in ordine alfabetico — salgono quindi sul podio Ada, Beatrice e Carla. Ada però il giorno prima della gara ha assunto del nandrolone, sostanza che nel gioco è dichiarata *doping*. Anche se il giorno della vittoria l'unica a saper questo fosse Ada e, addirittura, anche se Ada non sapesse di aver assunto sostanze *classificate* come "dopanti", potremmo dire che la partita svolta è in un certo senso nulla, poiché il *doping* ne ha inficiato il significato. Ciò è vero *ontologicamente* e *per definizione*, nel senso che è vero a prescindere da ciò che chi è coinvolto nel gioco possa supporre. In un certo senso, una volta che le regole del gioco sono state stabilite *quelle* regole assegnano *quello* status *indipendentemente* da ciò che ne pensano gli agenti coinvolti<sup>14</sup>. Semplicemente, gli agenti coinvolti credono, suppongono o assumono che la gara sia stata disputata correttamente. In questo senso potremmo dire che il gioco, il giorno della vittoria, è *epistemicamente valido* ma *ontologicamente nullo*.

Il giorno successivo viene effettuato il test *antidoping* sulle atlete. Ada è positiva al test e la federazione la squalifica, rescindendo il legame prospettico che Ada aveva con la sua glossa e instaurandone un altro: invece del prospettico Ada *qua* vincitrice della gara, ora esiste il prospettico Ada *qua* squalificata dalla gara. Sul podio quindi avremo Beatrice, Carla e Diana. Il cambiamento dello stato epistemico della federazione, dall'averne una credenza falsa sul mondo all'averne una vera, ha fatto sì che cambiasse lo statuto *ontologico* del gioco stesso: la partita è ora valida sul piano ontologico, a prescindere dalle credenze degli individui che ne sono coinvolti. Il gioco non è rimasto in una vera e propria *impasse*, se non temporanea: è vero che si è verificato un momento in cui il gioco non ha avuto più senso, ma è altrettanto vero che, una volta ripristinate le condizioni di correttezza, attraverso il riconoscimento del *doping* di Ada come una infrazione, il gioco ha

<sup>14</sup>Ciò ovviamente è valido se una certa nozione di parità è *costitutiva* del senso del gioco stesso, ciò ci porta quindi a dire che con Amedeo G. Conte (1995a) che un allontanamento, una deviazione, un andare *contro* ad un sistema di regole siffatto — che noi abbiamo caratterizzato come situazione *anti-nomica* — è un allontanamento dalla realtà stessa.

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

ripreso ad avere senso anche ontologicamente. Certo, si potrebbe sostenere che vi è stata una effettiva *impasse*. Il gioco in senso stretto, prima che l'episodio del *doping* venisse alla luce, non era valido e quindi in un certo senso non esisteva, non esisteva cioè ontologicamente come *quel* gioco. Il problema è che lo stato epistemico nella realtà sociale ha molto probabilmente molto più significato di quello che possiamo attribuirgli a prima vista. Ciò vale ancora di più in casi come questo: se tutti credono che il gioco sia valido, il gioco – anche solo parzialmente, anche solo in un certo senso — è valido.

Questo ci porta a affrontare due diversi sensi della nozione di *impasse ontologica*. Si passa da una dimensione *ontologica*, definitoria, (dipendente cioè in qualche modo dalla progettazione) di *impasse*, che comporta a sua volta un passaggio ad una dimensione *epistemica*, di riconoscimento cognitivo e da essa ricade in una forma di *impasse* accettata, riconosciuta istituzionalmente, che, a sua volta, è anch'essa in un certo senso *ontologica*. Sembrerebbe che l'*impasse* ontologica – a meno che non diventi in qualche modo epistemica, conosciuta, non influisca in modo determinante sul gioco. La risposta crediamo risieda nella natura della dimensione istituzionale, ove la dimensione intenzionale mediata da mutue credenze e *common knowledge* fa sì che esista solo ciò che, collettivamente, si accetta che esista.

Vorremmo provare a tracciare il percorso che può in generale seguire ad una situazione di *impasse* all'interno di una giocata, cioè di un'unità globale di attività i cui limiti sono stabiliti dal sistema delle regole costitutive (l'istituzione) del gioco, cioè di qualcosa come una partita di calcio, una gara di ciclismo, ma che si può adattare anche, da questo punto di vista, a "giochi" come i matrimoni, le scommesse, le compravendite<sup>15</sup>. Vorremmo schematizzare l'andamento di questo processo che va da un livello definitorio ad un livello pienamente istituzionalizzato e che potremmo chiamare di "propagazione dell'*impasse*" come in tabella 8.1.

Innanzitutto, prima di specificare ciascuno dei punti indicati, vorremmo sottolineare che il passaggio da una fase all'altra non è strettamente necessario, ma che esso esplica come vedremo un meccani-

---

<sup>15</sup>Cercheremo di rimanere in questa sede più nell'ambito dei giochi propriamente detti, perché questi sono in un certo senso più semplici poiché essi sono concepibili come meno legati a reti complesse di istituzioni: matrimoni, scommesse e compravendite hanno molteplici istituzioni di riferimento che contribuiscono a specificarne il senso.

Tabella 8.1: Propagazione dell'impasse



simo rilevante della dinamica istituzionale, perciò il simbolo “↓”, che in nessun modo in questa sede vogliamo caratterizzare formalmente, dovrebbe essere letto come “può condurre a”. Indica cioè la direzione di un percorso che porta dall'*impasse* a degli effetti istituzionali che riguardano la modifica o la fine di una “giocata” o, addirittura, dell'istituzione stessa. Infine questo schema non si riferisce esattamente a quanto detto a proposito dell'esempio delle cicliste, in quanto manca, per esempio, la situazione 5. Non viene cioè dichiarata nessuna *impasse* poiché la violazione delle regole sul *doping* è prevista dal gioco. Questo schema vuole invece riferirsi alle fasi che secondo noi si innescano in casi in cui l'istituzione ha svelato una mancanza nella sua progettazione; d'altra parte, come vedremo successivamente, è possibile su una linea analoga di ragionamento comprendere in realtà anche situazioni come quella delle cicliste:

#### 1. *Impasse per definizione*

L'*impasse per definizione* è l'*impasse effettiva*, l'*impasse per* così dire “reale”. Significa che effettivamente, rispetto a come è *progettato e costituito* il gioco, il gioco è finito in una situazione di stallo. L'*impasse* può essere sia nomica che anti-nomica: difatti entrambe le situazioni di *impasse* dipendono da come il sistema è definito, anche se hanno differenti direzioni di adattamento, esse sono comunque dovute a mancanze nella progettazione, alla presenza di

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

incoerenze che possono essere sia interne che esterne, sia autonome che eteronome. Dire che l'*impasse* è *definitoria* e *ontologica* vuol dire quindi che l'*impasse* sussiste oggettivamente *a prescindere dalle opinioni* che gli agenti possono avere sullo stato della giocata.

### 2. Riconoscimento epistemologico

Nel momento in cui questa situazione si verifica essa può arrivare ad un livello epistemologico, di conoscenza: qualcuno si rende conto che il gioco è effettivamente entrato in *impasse*. La possibilità di effettuare tale riconoscimento dipende da molteplici fattori. Fra i molti ve ne sono di semplicemente contingenti: per un qualche motivo nessuno si è accorto che il gioco è entrato in *impasse* (l'arbitro volgeva la sua attenzione da un'altra parte) oppure fattori più sottili che riguardano la struttura del sistema istituzionale preso in considerazione: ad esempio il sistema potrebbe essere *troppo complesso* perché qualcuno capisca che il sistema stesso è entrato in *impasse*.

Al di là di queste difficoltà specifiche il punto rilevante è che se l'*impasse* si realizza e gli agenti ne vengono a conoscenza, l'*impasse* pone in difficoltà gli agenti sulle mosse successive che essi possono fare per continuare a giocare secondo il gioco.

### 3. Dichiarazione dell'*impasse*

Questo rende il gioco *appellabile*<sup>16</sup>, cioè offre buone ragioni per *dichiarare* l'impossibilità ad agire oltre e contestare una parte o la totalità dell'istituzione. La dichiarazione può essere eseguita in svariati modi, attraverso atti linguistici, ma anche attraverso atti non linguistici che hanno un rilevanza linguistica. In certi contesti osservare o non osservare certe regole può essere visto come un atto linguistico<sup>17</sup>.

La dichiarazione dell'*impasse* può inoltre riguardare aspetti strategici e di controllo di uno o più agenti su uno o più altri agenti, vi possono cioè essere delle situazioni in cui non dichiarare

---

<sup>16</sup>Abbiamo introdotto la nozione di appellabilità molto brevemente in sez 6.2.2, nota 20.

<sup>17</sup>Searle (2009).

*l'impasse* può portare a dei vantaggi nell'ambito dell'attività istituzionale, come può accadere nel barare ad un gioco. Barare verrebbe ad essere una sorta di intervento strategico sulle tre prime fasi descritte: accorgersi della situazione di *impasse* (o addirittura provocarla anti-nomicamente), agire sul livello 2 attraverso l'inganno<sup>18</sup>, omettere di dichiarare *l'impasse*.

#### 4. Accettazione collettiva

Poiché siamo in un contesto collettivo, la dichiarazione di *impasse* può innescare un effetto sugli altri agenti, conducendoli eventualmente nella situazione descritta al punto 2. Di qui si può innescare un effetto a catena in cui gli elementi del collettivo portano l'un l'altro da 2 a 3.

L'accettazione collettiva si basa sull'intenzionalità collettiva<sup>19</sup>. L'intenzionalità collettiva che coinvolge direttamente l'istituzionale non è una intenzionalità primitiva e non mediata<sup>20</sup>. È necessario un *nesting* complesso, che tenga in conto degli altri agenti — quindi degli individui *in quanto* in una certa posizione istituzionale — delle loro intenzioni, delle regole in cui essi sono immersi, della realtà materiale in cui essi si trovano, che configurano una dimensione chiaramente *mediata* dell'intenzionalità collettiva. Questo per quanto riguarda la “modalità del noi” a livello individuale. Ma proprio perché abbiamo a che fare con una pluralità di soggetti che accettano collettivamente, l'accettazione passa attraverso un'opera di reciproca influenza, ove non c'è solo il livello dell'“io penso che tu pensi”, tale livello è influenzato da ciò che ciascuno dichiara di pensare, di desiderare, di intendere a livello collettivo ed è quindi mediato dal tenere in conto il collettivo stesso.

---

<sup>18</sup>Sarebbe a questo proposito interessante fare un'analisi di comparazione con quanto detto a proposito della figura del baro da Amedeo G. Conte (2003, 2004), limiti di spazio e di tempo ci impediscono di approfondire la questione, ci limitiamo a citare questo brano: «È in-funzione-di una regola (di una regola costitutiva del gioco) alla quale egli non si conforma che agisce il baro [*Falschspieler, tricheur, cheat*] quando egli bara. Paradossalmente, il baro è testimone di regole alle quali egli non conforma la propria azione.» (Conte, 2004, p. 12).

<sup>19</sup>Cfr. sezz. 3.2, 3.2.2, 3.3.4 e 4.2.2.

<sup>20</sup>Cfr. sez. 4.1.2.

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

Tutto ciò non è solo mentale, proprio perché passa per dichiarativi. Vi può quindi essere una deliberazione collettiva rispetto a ciò che il gruppo accetta, oppure, sul versante completamente opposto una forma di imposizione cui gli agenti, per un insieme di credenze collettive e di interdipendenze reciproche, accettano, o in alcuni casi semplicemente sopportano, evitando a loro volta di appellarsi contro di essa.

### 5. *Impasse* istituzionalizzata

L'*impasse* può essere quindi istituzionalizzata, dichiarata cioè a livello collettivo rispetto a quella determinata istituzione. Questo è il punto finale, il termine del processo ed è il confine della giocata stessa. Difatti qui istituzionalizzare non significa attribuire uno *status* secondo le regole del gioco, poiché le regole del gioco sono, nel momento dell'*impasse*, saltate. Significa invece che lo stallo è giunto a livello dell'attività descritta dell'istituzione in quanto dichiarato e accettato degli agenti rilevanti al gioco. Siamo tornati nuovamente al livello ontologico, anche se, proprio a causa del processo di propagazione, l'*impasse* al punto 1 è differente dall'*impasse* al punto 5, non è cioè semplicemente definitoria, ma anche *sancita*.

L'*impasse* istituzionalizzata può portare:

- alla “morte” di quella giocata, al suo effettivo annullamento: gli agenti si rifiutano di continuare a giocare quel gioco perché non hanno più modo di costruire un'attività di coordinamento dotata di senso con esso<sup>21</sup>;
- al *cambiamento radicale* di quella giocata, attraverso la modifica delle regole, o l'aggiunta di regole dotate di *funzione arbitrale*. Stabilire la relazione tra la prima giocata, quella entrata in *impasse* e la seconda, non è semplice, in senso

---

<sup>21</sup>In tal senso è necessario sottolineare che vi sono casi per cui figure istituzionali sono incaricate di dichiarare nullo il gioco, come ad esempio gli arbitri. Capire fino a che punto ciò faccia rientrare in una situazione di *status* definito da regole la situazione di *impasse* non è semplice, sembra piuttosto che questo sia una sorta di *status* che segna il confine estremo della funzione arbitrale, in cui però essa non salva il gioco, la specifica partita. Se però si guarda alla partita dal punto di vista di un altro gioco, quello del torneo di cui essa può far parte, si può comprendere come l'atto di annullamento sia un atto arbitrale efficace, in quanto salva quella complessa “partita” che è il torneo.

stretto le due giocate non seguono l'una dall'altra poiché le regole sono differenti, ma in un altro senso vi sono delle somiglianze che possono a loro volta innescare un processo per cui chi gioca è indotto a dire (e, soprattutto, ad accettare collettivamente) che sta comunque giocando la stessa partita. Questo significa che la modifica delle regole è entrata nel gioco stesso, ed è per accettazione collettiva stata sancita la modifica del livello istituzionale. Vi si inserisce qui dunque un ulteriore gioco che è il gioco di prendere decisioni e riguarda la modifica delle regole e l'identità della giocata rispetto alla modifica.

Vedremo come nelle organizzazioni questi meccanismi di modifica delle regole e di decisione intorno alla continuità della giocata siano importanti. Prima però di affrontare questo argomento vorremmo tornare sull'esempio delle cicliste, poiché volge per così dire in positivo quanto abbiamo sostenuto in negativo per la propagazione dell'*impasse* e mostra, sulla traccia dello schema in tabella 8.1, il modo in cui la funzione arbitrale si esercita. Il fatto che Ada abbia usato il *doping* ha posto a rischio il gioco generando un'effettiva *impasse* anti-nomica, come al punto 1, ovvero "*impasse* per definizione"; qualcuno se ne è reso conto, i giudici, attraverso delle analisi (punto 2, "riconoscimento epistemologico"); a questo punto i giudici hanno dichiarato non l'*impasse*, ma la squalifica di Ada (vi è comunque un livello dichiarativo, sulla traccia di 3); la dichiarazione è stata a sua volta accettata dalla comunità di riferimento del gioco (punto 4); il che ha portato all'effettiva squalifica di Ada (similmente a quanto accade per l'*impasse*, ma in questo caso l'assegnazione di *status* rimane, per così dire, "dentro" al significato del gioco, e al conseguente salvataggio del senso della partita: vengono infatti ora premiate Beatrice, Carla e Diana). Ciò che ha fatto Ada in quanto ciclista è stato quindi barare, e ha fatto ciò comportandosi, il giorno della gara, come se fosse un agente a pieno titolo del gioco; in realtà proprio perché aveva assunto del nandrolone aveva perso quei requisiti essenziali per essere una partecipante valida in quella gara.

## 8.2 Organizzazioni e giochi

In questa sezione cercheremo di capire come si declini il problema dell'arbitralità nelle organizzazioni sociali, cercando di mostrare come esso sia essenziale per caratterizzarle e, soprattutto, per mantenere la loro identità nel tempo.

### 8.2.1 La doppia istituzionalità delle organizzazioni

Nel sesto capitolo abbiamo sostenuto l'importanza dell'introduzione della nozione di collettivo prospettilico ai fini dell'analisi delle organizzazioni sociali. I prospettili sono entità *terze*, cioè individui secondo certe definizioni che, nel contesto delle organizzazioni, specificano *ruoli*. Nei ruoli poi è espresso l'aspetto regolativo delle organizzazioni, che coinvolge sia individui intenzionali che individui non intenzionali. Abbiamo chiamato il risultato della fusione tra base e glossa, tra individuo intenzionale e ruolo, *prospettile intenzionale* o *agente*. L'organizzazione non è solo fatta da agenti. Vi sono comunque prospettili, come i territori o le risorse di uno Stato o le proprietà di una azienda, che non sono dotati di intenzionalità, ma che possono rivestire una grande importanza all'interno dell'organizzazione. D'altra parte l'enfasi che in questo lavoro continueremo a porre è sulla nozione di agente, questo sia per delimitare il campo di indagine di questo studio, sia perché, mentre è possibile immaginare una organizzazione senza agenti, non è possibile immaginare una organizzazione sociale senza che vi sia coinvolto un qualche individuo dotato di intenzionalità. Abbiamo anche sostenuto che, se gli agenti con le proprietà relazionali dei loro ruoli, nel momento in cui sono unificati da un collettivo, fanno già di per sé sistema, allora le organizzazioni come *token*, come prospettili complessi, ereditano la struttura del collettivo che costituisce il loro sistema regolativo. Al di là dei legami a livello oggettuale (cioè prospettilico) che il sistema delle regole stabilisce tra i suoi elementi, tale asse regolativo riguarda ovviamente e precipuamente oggetti che si estendono nel tempo, specifica cioè eventi, attività. Vivere per un'organizzazione è eseguire un sistema di regole, tra le quali le regole costitutive hanno una primaria importanza<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup>Scott (2001), Hollis (1994).

Anche in questo caso possiamo istituire un parallelo tra l'istituzione del gioco e l'organizzazione, ma con alcune differenze strutturali notevoli. Se un gioco può essere suddiviso in varie "giocate" o partite, se cioè per un gioco abbiamo un sistema di regole che specificano una unità che di volta in volta si conclude, le regole dell'organizzazione sembrano specificare non partite, ma *una sola unica partita*<sup>23</sup>. Il sistema delle regole di un gioco si può ripetere, si può rigiocare, il sistema delle regole dell'organizzazione no, esso specifica una sola partita che coincide con la vita dell'organizzazione e i cui partecipanti sono i suoi agenti. Parte di questa partita, come parte delle partite in generale, è perpetrare se stessa, è agire in questo caso in modo che l'organizzazione esista. Se nessuno agisse, se nessuno seguisse ciò che è indicato dal proprio ruolo l'organizzazione non avrebbe più senso di esistere. Questo significa che l'organizzazione è un'entità che dipende dalla sua stessa esecuzione: non si dà organizzazione se non si dà attività organizzativa.

Inoltre abbiamo più volte sostenuto che il sistema decisionale delle organizzazioni è cruciale<sup>24</sup>. Come abbiamo mostrato nel capitolo 4, il sistema decisionale distingue una organizzazione da un semplice collettivo di tipo mezzi-fini. Nel momento in cui gli agenti sono forzati a prendere delle decisioni strutturali che riguardano il collettivo in quanto tale e l'origine di queste decisioni parte da uno o più membri del collettivo e queste decisioni vengono in qualche modo accettate dagli altri membri, si istituisce un *sistema decisionale* che pone quel collettivo come un'organizzazione sociale.

Il sistema decisionale è in qualche modo distinto dal sistema delle regole che poi vengono adottate. Poiché esso è potenziale, mentre il sistema delle regole che specificano le organizzazioni è attuale. La potenzialità è ciò che rende l'organizzazione flessibile. Si possono prendere decisioni per rivedere piani e coordinare l'azione nei confronti di

<sup>23</sup>La metafora del gioco per le organizzazioni è già stata adottata più e più volte in letteratura dalla sociologia alla teoria dei giochi. Nell'ambito della letteratura orientata alle regole costitutive ci potremmo ricondurre Biddle (1979) e Bloor (1997), anche se in essa l'idea del gioco è più una immagine generale e metaforica che uno stretto parallelo strutturale, come invece viene fatto nel presente studio, attraverso cioè quella che potremmo chiamare "teoria dell'unica partita".

<sup>24</sup>Non solo noi, ovviamente. Su questo la letteratura è abbastanza unanime, dagli approcci filosofico-analitici (French, 1979, 1984; Hindrinks, 2009; Tuomela, 1995) agli approcci istituzionalisti in sociologia (Scott, 2001), a quelli più formali e influenzati dalla *game theory* (Coleman, 1990a,b)

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

un certo scopo. Quindi vi sono due istituzioni, due giochi che vengono giocati quando si gioca ad una organizzazione: “ciò che è” e il gioco di cambiare “ciò che è”. Il primo è un gioco “a partita unica” che è destinato ad essere giocato fintanto che l’organizzazione esiste, il secondo è un gioco che viene giocato di volta in volta, che ha differenti esiti che portano a differenti decisioni. I due giochi si intersecano, dipendono l’uno dall’altro. Se viene a mancare il sistema attuale (strutturale) non vi sono più legami fra gli agenti e nessuna decisione ha più senso. Se viene a mancare il sistema decisionale (potenziale) l’organizzazione non è più tale: perde la sua caratteristica peculiare.

### 8.2.2 Il gioco di cambiare le regole del gioco

Negli anni ‘80 Peter Suber ha introdotto un gioco — che è gioco nel senso più pieno del termine — piuttosto affascinante ad illustrazione della questione del sistema decisionale:

*Nomic* è un gioco in cui cambiare le regole è una mossa. In questo senso, differisce da ogni altro gioco esistente. L’attività principale del gioco è proporre cambiamenti nelle regole, discutere se sia saggio cambiare le regole in tale modo, votare i cambiamenti proposti, decidere ciò che si potrà fare e ciò che non si potrà più fare dopo, ed infine fare quanto si è stabilito. Anche questa parte centrale del gioco, naturalmente, può essere cambiata<sup>25</sup>.

*Nomic* inizia – così come è stato concepito da Suber – con un insieme di ventinove regole suddivise in regole “immutabili” (regole 101-116) e “mutabili” (regole 201-213). Ovviamente, una volta introdotto istituzionalmente il meccanismo del cambiamento del gioco, è facile immaginare che le stesse regole immutabili siano in realtà mutabili, semplicemente il gioco è (arbitralmente) costituito per rendere meno ragionevole, più difficoltoso o più appellabile un tentativo di cambiare le regole del gioco tramite una semplice mossa. Ad esempio, nelle regole iniziali è stabilito che per cambiare le regole è necessaria una sorta di unanimità tra i giocatori e che si può introdurre una regola alla volta.

---

<sup>25</sup>Suber (1990): 362, trad. mia.

Il dato interessante è che vi è una sorta di “sperimentazione globale” in corso rispetto a questo gioco. Vi sono comunità di giocatori *on-line* che giocano a partite che durano anni. *Agora Nomic*<sup>26</sup> è la partita *online* più lunga che sia mai stata disputata in questo gioco: dal 1993 ad adesso viene giocata un’unica partita che ancora deve avere un vincitore. Se ha senso ormai parlare di vincitori in un gioco del genere. Infatti la cosa interessante è che *Agora*, a detta dei suoi stessi giocatori, è ormai più una nazione che un gioco. Ovviamente non è una nazione nello stesso senso dell’Italia o della Francia, quanto meno rispetto al riconoscimento esterno, ad esempio delle Nazioni Unite, ma ha ormai degli ambasciatori, dei membri, patrocina altre istituzioni (come ad esempio associazioni che promuovono *Nomic*). Vi sono però *d’altra parte* partite di *Nomic* che non hanno dato luogo ad organizzazioni se non in modo effimero. E partite che sono rimaste semplicemente sul piano della sconfitta e della vittoria di alcuni dei loro giocatori. Da cosa dipende questo? Noi crediamo dalla capacità di progettare organizzazioni con funzioni arbitrali, che permettano all’entità prospettica complessa di rimanere in vita.

*Nomic* in quanto gioco è molto interessante perché coglie la nostra idea profonda di sistema decisionale di una organizzazione. In realtà non differisce da ogni gioco esistente, esso coincide in buona parte con la natura specifica della deliberazione collettiva e dell’appellabilità organizzativa. Il fatto è che nelle organizzazioni, a differenza di *Nomic*, raramente la possibilità di cambiare *tutte* le regole è istituzionalizzata, il cambiamento è invece più simile al meccanismo dell’appellabilità e dell’accettazione collettiva. Nelle organizzazioni tale processo raramente è simile ad una sorta di gioco compassato tra gente annoiata su internet. Se la rivoluzione non è un pranzo di gala, nemmeno l’approvazione o la distruzione anche di una minima parte di una organizzazione è cosa che è libera dalle condizioni specifiche degli agenti in gioco, dalle ineguaglianze di partenza e dalle reciproche credenze che ciascuno ha su ciò che ciascun altro pensa.

### 8.2.3 Sistemi di funzioni arbitrali

Stabilito il fatto che le organizzazioni per la loro esistenza dipendono essenzialmente da due tipi di attività istituzionali, valutiamo ora

<sup>26</sup><http://www.agoranomic.org/>

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

come le nozioni di *impasse* e di funzione arbitrare le caratterizzino specificamente. L'*impasse* difatti può coinvolgere entrambi i livelli: quello attuale, la struttura statica, ad un certo tempo, dell'organizzazione e quello dinamico, ossia come si modifica tale struttura.

Nel momento in cui si verifica l'*impasse*, l'attività è a rischio di interrompersi e l'organizzazione può essere distrutta. Se questo per i giochi può essere una minaccia relativa, per l'organizzazione può rivelarsi come una minaccia molto più grave.

Un'*impasse* di una partita di un gioco può portare alla distruzione di quella partita, ma non necessariamente alla distruzione (o al cambiamento) delle regole del gioco stesso. Poiché le organizzazioni sono invece strettamente dipendenti da un'unica partita, se tale partita entra in *impasse istituzionalizzata*, e non c'è alcuna possibilità di modifica delle regole, allora accade che l'organizzazione venga distrutta, perda di senso, si *scorpori*.

La possibilità di modifica insita nel sistema decisionale ha allora una primaria importanza anche in questo senso, anche cioè rispetto al problema dell'*impasse*. Inoltre, a ben vedere, *l'intero sistema decisionale ha una funzione arbitrare*. Ne rispetta le condizioni di base:

- può risolvere l'*impasse*: come abbiamo visto nel processo di propagazione dell'*impasse*, si può decidere dell'identità della partita modificandone le regole e stabilendo nel corso d'opera che la partita è la stessa;
- è extra contestuale: sistema decisionale e sistema strutturale sono distinti, come abbiamo visto nel corso di questa sezione;
- si occupa di mantenere il senso profondo del gioco.

Quest'ultima caratteristica è forse la più interessante; il senso del gioco organizzativo, al di là degli obiettivi e degli scopi che l'organizzazione si propone e che contribuiscono a costruirlo, è fondamentale — nel senso più pieno del termine, nel senso di fondamento essenziale — che l'organizzazione rimanga in vita, che la sua "partita" possa continuare: se l'esecuzione del sistema strutturale si blocca, o se si blocca il sistema decisionale e quindi non è possibile in alcun modo far cambiare rotta al collettivo che costituisce l'organizzazione, l'organizzazione non può più organizzare alcunché, perde completamente di senso.

Potremmo chiamare questa caratteristica *riflessività arbitrare dell'organizzazione*. Mentre per i giochi l'importanza della funzione arbitrale è dovuta ad un non-determinismo della progettazione (sia su un piano nomico che anti-nomico), tale per cui in principio regole con funzioni arbitrali, nel caso di un gioco perfetto, di un gioco ideale, non sarebbero state necessarie, nelle organizzazioni l'avere un *sistema di funzioni arbitrali* è una caratteristica *essenziale*, poiché ciò che rende un'organizzazione tale è un *sistema decisionale*.

#### 8.2.4 Identità prospettilica

Tenere in vita l'attività specificata dalle organizzazioni significa come abbiamo detto tenere in vita l'organizzazione stessa come oggetto nel tempo, come prospettile complesso. Gli elementi di base dell'organizzazione sono dei pezzi "sottili a piacere" (cioè secondo definizione) di realtà e possono essere visti come un "appoggio" per l'azione organizzativa, essi sono i protagonisti dell'azione, ma sono dei protagonisti particolari. Possono restare se stessi anche se cambiano gli individui che fungono da loro base<sup>27</sup>. In questo modo permettono la rintracciabilità dell'azione istituzionale e viene quindi rimarcata sul piano ontologico la nozione di segnaposto searliana. Infatti uno dei problemi che avevamo riscontrato in Searle era la mancanza di un oggetto che fosse il corrispettivo del segnaposto.

D'altra parte, l'identità stessa del prospettile è garantita dal sistema decisionale dell'organizzazione. Il fatto che quel certo prospettile abbia una glossa tale per cui è possibile che alla sua base si avvicinino differenti individui pur conservando la sua identità è qualcosa che è definito, ma tale definizione riposa in ultima analisi nella progettazione dell'organizzazione. La progettazione, pur essendo in sé un processo non decisionale, diventa decisionale nel momento in cui essa viene a far parte del corpo vivo dell'organizzazione, perché deve essere quantomeno accettata dalla collettività, se non addirittura modificata o distrutta.

Se le regole cambiano secondo una stipulazione continua tra gli attori in gioco, ciò conduce ad adottare una visione dinamica di concetti, ruoli e descrizioni, in un modo che non avevamo affrontato precedentemente. Questo affinché, in caso venisse modificata la descrizione

---

<sup>27</sup>Cfr. sezz. 5.3 e 6.2.2

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

che definisce il ruolo, aggiungendovi o sottraendovi proprietà, esso, entro certi limiti (che sono essi stessi oggetto di stipulazione), rimanga lo stesso. Questo conduce ad un'ulteriore variabilità nella nozione di prospettile: il prospettile che si genera non avrà solo la possibilità di variare le sue basi e di conservare la sua identità, ma sarà variabile anche rispetto alla sua stessa glossa. Cambiare alcune proprietà del prospettile "Presidenza del Consiglio" non fa sì che vi sia un'altra "Presidenza del Consiglio" così come non vi era una differente "Presidenza del Consiglio" al cambiare dei suoi rappresentanti.

Noi crediamo che questo risieda nella particolare nozione di continuità che si instaura a livello dell'organizzazione, vicina ad una sorta di coerenza narrativa che rende le varie trasformazioni plausibili e quindi accettabili dagli agenti di riferimento<sup>28</sup>. Questa coerenza narrativa dei prospettili da una parte fornisce ulteriore flessibilità all'organizzazione, dall'altra rende estremamente complesso il quadro dei suoi elementi di base, aumentando la possibilità che emerga comunque qualche elemento veramente incompatibile nel sistema, tale per cui è necessario fare ricorso al sistema decisionale per dirimere questioni sulla permanenza dei suoi stessi istituti. La fragilità del sistema aumenta quindi la possibilità di adottare contromisure che richiedano l'esercizio di una funzione arbitrale. Questo vale anche per quel prospettile complesso, l'organizzazione, costituito da una base che è un collettivo di prospettili e da una glossa che è il suo sistema decisionale: è il sistema decisionale stesso che, nel corso della vita dell'organizzazione, estrinseca la funzione arbitrale necessaria al mantenimento della sua identità.

### 8.2.5 Sull'esempio controverso

L'esempio della Fiorentina, che abbiamo introdotto nel capitolo secondo<sup>29</sup>, riunisce in sé alcune delle caratteristiche centrali sinora trattate. Nell'esempio la Fiorentina nasce nel 1926, per la precisione il 3 luglio. Tale data si riferisce alla prima partita giocata in un campionato

---

<sup>28</sup>Non è possibile trattare questo aspetto in questa sede. Confessiamo però di essere stati parzialmente ispirati dalla nozione narrativa di identità personale di Paul Ricoeur (1990).

<sup>29</sup>Sez. 2.1.

dalla squadra dell'associazione. Tale situazione pone in atto un riconoscimento di *status* più che una vera e propria fondazione. Per poter disputare la partita l'associazione deve essere sorta prima. Sembra qui esserci cioè un errore simile a quello che abbiamo fatto notare nel terzo capitolo<sup>30</sup>. Lo stesso potremmo dire per il fallimento: il fallimento che secondo lo studente di Maurizio Ferraris porta alla morte della Fiorentina in realtà è la condizione di esistenza non della Fiorentina stessa ma la condizione di esistenza della Fiorentina per lo Stato Italiano. Se l'organizzazione per lo Stato Italiano continua ad esistere allora per lo Stato Italiano essa continuerà ad essere finanziariamente responsabile. La strategia migliore è quindi far sì che l'organizzazione sia morta per lo Stato Italiano, e allo stesso tempo far sì che essa sia viva, sia sempre la stessa organizzazione all'interno del TAR, della FIGC e del contesto sociale delle tifoserie. Tutto questo avviene secondo noi in modo simile a quello che avviene per il baro, in un continuo spostarsi tra i livelli di propagazione dell'*impasse* e quindi in un continuo esercizio di funzioni arbitrali, per evitare che l'*impasse* diventi sancita all'interno del sistema stesso. Tale esercizio non si basa solo sul sistema decisionale dell'organizzazione stessa, ma anche sui sistemi decisionali degli altri attori istituzionali coinvolti, poiché le organizzazioni, come in generale le istituzioni, sono sistemi che di per sé sono legati ad altri sistemi.

Solo la nozione di funzione arbitrale che presuppone un livello epistemico ci può far capire cosa stia veramente accadendo. Parte della funzione arbitrale è nel pubblico, parte nei giudici, parte nel TAR e nella FIGC. Non sempre questi poteri possono coincidere nelle loro scelte, certamente si possono verificare delle situazioni di contrasto. Per lo Stato Italiano la Fiorentina è ontologicamente morta. Ma ciò non basta a rendere questo gioco (ovvero l'organizzazione giocata) nullo. Per renderlo nullo serve anche un aspetto epistemico: ecco altri poteri che detengono l'esercizio della funzione arbitrale (il pubblico, attraverso un meccanismo di accettazione collettiva, TAR e FIGC attraverso specifiche decisioni), la esercitano per riportare in una dimensione epistemica l'organizzazione e far sì che essa — anche contro il buon senso — esista anche ontologicamente. Questo esercizio di funzioni arbitrali — che serve a "salvare il gioco" — non è certo nuovo nella storia, nell'Impero bizantino, una *enclave* di intellettuali e di potere chiamavano se stesse *Romaioi*, cioè Romani. Questa operazione è un esercizio

<sup>30</sup>Sez. 3.3.1.

## 8. ARBITRALITÀ DELLE ORGANIZZAZIONI

---

di una funzione arbitrale. Il pensiero sottostante sembra essere questo: anche se poco o nulla possa far dire che noi siamo ancora Romani (non parliamo nemmeno la loro lingua, parliamo greco) noi imponiamo una continuità al nostro Impero, l'Impero che governiamo è quello romano, quello di Agrippa e Nerone. Questo offre un prestigio che favorisce l'accettazione sociale e facilita la continuità dell'organizzazione nel tempo.

## CAPITOLO 9

### CONCLUSIONI

L'organizzazione è dunque un prospettile complesso che ha come base un collettivo di prospettili e come glossa un sistema decisionale che ha, per la vita dell'organizzazione, un'essenziale funzione arbitrale.

Sono, le organizzazioni, dei sistemi estremamente flessibili rispetto al cambiamento, riescono a mantenere la loro identità affrontando trasformazioni che sfidano le nostre intuizioni e che nel corso di questo lavoro abbiamo cercato di cogliere nelle loro complesse sfumature. Se è vero che grazie all'arbitralità le organizzazioni sono capaci di travalicare intere generazioni, è altrettanto vero che sono sistemi costitutivamente fragili, continuamente sotto lo scacco dell'*impasse*. Legate da una complessa trama ad altre istituzioni, non possono fare a meno di altri concetti, di altri mondi sia per fondare la propria definizione che per legittimare la propria esistenza. Instabili perché fondate su una nozione di accettazione sociale che è più vicina alla sopportazione sociale, perché possono sopravvivere grazie ad una distrazione, al fatto che nessuno si è accorto che ormai avevano già perso senso, instabili perché fondate sul continuamente rivedibile. I loro elementi di base, i prospettili, sono a loro volta fondati sul continuamente rivedibile, sono oggetti altrettanto mutabili e scivolosi, capaci di cambiare su entrambi i rispetti della loro natura. D'altronde, crediamo che la complessità del fenomeno sociale non vada azzerata quanto piuttosto esplicitata, agganciata attraverso dei criteri che ne possano offrire delle *viste*.

Questa vista sulla realtà sociale è piuttosto differente dalla vista che Searle ci propone. Nell'*Introduzione* avevamo avvertito un senso di inquietudine rispetto all'immagine generale della realtà sociale in

## 9. CONCLUSIONI

---

Searle. Un mondo stranamente così deserto di oggetti, in un ambito della realtà che crediamo il dominio *specifico* della creazione di oggetti, anche in un assunto realista. Soprattutto un mondo così scervo da conflitti, da problemi, da contestazioni, un mondo così *pulito* da farci pensare a qualcuno che stia nascondendo le prove di un *delitto*. Non vogliamo andare molto al di là di quello che abbiamo già detto sin qui riguardo a questo “delitto”, crediamo però che quanto abbiamo affermato nel corso di questi capitoli ci possa condurre ad ipotizzare che il delitto — in caso si possa parlare veramente di delitto — sia nella discrasia fra la direzione cui tende la filosofia della realtà di Searle, che per certi versi è potentemente una filosofia della trasformazione, e la direzione che Searle vorrebbe imprimerle, che spesso ci ha dato l'impressione di una sorta di difesa dello *status quo*.

Ci arroghiamo perciò il diritto pensare di aver almeno parzialmente liberato alla complessità e all'imperfezione e, soprattutto, alla possibilità di trasformazione, di creazione e di revisione, l'ontologia sociale searliana attraverso l'introduzione della dimensione prospettica e di quella arbitrale che abbiamo appunto derivato dagli assunti stessi della sua filosofia, semplicemente consentendo all'oggetto di esistere in quello che probabilmente è il suo dominio più proprio, il mondo sociale.

In questo quadro di un'ontologia sociale che ritrae l'una accanto all'altra imperfezione intrinseca e intrinseca possibilità di trasformazione crediamo che possa essere opportuno considerare esempi più complessi perché più vicini alla realtà concreta delle organizzazioni che mostrino da una parte le possibilità di quanto sviluppato, dall'altra il percorso da compiere in studi futuri.

### 9.1 Tra dilemmi e arbitrio

Prenderemo qui brevemente in considerazione due temi dibattuti attualmente in filosofia politica: il primo viene da una tradizione più “analitica” e riguarda i paradossi di voto, il secondo è stato trattato in ambito più continentale o, come piace dire a noi, umanistico, ed è il problema dello stato d'eccezione. Non ci aspettiamo nelle poche pagine che seguono di offrire delle soluzioni a tali problemi. Quello che ci proponiamo è piuttosto mostrare attraverso degli esempi rilevanti le

differenti nozioni di *impasse* e di funzione arbitrare sviluppate ed impostare due questioni tra loro apparentemente distanti in uno stesso quadro teorico, allo scopo di dissodare il terreno per future analisi e ricerche.

### 9.1.1 *Discursive dilemma e impasse nomica*

Il *discursive dilemma* (detto anche *doctrinal paradox*) è un paradosso<sup>1</sup> che abbiamo già introdotto nel capitolo sesto<sup>2</sup>. In modo più formale e generale si può dire che il *discursive dilemma* funzioni in questo modo: dati tre votanti che devono decidere su tre proposizioni  $P$ ,  $Q$  e  $R$  connesse logicamente fra loro in questo modo  $P \wedge Q \iff R$ , allora vi sarà *sempre* la possibilità che tale voto porti ad una contraddizione ( $R$  vera e  $P \wedge Q \iff R$  falsa) come si può vedere in tabella 9.1.

Tabella 9.1: *Discursive Dilemma*

Votanti	Proposizioni			
	$P$	$Q$	$R$	$P \wedge Q \iff R$
A.	Sì	No	No	Sì
B.	No	Sì	No	Sì
C.	Sì	Sì	Sì	Sì
Risultato	Sì	Sì	No	No

Vi è una forma di voto democratico che, in un certo senso, è “assoluta”, che per la sua stessa natura porta ad una situazione che nel nostro sistema chiameremmo di *impasse nomica*, in quanto dipendente dal sistema stesso: se gli agenti seguono quanto previsto dalla procedura di voto potrebbero, anche se seguono alla perfezione le regole

<sup>1</sup>Il *discursive dilemma* non è certo l'unico paradosso di voto, il primo tra i paradossi è forse quello di Condorcet, e uno dei più famosi è quello di Arrow. Hannu Nurmi (1999) ha recentemente dedicato un intero lavoro a questo, elencando alcuni tra i principali paradossi in letteratura (ma non quello di Pettit che, anche per questo, qui riportiamo) e cercando di illustrare vari modi, anche formali, attraverso per esempio il calcolo delle probabilità, di gestirli.

<sup>2</sup>In sez. 6.3.2.

## 9. CONCLUSIONI

---

del voto, trovarsi in una situazione di *impasse*. È stato infatti dimostrato matematicamente<sup>3</sup> che questa situazione è generalizzabile: l'*impasse* potrà comunque ricorrere per ogni votante  $> 2$  e per ogni premessa  $> 1$ , sia che tali premesse siano congiunte o che siano disgiunte fra loro.

In letteratura sono tuttora discussi vari modi per cercare di risolvere questa *impasse*:

- votare o solo sulle premesse o solo sulle conclusioni:
  - a. Procedura basata su premesse (*premise-based procedure*). Consiste nel far votare pubblicamente ciascuno per ciascuna premessa ( $P, Q$ ) ma non votare sulla conclusione  $R$  e decidendo positivamente per  $R$  se e solo se la maggioranza vota “sì” sia a  $P$  che a  $Q$ , traendo cioè  $R$  come conclusione da  $P$  e  $Q$ .
  - b. Procedura basata sulla conclusione (*conclusion-based procedure*): si può avere una decisione positiva su  $R$  se e solo se la maggioranza ha deciso per  $R$ , senza cioè votare su  $P$  e  $Q$ . Ciò può essere implementato in questo modo: ciascuno decide per  $P$  e per  $Q$ , e solo nel caso che avesse votato “sì” sia a  $P$  che a  $Q$  vota pubblicamente “sì” anche per  $R$ <sup>4</sup>. Ovviamente, le due procedure possono dare differenti risultati.
- Gabriella Pigozzi<sup>5</sup> ritiene che il fatto che differenti procedure possano dare differenti risultati sia un problema: con quale criterio si può scegliere una procedura basata su premesse piuttosto che su conclusioni? Attraverso l'uso delle tecniche di *belief merging* prese in prestito dall'Intelligenza Artificiale, Pigozzi sostiene sia possibile trovare un modo per cui se vi sono risultati inconsistenti si cercano altri modi di aggregare i voti che conducono a risultati (*outcomes*) che sono seconde scelte (“*second bests*”) libere da contraddizioni.

---

<sup>3</sup>Per dettagli si vedano Pettit (2004), List e Pettit (2002) e List e Pettit (2004).

<sup>4</sup>Pettit (2001a).

<sup>5</sup>Pigozzi (2006).

- Attraverso un voto di prova (*straw vote*) su ogni punto, in modo da controllare se vi sia una qualche contraddizione e nel qual caso cercare di trovare una soluzione attraverso una discussione collettiva<sup>6</sup>.

Potremmo quindi dire che la ricerca sull'argomento è incentrata sul tentativo di trovare quella funzione arbitrale *nomica* che possa evitare la situazione di *impasse* e la possibilità che tale *impasse* si propaghi a tutto il sistema che adotta questo metodo di voto. Come abbiamo detto, la funzione arbitrale nelle organizzazioni ha lo scopo principale di mantenerle in vita, e tale scopo è, alle sue fondamenta, lo scopo dell'organizzazione. Ma altri scopi, altri sensi del gioco vi si aggiungono, dipendenti dagli specifici giochi, e dalle specifiche direzioni che a quella organizzazione vogliamo dare. In questo caso il senso del gioco "aggiunto" è cruciale da un punto di vista politico, poiché il senso dell'organizzazione si interseca con il senso delle stessa attività democratica. Normalmente infatti quello che accade in caso in cui questa *impasse* si verifichi, è che i votanti *trascendono* le procedure stesse, rivotando per esempio in modo completamente differente. In questo modo essi esercitano *direttamente* la funzione arbitrale, senza passare attraverso una regola, senza generare cioè una regola costitutivo – regolativa. Questo uscire discrezionale dalle regole, questo spazio vuoto va riempito da una regola? È possibile trovare una regola soddisfacente? Questi interrogativi ci sembrano essenziali per una valutazione della consistenza della nozione di democrazia nei sistemi maggioritari, cioè di quei sistemi che — apparentemente — sembrerebbero essere i più democratici. Nella sezione che segue vedremo, anche se da un punto di vista differente, quanto sia cruciale in ambito governamentale l'intersecarsi di spazi vuoti, arbitralità ed *impasse*.

### 9.1.2 Stato di eccezione e *impasse* fittizia

L'immagine che emerge delle organizzazioni dalla nostra analisi è quella di sistemi prettamente orizzontali, agganciati ad altre istituzioni in un modo che potremmo dire rizomatico e in cui, se vediamo la nozione di rizoma come quella di un grafo complesso, è costitutivamente

---

<sup>6</sup>List e Pettit (2005) e Pettit (2008).

## 9. CONCLUSIONI

---

problematico trovare un unico nodo radice. Le istituzioni ci appaiono nel loro essere costitutivamente bucate, puntellate per salvare se stesse. Questa nozione mette in evidenza in un certo senso la loro natura *difensiva*: le istituzioni sono un meccanismo che deve comunque mantenere una certa coerenza per garantire la sua stessa sopravvivenza. Al tempo stesso anche se abbiamo sinora guardato alle organizzazioni dal punto di vista del gioco e delle sue regole in un'ottica prettamente strutturale, questo non significa però che i meccanismi dell'arbitralità non abbiano un ruolo nella questione del potere e del controllo. È possibile che vi siano relazioni particolari tra agenti tali per cui vi sono agenti (o collettivi di agenti) che avendo un maggior controllo sul sistema decisionale rispetto ad altri sfruttano la situazione a loro vantaggio (o in una direzione che a essi sembra più adatta) cercando di forzare le regole e il senso del gioco stesso. Se riescono a convincere chi esercita un minore controllo che il senso del gioco è mantenuto e che la coerenza è rispettata, essi potranno raggiungere i loro obiettivi acquisendo maggiore controllo. Nondimeno essi sono sempre esposti ai problemi dell'appellabilità e dell'*impasse*, possono essere cioè estromessi dal sistema o addirittura condurre l'intero sistema alla sua propria fine.

Questi due temi — struttura e controllo — si declinano in modo particolarmente inquietante nel momento in cui l'organizzazione cerca di difendere se stessa non tramite la diretta risoluzione di un'*impasse*, ma attraverso il problematico ricorso all'*impasse* stessa. Per poter continuare ad esistere, l'istituzione provoca una sorta di "esplosione controllata" delle basi su cui poggia: lo stato d'eccezione.

Lo stato di eccezione in filosofia politica si riferisce ad un particolare tipo di organizzazioni, le organizzazioni statuali. «Sovrano è chi decide dello stato di eccezione». Con questa famosa, lapidaria e preoccupante sentenza, poiché pubblicata nel 1922, incomincia il breve trattato di Carl Schmitt dedicato al problema<sup>7</sup>.

Nello stato d'eccezione il diritto è sospeso dai decisori primari, da coloro cioè che esercitano il controllo preponderante dello Stato, che sono coloro che lo hanno dichiarato, in loro stesso favore, permettendo quindi di aumentare a loro discrezione il loro spazio di decisione. Esso si articola grazie all'emergenza, che giustifica lo stato d'eccezione e che dispiega l'illimitatezza della decisione:

---

<sup>7</sup>Cioè *Politische Theologie. Vier Kapitel zur Lehre von der Souveränität.*, München 1922. Trad. it. in Schmitt (1972), la frase citata è a p. 33.

Non si può affermare con chiarezza incontrovertibile quando sussista un caso d'emergenza, né si può descrivere dal punto di vista del contenuto che cosa possa accadere quando realmente si tratta del caso estremo di emergenza e del suo superamento. Tanto il presupposto quanto il contenuto della competenza sono qui necessariamente illimitati. Anzi dal punto di vista dello Stato di diritto non sussiste qui nessuna competenza. La costituzione può al più indicare chi deve agire in un caso siffatto. Se quest'azione non è sottoposta a nessun controllo, se essa non è ripartita in qualche modo, secondo la prassi della costituzione dello Stato di diritto, fra diverse istanze che si controllano e si bilanciano a vicenda, allora diventa automaticamente chiaro chi è il sovrano. Egli decide tanto sul fatto se sussista il caso estremo di emergenza, quanto sul fatto di che cosa si debba fare per superarlo. Egli sta al di fuori dell'ordinamento giuridico normalmente vigente e tuttavia appartiene ad esso poiché a lui tocca la competenza di decidere se la costituzione in toto possa essere sospesa<sup>8</sup>.

Lo Stato, o meglio il suo decisore primario (o i suoi decisori primari) per salvare se stesso sospende alcune delle sue stesse regole. Da qui Schmitt parte per condurre un'analisi che lo porta a sgretolare l'idea che si possa costruire un dispositivo di controllo per arginare le possibilità di delimitare tale potere di sospensione, secondo uno schema che si potrebbe ricondurre al "*who controls the controllers?*", pur tuttavia cercando di tenere ferma la barra sul fatto che in qualche modo il decisore primario resta all'interno dell'ordinamento giuridico. Ma che cos'è la sospensione della regola se non uno stato di cose in cui *nessuna* regola è valida? Come è possibile quindi, se il diritto è completamente sospeso, entrarvi e uscirvi rimanendo comunque in qualche modo nel diritto? Non è questa di Schmitt forse una giustificazione politica a legittimazione di un puro esercizio svincolato della decisione? Giorgio Agamben<sup>9</sup> a tal proposito si pone interrogativi analoghi. Per Agamben lo stato d'eccezione nell'accezione schmittiana si vorrebbe configurare come una sorta di giustificazione di una dittatura nel senso del diritto

<sup>8</sup>Schmitt (1972): 34.

<sup>9</sup>In Agamben (2003).

## 9. CONCLUSIONI

---

romano, che, al di là dell'impressione che il termine può esercitare in chi non è esperto di questa materia, era in realtà un istituto che limitava in modo piuttosto preciso l'ambito del *dictator*. Una volta che si è detto che il merito del sospendere il diritto è nelle mani dei decisori e lo è senza alcuna possibilità di appello, non è possibile in alcun modo ricondurlo ad una forma giuridica delimitata. Non è possibile risolvere il paradosso: lo statto di eccezione si pone quindi come la generazione di un aporetico stato dell'*anomico*.

Al tempo stesso Agamben individua nello stato di eccezione un effettivo meccanismo di esercizio del potere statale che ha continuato a funzionare quasi senza interruzione a partire dalla prima guerra mondiale, attraverso fascismo e nazionalsocialismo, fino ai nostri giorni fatti di decreti di urgenza, di *Terrorism Act* e di luoghi come Guantanamo:

Lo stato di eccezione ha anzi raggiunto oggi il suo massimo dispiegamento planetario. L'aspetto normativo del diritto può essere così impunemente obliterato e contraddetto da una violenza governamentale che, ignorando, all'esterno, il diritto internazionale e producendo, all'interno, uno stato d'eccezione permanente, pretende tuttavia di stare ancora applicando il diritto<sup>10</sup>.

Il fatto che sussista tuttora il diritto è dunque una finzione. La finzione del diritto di cui parla Agamben, che è il tentativo da parte dei decisori di nascondere un'aporia, sta secondo noi in un altro punto di applicazione: nella dichiarazione dell'emergenza. Abbiamo già cercato di caratterizzare il processo che porta dall'*impasse*, ontologica, definitiva e oggettiva all'*impasse* istituzionalizzata, cioè al riconoscimento per così dire ufficiale del fatto che l'istituzione è entrata in stallo<sup>11</sup>. Guardando alla tabella 8.1, si può vedere come al punto 3 (*Dichiarazione*) abbiamo parlato del barare come un modo di trarre vantaggio dall'inganno rispetto alla situazione di *impasse*, cercando di nascondere una violazione che trasforma la situazione di interazione istituzionalizzata ontologicamente in una situazione di *impasse*. L'*impasse* cioè sussiste, almeno finché non vi è un riconoscimento dell'infrazione e il gioco non

---

<sup>10</sup>In Agamben (2003): 111.

<sup>11</sup>In sez. 8.1.3.

torna ad essere sensato. Ma ci può essere un altro modo di trarre vantaggio dall'impasse per alcuni agenti che hanno il controllo del gioco, attraverso cioè la minaccia di un'*impasse* fittizia.

L'emergenza è, come abbiamo visto, quella minaccia che giustificherebbe lo stato di eccezione, poiché sarebbe una minaccia alla stessa integrità dello Stato. È il tentativo di giustificare la creazione di un vuoto di diritto in base al fatto che se ciò non venisse instaurato, allora lo Stato stesso sarebbe distrutto. Ma questa non è un'*impasse* ontologica (come descritta al punto 1 nella tabella), è semplicemente potenziale, ad un livello epistemico (livello 2) che però è sganciato da questo livello ontologico-definitorio. La minaccia della disgregazione dello Stato viene quindi utilizzata al livello dell'accettazione sociale (livello 4), oltre che a quello delle convinzioni (livello 2). La dichiarazione dello stato di eccezione finisce invece per essere uno stato di *impasse* istituzionalizzata (al punto 5 della tabella), ma basata sulla semplice potenzialità di un effetto distruttivo, non su un'*impasse* effettiva. La situazione dunque è ancora più paradossale. I controllori instaurano uno stato di *impasse* sul vuoto e attraverso questo creano uno stato di *impasse* che va a annullare il senso dell'istituzione che finisce dunque per essere ontologico. Di qui la finzione ulteriore, il tentativo di mantenimento di una continuità, al fine di far sì che l'istituzione esista ancora in questa totale mancanza di forma e di specificazione. Forse solo attraverso una presa di coscienza collettiva dell'arbitrarietà della minaccia è possibile scardinare questo meccanismo e avvicinarsi a quanto aveva sperato Walter Benjamin quando nel 1940 profeticamente scrisse:

La tradizione degli oppressi ci insegna che lo «stato d'eccezione» in cui viviamo è la regola. Dobbiamo giungere a un concetto di storia che corrisponda a questo. Allora ci starà davanti, come nostro compito, di suscitare il vero stato d'eccezione, migliorando così la nostra posizione nella lotta contro il fascismo. La cui *chance* sta, non da ultimo, nel fatto che gli oppositori lo affrontano in nome del progresso, come se questo fosse una norma della storia. — Lo stupore perché le cose che noi viviamo sono «ancora»

## 9. CONCLUSIONI

---

possibili nel ventesimo secolo non è filosofico. Non sta all'inizio di alcuna conoscenza, se non di questa: che l'idea di storia da cui deriva non è sostenibile<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup>Benjamin (1997): 33.

## BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. (2008). Il regolamento del giuoco del calcio. Relazione tecnica, Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC), Fédération Internationale de Football Association (FIFA), <http://www.figc.it/>.
- AA.VV. (2009). Regole degli scacchi fide. Relazione tecnica, Federazione Scacchistica Italiana, Milano.
- Agamben G. (2003). *Stato di eccezione*. Bollati Boringhieri.
- Angelelli I. (1967). On identity and interchangeability in Leibniz and Frege. *Notre Dame Journal of Formal Logic*, **8**(1-2), 94–100.
- Anscombe G. (1957). *Intention*. Harvard University Press, Cambridge.
- Anscombe G. E. M. (1979). Under a description. *Nous*, **13**(2).
- Asher N. (1993). *Reference to Abstract Objects in Discourse*. Kluwer, Dordrecht.
- Aumann R. J. (1974). Subjectivity and Correlation in Randomized Strategies. *Journal of Mathematical Economics*, **1**(1), 67–96.
- Austin J. (1962). *How to do things with words*. Harvard University Press, Massachusetts. edited by J.O. Urmson and Marina Sbisà.
- Azzoni G. (1986). Condizioni costitutive. *Rivista internazionale di filosofia del diritto*, **63**, 160–195.
- Baek A. (1982). Syllogism with reduplication in Aristotle. *Notre Dame Journal of Formal Logic*, **23**(4), 453–458.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Baek A. (1996). *On Reduplication: Logical Theories of Qualification*. Brill, Leiden.
- Balzer W. (2002). Searle on social institutions. *Dialectica*, **56**(3), 195–211.
- Baxter D. L. M. (1999). The discernibility of identicals. *Journal of Philosophical Research*, **24**, 37–55.
- Bene C. (1995). Nostra Signora dei Turchi (1a ed milano, sugar, 1966). In *Opere*, pp. 43–176. Bompiani.
- Benjamin W. (1997). *Sul concetto di storia*. Einaudi, Torino.
- Benoist J. (2003). Quand'è che smettiamo di giocare ad un gioco? In *Ontologia sociale, potere deontico e regole costitutive*. A cura di Di Lucia P. Quodlibet, Macerata.
- Bianchi C. (2003). How to refer: Objective context vs. intentional context In *Fourth International and Interdisciplinary Conference on Modeling and Using Context (CONTEXT'03)*. A cura di Blackburn P., Ghidini C., Turner R., Giunchiglia F.
- Bicchieri C. (2006). *The grammar of society: the nature and dynamics of social norms*. Cambridge University Press.
- Biddle B. J. (1979). *Role Theory. Expectations, Identities, and Behaviors*. Academic Press, New York.
- Bloor D. (1997). *Wittgenstein, Rules and Institutions*. Routledge, London and New York.
- Boella G.; van der Torre L. (2004). Regulative and Constitutive Norms in Normative Multiagent Systems. In *Ninth International Conference on the Principles of Knowledge Representation and Reasoning*.
- Bottazzi E. (2003). *Organizzazioni e realtà sociale: alcuni aspetti ontologici*. Tesi di laurea, Università degli Studi di Ferrara.
- Bottazzi E.; Ferrario R. (2005). A path to an ontology of organizations. In *EDOC International Workshop on Vocabularies, Ontologies and Rules for The Enterprise (VORTE 2005)*.

- Bottazzi E.; Ferrario R. (2007). Problemi filosofici emergenti dalla modellazione delle organizzazioni sociali. *Rivista di Estetica*, 36(3), 43–58.
- Bottazzi E.; Ferrario R. (2008a). Preliminaries to a DOLCE ontology of organizations In *International Journal of Business Process Integration and Management*. A cura di Atkinson C., Kendall E., Wagner G., Guizzardi G., Spies M., volume Special Issue on Vocabularies, Ontologies and Business Rules for Enterprise Modeling, (forthcoming).
- Bottazzi E.; Ferrario R. (2008b). Wolves, dancers and deputies: For an ontology of collective intentions.
- Bottazzi E.; Catenacci C.; Gangemi A.; Lehmann J. (2004). Collective intentionality: An ontological perspective. In *Collective Intentionality IV*, Siena.
- Bottazzi E.; Catenacci C.; Gangemi A.; Lehmann J. (2006a). From collective intentionality to intentional collectives: An ontological perspective. *Journal of Cognitive Systems Research*, 7(2-3), 192–208.
- Bottazzi E.; Catenacci C.; Ferrario R.; Trypuz R. (2006b). Intenzioni collettive non mediate In *Scienze cognitive e robotica*. A cura di Greco A., Penco G., Sandini G., Zaccaria G., pp. 136–138. Erga Edizioni.
- Bottazzi E.; Ferrario R.; Masolo C.; Trypuz R. (2007a). Designing organizations: Towards a model In *Normative Multi-agent Systems*. A cura di Boella G., van der Torre L., Verhagen H. in Dagstuhl Seminar Proceedings, numero 07122, pp. 237–244, Dagstuhl, Germany. Internationales Begegnungs- und Forschungszentrum fuer Informatik (IBFI).
- Bottazzi E.; Catenacci C.; Ferrario R.; Trypuz R. (2007b). On non mediated collective intentions. In *Narrative Alternatives to Theories of Mind*, University of Hertfordshire, Hatfield, Great Britain, July 12-15 2007.
- Bouquet P. (1998). *Contesti e Ragionamento Contestuale. Il problema del contesto in una teoria della rappresentazione della conoscenza*. Pantograph, Genova.
- Bovet D. P.; Pierluigi C. (1991). *Teoria della complessità computazionale*. Franco Angeli, Milano.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Bratman M. E. (1992). Shared cooperative activity. *The Philosophical Review*, **101**(2), 327–341.
- Bratman M. E. (1999). I intend that we j In *Contemporary Action Theory*. A cura di Tuomela R., Holmstrom Hintikka G., volume 2, pp. 49–6. Dordrecht: Kluwer.
- Bratman M. E. (2009). Shared agency In *Philosophy of the Social Sciences: Philosophical Theory and Scientific Practice*. A cura di Mantzavinos C. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Brown S.; Martinez N.; Parsons M. L. (2006). The neural basis of human dance. *Cerebral Cortex*, **16**(8), 1157–1167.
- Burris V. (1988). Reification: A marxist perspective. *California Sociologist*, **10**(1), 22–43.
- Caffarena A. (2009). *Le organizzazioni internazionali*. Il Mulino, Bologna.
- Calvo-Merino B.; Glaser D.; Grèzes J.; Passingham R.; Haggard P. (2005). Action observation and acquired motor skills: an fMRI study with expert dancers. *Cerebral Cortex*, **15**, 1243–1249.
- Carcattera G. (1974). *Le norme costitutive*. Giuffrè, Milano.
- Carcattera G. (1979). *La forza costitutiva delle norme*. Bulzoni, Roma.
- Carcattera G. (2003). Del potere giuridico. In *Ontologia sociale, potere deontico e regole costitutive*. Quodlibet, Macerata.
- Cherry C. (1973). Regulative rules and constitutive rules. *The Philosophical Quarterly*, **23**(93), 301–315.
- Clark A. (1994). Beliefs and desires incorporated. *Journal of Philosophy*, **91**(404-425).
- Cocchiarella N. B. (2004). Denoting concepts. Reference, and the logic of names, classes as many, groups and plurals (to be published). <http://www.formalontology.it/essays/plurals.pdf>.
- Coleman J. S. (1990a). Commentary: Social institution and social theory. *American Sociological Review*, **55**(3), 333–339.

- Coleman J. S. (1990b). *Foundations of Social Theory*. Harvard University Press, Cambridge, MA, and London.
- Coliva A. (2004). *I concetti. Teorie ed esercizi*. Carocci Editore, Roma.
- Colombetti M.; Fornara N.; Verdicchio M. (2002). The role of institutions in multiagents systems. In *Workshop on Knowledge based and reasoning agents VIII Convegno AI\*IA*, Siena, Italy.
- Conte A. G. (1988). *Eidos. An Essay on Constitutive Rules*. Poznan Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities.
- Conte A. G. (1995a). Paradigmi dell'analisi della regola costitutiva in Wittgenstein (1a ed. 1983). In *Filosofia del linguaggio normativo. II. Studi 1982-1994*. Giappichelli, Torino.
- Conte A. G. (1995b). Performativo vs normativo. In *Filosofia del linguaggio normativo. II. Studi 1982-1994*. Giappichelli, Torino.
- Conte A. G. (1995c). Regola costitutiva in Wittgenstein. In *Filosofia del linguaggio normativo. I. Studi 1965-1981*, pp. 237-54. Giappichelli, Torino, prima ed. 1981 edizione.
- Conte A. G. (1995 (prima ed. 1981)). Fenomeni di fenomeni. In *Filosofia del linguaggio normativo. II. Studi 1982-1994*, pp. 265-312. Giappichelli, Torino.
- Conte A. G. (2003). Filosofia del baro. *Rivista internazionale di filosofia del diritto*, **80**, 679-745.
- Conte A. G. (2004). Kanon, filosofia della regolarità. *Sociologia del diritto*, (3).
- Correia F. (2005). *Existential Dependence and Cognate Notions*. Philosophia Verlag, München.
- Dan-Cohen M. (1986). *Rights, Persons, and Organizations: A Legal Theory for Bureaucratic Society*. University of California Press, Berkeley, CA.
- Dauben, J. W. (1979). *Georg Cantor: his mathematics and philosophy of the infinite*. Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- de Bruin B. (2005). Game theory in philosophy. *Topoi*, **24**, 197-208.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Deleuze G. (1988). *Le pli. Leibniz et le Baroque*. Les Éditions du minuit, Paris.
- Deleuze G. (1990). *La piega, Leibniz e il Barocco*. Einaudi, Torino.
- Dennett D. C. (1987). *The Intentional Stance*. MIT-Press.
- Dennett D. C. (2001). *Kinds of minds: the origins of consciousness*. Phoenix, London.
- Devlin K. J. (1993). *Joy of sets: fundamentals of contemporary Set Theory*. Springer, New York, NY, USA.
- Di Lucia P. (1997). *L'universale della promessa*. Giuffrè, Milano.
- Dugac P. (1976). *Richard Dedekind et les fondements des mathématiques*. Vrin, Paris.
- Dworkin R. (1977). *Taking Rights Seriously*. Harvard University Press, Cambridge (MA).
- Dworkin R. (1982). *I diritti presi sul serio*. Il Mulino, Bologna.
- Esser O. (2003). On the axiom of extensionality in the positive set theory. *Mathematical Logic Quarterly*, **49**(1), 97–100.
- Evrine S. J. (2009). Constitution and qua objects in the ontology of music. *The British Journal of Aesthetics*, **49**(3), 203–217.
- Fabbrichesi Leo R. (2000). *I corpi del significato: lingua, scrittura e conoscenza in Leibniz e Wittgenstein*. Jaca Book, Milano.
- Fales E. (1977). The ontology of social roles. *Philosophy of Social Sciences*, **7**(2), 139–161.
- Ferraris M. (2003). *Ontologia*. Guida, Napoli.
- Ferraris M. (2005). *Dove sei? Ontologia del telefonino*. Bompiani, Milano.
- Fine K. (1982). Acts, events and things. In *Sixth International Wittgenstein Symposium, Kirchberg-Wechsel (Austria)*, pp. 97–105.
- Fine K. (1995). Ontological dependence. *Proceedings of the Aristotelian Society*, **95**, 269–90.

- Fine K. (1999). Things and their parts. *Midwest Studies in Philosophy*, **XXIII**(61-74).
- Fine K. (2003). The non-identity of a material thing and its matter. *Mind*, **112**, 195–234.
- Finn C. (1997). *Social Reality*. Routledge, London and New York.
- Foucault M. (1975). *Surveiller et punir : naissance de la prison*. Gallimard, Paris.
- Franklin-Hall L. (2009). Il macellaio di platone. *Rivista di Estetica*, **49**, 11–36.
- Frege G. (2001 (1891)). Funzione e concetto. In *Senso, funzione e concetto*. Laterza, Roma- Bari.
- French P. A. (1977). Institutional and moral obligations (or merels and morals). *Journal of Philosophy*, **74**(10).
- French P. A. (1979). The corporation as a moral person. *American Philosophical Quarterly*, **16**(3), 207–215.
- French P. A. (1984). *Collective and Corporate Responsibility*. Columbia University Press, New York.
- Fudenberg D.; Tirole J. (1991). *Game Theory*. MIT Press.
- Gallagher S.; Zahavi D. (2008). *The Phenomenological Mind*. Routledge, London.
- Gallese V.; Metzinger T. (2003). Motor ontology: the representational reality of goals, actions and selves. *Philosophical Psychology*, **16**(3), 365–388.
- Gilbert M. (1987). Modelling collective belief. *Synthese*, **73**, 185–204.
- Gilbert M. (1989). *Social Facts*. Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Gilbert M. (1992). *On Social Facts*. University Press, Oxford.
- Gilbert M. (1996). *Living Together - Rationality, Sociality and Obligation*. Rowman and Littlefield Publishers, Maryland, USA.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Gilbert M. (1997). What is for us to intend? In *Contemporary Action Theory, Vol. 2: Social Action*. A cura di Holmström-Hintikka G., Tuomela R. Kluwer, Dordrecht.
- Gilbert M. (2006). Rationality in collective action. *Philosophy of the Social Sciences*, **36**(1), 3–17.
- Giunchiglia F.; Ghidini C. (2001). Local models semantics, or contextual reasoning = locality + compatibility. *Artificial Intelligence*, **127**(2), 221–259.
- Glitter J. B. (1951). Social Ontology and the Criteria for Definitions in Sociology. *Sociometry*, **14**(4), 355–65.
- Goldman A. (2006). *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*. OUP, Oxford.
- Goodman N. (1978). *Ways of worldmaking*. Hackett Publishing, Indianapolis-Cambridge.
- Gordon R. (1986). Folk psychology as simulation. *Mind and Language*, (1), 158–171.
- Governatori G.; Gelati J.; Rotolo A.; Sartor G. (2002). Actions, institutions, powers. preliminary notes In *International Workshop on Regulated Agent-Based Social Systems: Theories and Applications (RASTA'02)*. A cura di Lindemann G., Moldt D., Paolucci M., Yu B., volume 318 di *Mitteilung*, pp. 131–147, Hamburg. Fachbereich Informatik, Universität Hamburg.
- Guala F. (2007). The philosophy of social science: Metaphysical and empirical. *Philosophy Compass*, **2**(6), 954 – 980.
- Guarino G. (2005). *L'uomo-istituzione*. Laterza, Roma-Bari.
- Guarino N. (1997). Understanding, building, and using ontologies: A commentary to using explicit ontologies in kbs development, by van heijst, schreiber, and wielinga. *International Journal of Human and Computer Studies*, **46**, 293–310.
- Guarino N.; Welty C. (2002). Evaluating ontological decisions with ontoclean. *Communications of the ACM*, **45**(2), 61–65.

- Gupta A. (1980). *The Logic of Common Nouns: an investigation in quantified modal logic*. Phd thesis, Yale University.
- Hart H. L. A. (1953). Definition and Theory in Jurisprudence. In *University of Oxford, Inaugural Lecture, 30 May 1953*.
- Hart H. L. A. (1983). *Essays in Jurisprudence and Philosophy*. Clarendon Press, Oxford.
- Hart H. L. A. (1994 [1ed 1961, 2a, aggiornata, 1994]). *The Concept of Law*. Clarendon Press, Oxford.
- Hauriou M. (1925). La théorie de l'institution et de la fondation: Essai de vitalisme social. *Cahiers de la Nouvelle Journée*, 23.
- Hindriks F. (2003). The new role of the constitutive rule. *The American Journal of Economics and Sociology*, 1(62), 185–208.
- Hindriks F. (2004). A modest solution to the problem of rule following. *Philosophical Studies*, 121, 65–98.
- Hindriks F. (2005). *Rules and Institutions*. Tesi di Dottorato di Ricerca, Erasmus Universiteit Rotterdam.
- Hindriks F. (2009). The status account of corporate agents In *Concepts of Sharedness – New Essays on Collective Intentionality*. A cura di Schmid B., Schulte-Ostermann K., Psarros N., pp. 119–144. Ontos Verlag.
- Hobbes T. (2001). *Leviatano*. Bompiani, Milano.
- Hodgson G. M. (2006). What are institutions? *Journal of Economic Issues*, 15(1), 1–25.
- Hollis M. (1994). *The Philosophy of Social Science*. CUP, Cambridge, UK.
- Holmes M. R. (2006). Alternative axiomatic set theories. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. URL: <http://plato.stanford.edu/>.
- Jeannerod M. (1997). *The Cognitive Neuroscience of Action*. Blackwell, Oxford.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Jech T. (2002). Set theory. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. URL: <http://plato.stanford.edu/>.
- Johansson I. (2003). Searle's monadological construction of social reality. *The American Journal of Economics and Sociology*, **62**(1), 233–255.
- Jones A. J.; Sergot M. (1996). A formal characterisation of institutionalised power. *Journal of IGPL*, **3**, 427–443.
- Kalberg S. (1980). Max weber's types of rationality: Cornerstones for the analysis of rationalization processes in history. *The American Journal of Sociology*, **85**(5), 1145–1179.
- Kamp H.; Reyle U. (1993). *From Discourse to Logic*. Kluwer, Dordrecht.
- Kaplan D. (1978). On the logic of demonstratives. *Journal of Philosophical Logic*, **8**, 81–98.
- Keller P. (2004). Qua qua qua. In *Geneva Graduate School on Abstract Entities, 6th of June*.
- Keller P. (2007). Introduction à la métaphysique, cours virtuel à l'université de Genève.
- Kelsen H. (1967). *Pure theory of law*. University of California Press, Berkeley.
- Kerlin M. J. (1997). Peter French, corporate ethics and the Wizard of Oz. *Journal of Business Ethics*, **16**, 1431–1438.
- King P. (2004). The metaphysics of Peter Abelard In *The Cambridge Companion to Abelard*. A cura di Guilfooy K. Cambridge University press, Cambridge, UK.
- Kissine M. (2007). Direction of fit. *Logique et Analyse*, **50**(198), 113–128.
- Klatt M. (2007). A Structural Analysis of Judicial Discretion. *Ratio Juris*, **20**(4).
- Koslicki K. (2008). *The Structure of Objects*. OUP, Oxford.
- Kroes P. (2003). Screwdriver philosophy. *Techné*, **6**(3), 22–35.

- Lagerspetz E. (2003). Analytical Philosophy of Institutions. *Poznan Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities*, **80**, 465–488.
- Lalumera E. (2009). *Cosa sono i concetti*. Laterza, Roma-Bari.
- Laurence S.; Margolis E. (2003). Concepts and conceptual analysis. *Philosophy and Phenomenological Research*, **67**(2), 253–282.
- Lewis D. (1969). *Convention*. Harvard University Press.
- Lewis D. K. (1971). Counterparts of persons and their bodies. *The Journal of Philosophy*, **68**, 203–11.
- Lewis D. K. (1980). Index, context, and content In *Philosophy and Grammar*. A cura di Krange S., pp. 79–100. Reidel.
- Lewis D. K. (2003). Things qua truthmakers In *Real Metaphysics: Essays in Honour of D. H. Mellor*. A cura di Lillehammer H., Rodriguez-Pereyra G., pp. 25–38. Routledge, London.
- Link G. (1983). The logical analysis of plurals and mass terms: a lattice-theoretical approach. In *Meaning, Use and Interpretation of Language*. A cura di Bäuerle R., Schwarze C., Von Stechow A., pp. 303–323. De Gruyter, Berlin.
- Link G. (1987). Algebraic semantics for event structures In *Proceedings of the Sixth Amsterdam Colloquium*. A cura di Groenedijk J., Stockhof M., Veltman F., pp. 243–62. University of Amsterdam: Institute of Language, Logic and Information.
- Link G. (1998). *Algebraic semantics in language and philosophy*. CSLI Publications, Stanford, CA.
- List C. (2006). The discursive dilemma and public reason. *Ethics*, **116**, 362–402.
- List C.; Pettit P. (2002). Aggregating sets of judgements: An impossibility result. *Economics and Philosophy*, **18**, 89–110.
- List C.; Pettit P. (2004). Aggregating sets of judgements: Two results compared. *Synthese*, **140**, 207–235.

## BIBLIOGRAFIA

---

- List C.; Pettit P. (2005). On the Many as One. *Philosophy and Public Affairs*, 33(4), 377–390.
- Loebe F. (2003). *An Analysis of Roles. Toward Ontology-Based Modelling Master's Thesis*. Master's thesis, University of Leipzig.
- Lorini G. (2000a). *Dimensioni giuridiche dell'istituzionale*. Cedam, Padova.
- Lorini G. (2000b). Stratigrafia dell'agire istituzionale, saggio di filosofia analitica dell'azione. In *Strutture dell'esperienza II. Piacere, dolore, senso. Annuario di "IF" - n. 4*. Mimesis, Milano.
- Lorini G. (2003). Cinque livelli di descrizione di un atto istituzionale In *Ontologia sociale, potere deontico e regole costitutive*. A cura di Di Lucia P. Quodlibet, Macerata.
- Loudfoot E. (1972). The concept of social role. *Philosophy of Social Sciences*, 2(2), 133–145.
- Lucchetti R. (2008). *Duelli, scacchi e dilemmi*. Bruno Mondadori, Milano.
- Luce R. D.; Raiffa H. (1957). *Games and Decisions*. John Wiley and Sons, New York.
- Marcus R. B. (1993). Classes, collections, assortments, and individuals In *Modalities: Philosophical Essays*. A cura di Marcus R. B. OUP, New York.
- Margolis E.; Laurence S. (2003). Concepts In *The Blackwell guide to Philosophy of Mind*. A cura di Stich S. P., Warfield T. A. Blackwell.
- Margolis E.; Laurence S. (2008). Concepts. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2008 Edition)*. URL = <<http://plato.stanford.edu/archives/fall2008/entries/concepts/>>.
- Marmor A. (1996). On Convention. *Synthese*, 107, 349–371.
- Marmor A. (2006). How law is like chess. *Legal Theory*, 12, 347–371.
- Marmor A. (2007). Deep Conventions. *Philosophy and Phenomenological Research*, 74(3), 586–609.

- Marmor A. (2009). *Social Conventions: From Language to Law*. Princeton University Press.
- Marx K. (1964). *Il capitale*. Editori Riuniti, Roma.
- Masolo C.; Oltramari A.; Gangemi A.; Guarino N.; Vieu L. (2003). La prospettiva dell'ontologia applicata. *Rivista di Estetica*, **22**(1).
- Masolo C.; Vieu L.; Bottazzi E.; Catenacci C.; Ferrario R.; Gangemi A.; Guarino N. (2004). Social roles and their descriptions In *Ninth International Conference on the Principles of Knowledge Representation and Reasoning*. A cura di Dubois D., Welty C., Williams M., pp. 267–277, Whistler Canada. AAAI Press.
- Masolo C.; Guizzardi G.; Vieu L.; Bottazzi E.; Ferrario R. (2005). Relational roles and qua-individuals In *AAAI Fall Symposium on Roles, an interdisciplinary perspective, November 3-6, 2005, Hyatt Crystal City, Arlington, Virginia*. A cura di Boella G., Odell J., van der Torre L., Verhagen H., pp. 103–112. AAAI Press.
- McCarthy J. (1979). First order theories of individual concepts and propositions. *Machine Intelligence*, **9**, 129–148.
- McCarthy J. (1993). Notes on formalizing contexts. In *IJCAI 13*, pp. 555–560, Chambery.
- Mead G. H. (1934/2005). *Mind, Self, and Society: From the Perspective of a Social Behaviorist*. University of Chicago Press, Chicago.
- Meijers A. (2003). Can collective intentionality be individualized? *American Journal of Economics and Sociology*, **62**, 167–93.
- Meirav A. (2003). *Wholes, Sums, Unities*. Kluwer, Dordrecht.
- Metzinger T.; Gallese V. (2003). The emergence of a shared action ontology: Building blocks for a theory. *Consciousness and Cognition*, **12**, 549–571.
- Miller S. (2002). *Social Action: a Teleological Account*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Miller S. (2005). Artefacts and collective intentionality. *Techné*, **9**(2), 52–67.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Miller S. (2008). Social institutions In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. A cura di Zalta E. N.
- Millikan R. G. (1989). In defense of proper functions. *Philosophy of Science*, **56**, 288–302.
- Moltmann F. (1997). *Parts and Wholes in Semantics*. Oxford University Press, New York.
- Moltmann F. (2003). Nominalizing quantifiers. *Journal of Philosophical Logics*, **32**(5), 445–481.
- Murray H. J. R. (1913). *A History of Chess*. Oxford University Press, London.
- Myerson R. (1991). *Game Theory*. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Nash J. F. (1950). Equilibrium Points in N-Person Games. In *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, volume 36, pp. 48–49.
- Nurmi H. (1999). *Voting paradoxes and how to deal with them*. Springer, Berlin - New York.
- Osborne M.; Rubinstein A. (1994). *A course in Game Theory*. MIT Press, Cambridge (MA).
- Pacheco O.; Carmo J. (2003). A role based model for the normative specification of organized collective agency and agents interaction. *Journal of Autonomous Agents and Multi-Agent Systems*, **6**(2), 145–184.
- Parsons T. (1990). Prolegomena to a theory of social institutions. *American Sociological Review*, **55**(3), 319–333.
- Penco C. (2002). *Context and contract*. CSLI, Standford, California.
- Perry J. (1986). From worlds to situations. *Journal of Philosophical Logic*, **15**(83-107), 305–329.
- Pettit P. (2001a). Deliberative democracy and the discursive dilemma. *Philosophical Issues*, **11**, 268–299.

- Pettit P. (2001b). *A Theory of Freedom: From the Psychology to the Politics of Agency*. Polity Press, Cambridge, UK.
- Pettit P. (2004). Groups with minds of their own In *Socializing Metaphysics*. A cura di Schmitt F. Rowman and Littlefield, New York.
- Pettit P. (2008). *Made with Words*. Princeton University Press, Princeton.
- Pigozzi G. (2006). Belief merging and the discursive dilemma: an argument-based account to paradoxes of judgment aggregation. *Synthese*, **152**(2), 285–298.
- Poli R. (1998). Qua-theories. In *Shapes of Forms*. Kluwer, Dordrecht.
- Poli R.; Dappiano L.; Libardi M. (1993). Aspetti della teoria aristotelica delle parti e dell'intero. *Paradigmi*, **11**, 593–626.
- Radin M. (1932). The endless problem of corporate personality. *Columbia Law Review*, **32**(4), 643–667.
- Rakoczy H. (2005). Pretend play and the development of collective intentionality. *Cognitive Systems Research*, **7**(2-3), 113–127.
- Recanati F. (2001). On what is said. *Synthese*, **128**, 75–91.
- Reinach A. (1913). Die apriorischen Grundlagen des buergerlichen Rechtes. *Jahrbuch für Philosophie und phaenomenologische Forschung*, **1**, 685–847, I fondamenti a priori del diritto civile, tr. it. di D. Falcioni, Milano, Giuffrè, 1990.
- Reinach A. (1990). *I fondamenti a priori del diritto civile*. Giuffrè, Milano.
- Rendell L.; Whitehead H. (2001). Culture in Whales and Dolphins. *Behavioral and Brain Sciences*, **24**(2), 309–324.
- Rescorla M. (2008). Convention In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. A cura di Zalta E. N.
- Ricoeur P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Seuil, Paris.
- Romano S. (1918). *L'ordinamento giuridico*. Sansoni, Firenze.
- Romano S. (1947). *Frammenti di un dizionario giuridico*. Giuffrè, Milano.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Roskies A. L. (2008). A new argument for nonconceptual content. *Philosophical and Phenomenological Research*, **76**(3), 633–659.
- Ross D. (2006). Game theory In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. A cura di Zalta E. N.
- Roussel F.-G. (1996). Le monde dans tous ses etats, insaisissable communauté internationale. *Le Monde diplomatique*, **XLIII**(508), 32.
- Roversi C. (2007). *Pragmatica delle regole costitutive*. Gedit, Bologna.
- Ruben D.-H. (1985). *Metaphysics of the Social World*. Routledge, London.
- Russell B.; Whitehead A. N. (1910). *Principia Mathematica*. CUP.
- Sartre J. P. (1960). *Critique de la raison dialectique, Tome I, Théorie des ensembles pratiques*. Gallimard, Paris.
- Sattig T. (2006). *The Language and Reality of Time*. OUP, Oxford.
- Schelling T. (1962). *The Strategy of Conflict*. Harvard University Press, Cambridge, Mass.
- Schmitt C. (1972). Le categorie del «politico» In *Teologia politica. Quattro capitoli sulla dottrina della sovranità*. A cura di Schiera P., pp. 33–86. Il Mulino.
- Schütz A. (1932/1974). *La fenomenologia del mondo sociale*. tr. it di Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt: Eine Einleitung in die verstehenden Soziologie, Vienna: Springer. Il Mulino, Bologna.
- Schwyzler H. (1969). Rules and practices. *The Philosophical Review*, **78**, 451–467.
- Scott W. R. (2001). *Institutions and Organizations*. Sage, Thousand Oaks, CA.
- Searle J. (1983). *Intentionality, an Essay in the Philosophy of Mind*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Searle J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay on the Philosophy of Language*. Cambridge University Press, Cambridge.

- Searle J. R. (1975). A taxonomy of illocutionary acts In *Language, Mind and Knowledge*. A cura di Gunderson K., pp. 344–369. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Searle J. R. (1979). *Expression and Meaning. Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Searle J. R. (1990). Collective intentions and actions In *Intentions in Communication*. A cura di Cohen P. R., Morgan J., Pollak M. E., pp. 401–415. MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Searle J. R. (1992). *The Rediscovery of the Mind*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Searle J. R. (1995). *The Construction of Social Reality*. The Free Press, New York.
- Searle J. R. (1997). Responses to critics of the construction of social reality. *Philosophical and Phenomenological Research*, 57(2), 449–458.
- Searle J. R. (1998). *Mind, Language and Society, Philosophy in the Real World*. Basic Books, New York.
- Searle J. R. (2001). Social ontology and the philosophy of society In *On the Nature of Social and Institutional Reality*. A cura di Lagerspetz E., Ikäheimo H., Kotkavirta J. SoPhi, Jyväskylä.
- Searle J. R. (2005). What is an institution? *Journal of Institutional Economics (to appear)*.
- Searle J. R. (2009). *Coscienza, linguaggio, società*. Rosenberg & Sellier, Torino.
- Sheehy P. (2002). On plural subject theory. *Journal of Social Philosophy*, 33(3), 377–394.
- Sheehy P. (2006a). *The Reality of Social Groups*. Ashgate, London.
- Sheehy P. (2006b). Sharing space: The synchronic identity of social groups. *Philosophy of the Social Sciences*.
- Sillari G.; Bicchieri C. (2005). Game theory In *The Encyclopedia of Philosophy*. A cura di Borchert D. McMillan.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Simon H. A. (1964). On the concept of organizational goal. *Administrative Science Quarterly*, 9(1).
- Simons P. (1987). *Parts: a Study in Ontology*. Clarendon Press, Oxford.
- Skyrms B. (1990). *The Dynamics of Rational Deliberation*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Skyrms B. (1996). *Evolution of the Social Contract*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Skyrms B. (2000). *Evolution of Inference*. Oxford Univeristy Press.
- Slater M. H.; Varzi A. (2007). Team identity and fan loyalty In *Basketball and Philosophy*. A cura di Walls J. L., Bassham G. University of Kentucky Press.
- Smith B. (1989). Logic and formal ontology In *Husserl's Phenomenology: A Textbook*. A cura di Mohanty J. N., McKenns W., pp. 29–67. University Press of America.
- Smith B. (1998). Basic concepts of formal ontology In *International Conference on Formal Ontology in Information Systems (FOIS 98)*. A cura di Guarino N., pp. 19–28, Trento, Italy. IOS Press.
- Smith B. (1999). Agglomerations In *Spatial Information Theory: Cognitive and Computational Foundations of Geographic Information Science*. A cura di Freksa C., Mark D. M. Springer, Stade.
- Smith B. (2002). Social objects. <http://ontology.buffalo.edu/socobj.htm>.
- Smith B. (2003). *John Searle*. Cambridge University Press.
- Smith B. (2007). The foundations of social coordination In *Facets of Sociality*. A cura di Psarros N., Schulte-Ostermann K., Stekeler-Weithofer P. Ontos Verlag, Frankfurt-Heusenstamm.
- Smith B.; Searle J. R. (2003). The construction of social reality: An exchange. *The American Journal of Economics and Sociology*, 62(1), 283–309.
- Smith B.; Smith D. W., (A cura di) (1995). *The Cambridge Companion to Husserl*. Cambridge Companons. Cambridge University Press.

- Smith B.; Varzi A. (1999). The niche. *Nous*, **33**(2), 214–238.
- Smith B.; Zaibert L. (2007). The Varieties of Normativity: An Essay on Social Ontology In *Intentional Acts and Institutional Facts: Essays on John Searle's Social Ontology*. A cura di Tsohatzidis S. L. Springer.
- Sowa J. F. (1988). Using a lexicon of canonical graphs in a semantic interpreter In *Relational models of the lexicon*. A cura di Evens M. W. Cambridge University Press.
- Sowa J. F. (2000). *Knowledge Representation: Logical, Philosophical, and Computational Foundations*. Brooks/Cole, Pacific Grove, CA.
- Steimann F. (2000). On the representation of roles in object-oriented and conceptual modelling. *Data and Knowledge Engineering*, **35**, 83–106.
- Steimann F. (2007). The role data model revisited. *Applied Ontology*, **2**, 89–103.
- Stevens C.; McKechnie S. (2005). Thinking in action: thought made visible in contemporary dance. *Cognitive Processing*, **6**, 243–252.
- Suber P. (1990). *The Paradox of Self-Amendment*. Peter Lang Publishing, New York.
- Sugden R. (1986). *The Economics of Rights, Co-operation and Welfare*. Basil Blackwell, Oxford.
- Suppes P. (2002). *Representation and Invariance of Scientific Structures*. CSLI Publications, Stanford, CA.
- Szabó T. G. (2008). Alief and belief. *Journal of Philosophy*, **105**(10), 634–663.
- Szabó Z. G. (2003). On qualification. *Philosophical Perspectives*, **17**(1), 385.
- Tollefsen D. (2002a). Challenging Epistemic Individualism. *Protosociology*, **16**, 86–117.
- Tollefsen D. (2002b). *Interpreting Organizations*. Tesi di Dottorato di Ricerca, Ohio State University.

## BIBLIOGRAFIA

---

- Tollefsen D. (2002c). Organizations as true believers. *Journal of Social Philosophy*, **33**(3), 395–410.
- Tollefsen D. (2004). Collective intentionality. In *Internet Encyclopedia of Philosophy*. <http://www.iep.utm.edu/>.
- Tollefsen D. (2005). Let's pretend! *Philosophy of the Social Sciences*, **35**(1), 75–97.
- Tomasello M. (2008). *Origins of human communication*. MIT Press, Cambridge MA.
- Tomasello M.; Rakoczy H. (2007). The ontogeny of social ontology: Steps to shared intentionality and status functions In *John Searle and the Construction of Social Reality*. A cura di Tsohatzidis S. L. Springer Verlag, Berlin/Heidelberg.
- Tuomela R. (1992). Group beliefs. *Synthese*, **91**, 285–318.
- Tuomela R. (1993). Corporate intention and corporate action. *Analyse und Kritik*, **15**(11-21).
- Tuomela R. (1995). *The Importance of Us: a Philosophical Study of Basic Social Notions*. Stanford University Press, Stanford.
- Tuomela R. (1997). Searle on social institutions. *Philosophy and Phenomenological Research*, **57**(2), 435–441.
- Tuomela R. (2001). Collective intentionality and social actions. In *AI Conference IMF*.
- Tuomela R. (2002). *The Philosophy of Social Practices*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Tuomela R. (2003). Collective acceptance, social institutions, and social reality. *The American Journal of Economics and Sociology*, **62**(1), 123–165.
- Tuomela R.; Balzer W. (1999). Collective acceptance and collective social notions. *Synthese*, **117**, 175–205.
- Tuomela R.; Miller K. (1992). We-intentions, free-riding, and being in reserve. *Erkenntnis*, **36**(1).

- Uzquiano (2004). The supreme court and the supreme court justices: A metaphysical puzzle. *Nous*, 38(1).
- Vanderschraaf P. (1998). Knowledge, Equilibrium and Convention. *Erkenntnis*, 49, 337–369.
- Vanderschraaf P.; Sillari G. (2009). Common Knowledge In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. A cura di Zalta E. N.
- Varzi A. (2002). Ontologia e metafisica In *Storia della filosofia analitica*. A cura di D'Agostini F., Vassallo N. Einaudi, Torino.
- Varzi A. (2005a). *Ontologia*. Laterza, Roma-Bari.
- Varzi A. (2007). Sul confine tra ontologia e metafisica. *Giornale di metafisica*, 29, 285–303.
- Varzi A. C. (2005b). Teoria e pratica dei confini. *Sistemi Intelligenti*, 17(3), 399–418.
- Weber M. (1922). *Wirtschaft und Gesellschaft*. Mohr, Tuebingen.
- Weber M. (1961). *Economia e società*. Edizioni di Comunità, Milano.
- Weinberger O. (1998). *Alternative action theory: simultaneously a critique of Georg Henrik von Wright's practical philosophy*. Kluwer, Dordrecht.
- Welty C. (1998). The ontological nature of subject taxonomies In *Formal Ontology in Information Systems*. A cura di Guarino N., pp. 317–327. IOS Press, Amsterdam.
- Wieringa R.; De Jonge W.; Spruit P. (1994). Roles and dynamic subclasses: a modal logic approach. In *European Conference on Object-Oriented Programming*, Bologna.
- Wiggins D. (1968). On being in the same place at the same time. (with one remark about categories and materialism). *The Philosophical Review*, 77, 90–95.
- Wight C. (2006). *Agents, Structures, and International Relations: Politics as Ontology*. CUP, Cambridge, UK.

## BIBLIOGRAFIA

---

Zelaniec W. (1996). *The Recalcitrant Synthetic a Priori*, volume 1 di Franz Brentano Centre, *Series in Philosophy*. ArTom, Lublin, Poland.

Zelaniec W. (2002). On the very idea of a constitutive rule. In *University of Camerino, an Emilio Betti Colloquium on Social Ontology*.

Zeman J. J. (1982). Peirce on abstraction. *The Monist*, **65**, 211–222.

*Orrido, orrido, orrido!*  
*Ho forse ancora vent'anni, trenta per campare,*  
*e poi verrà il mio turno, com'è venuto per gli altri...*  
*O tutto! Che sventura, non esserci più!*  
*Sì, voglio andarmene via domani*  
*e informarmi per tutto il mondo dei più adamantini*  
*procedimenti d'imbalsamazione!*  
*Ah, tutto è bene quello che non finisce mai!...*  
*Come m'annoio superiormente! E allora,*  
*che aspetto qui, la morte? Io morire?!...*  
*Sì, d'accordo, si muore... Ma non essere più...*  
*Non esserci più!... Parole, parole, parole!*  
*Ma che cosa mi ci vuole,*  
*se mi dice poco o niente... Basta!*  
*Quando ho fame, ho fame,*  
*quando ho sete, ho sete,*  
*quando ho voglia, ho voglia!*  
*E allora, se l'idea della morte m'è così lontana,*  
*vuol dire che la vita mi ha in balia,*  
*vuol dire che la vita mi reclama,*  
*e allora: vita mia, a noi due!*

Carmelo Bene, *Hamlet Suite* in *Opere*, Bompiani, Milano 1995