

# $n+1$

# 50

**n. 50, dicembre 2021**

*Editoriale: Cinquanta numeri di  $n+1$ , pag. 1 – Articoli: Wargame, non solo un gioco, pag. 6 – Rassegna: America, pag. 89 – China re-loading, pag. 92 – Ricca finanza verde, pag. 95 – Recensione: La montagna ha partorito un topolino, pag. 98 – Doppia direzione: Sommessima rimembranza, pag. 100 – Appendice, pag. 103*

*Direttore responsabile:* Diego Gabutti

*Registrazione:*

Tribunale di Torino n. 8752 del 22 agosto 2017.

*Sede di Torino (amministrazione, redazione, pubblicazioni, abbonamenti):*

Via F. Rismondo 10 – 10127 Torino – Riunioni aperte a tutti il venerdì dalle ore 21.

*Sede di Roma:*

Via Galileo 57, 00185 Roma – Riunioni aperte a tutti il primo venerdì del mese dalle ore 21.

*E-mail:* n+1@quinterni.org

*Sito Internet:* <https://www.quinterni.org>

*Abbonamento:*

5 euro a numero. Tramite versamento sul Conto Corrente Postale numero:

25 85 21 12

intestato ad "Associazione culturale n+1" – Via Rismondo 10 – 10127 Torino, specificando la causale. Oppure tramite bonifico bancario su Bancoposta, UP Torino Centro, via Alfieri 10, IBAN:

IT 08 Q 07601 01000 000025 85 2112

Intestato ad "Associazione culturale n+1" – Via F. Rismondo, 10 -10127 Torino.

*Abbonamento alla newsletter quindicinale via e-mail:* gratuito (scrivere a: n+1).

*Numeri arretrati:*

Prezzo di copertina (più 2 euro forfetari di spese postali per qualsiasi quantità).

*Collaborazioni:*

Inviare via e-mail oppure alla redazione. Testi e corrispondenze ricevuti saranno considerati materiali di redazione utilizzabili sia per la rivista che per il sito Internet, e quindi potranno essere rielaborati come articoli, rubriche, ecc.

*Copyright:*

Il materiale pubblicato in questa rivista è liberamente riproducibile a patto di lasciarlo integrale, segnalare la fonte e avvertire la redazione.

*Stampa:*

Tipolitografia La Grafica Nuova – Via Somalia 108/32 – 10127 Torino.

*Questa rivista uscì per la prima volta il Primo Maggio del 2000, ma è la continuazione di un lavoro di ricerca e pubblicazione iniziato nel 1981. Essa vive esclusivamente con il contributo dei suoi lettori e di tutti coloro che aderiscono al progetto politico di cui è espressione.*

*Composta, impaginata e distribuita in proprio.*

### **Indice del numero quarantanove**

*Editoriale:* Socialità e socializzazione – *Articoli:* La dottrina sociale della Chiesa; La grande scommessa; La pandemia e le sue cause – *Terra di confine:* Virtualizzazione – *Recensione:* Teoria particolare dei sistemi – *Doppia direzione:* L'ipertesto.

### **Indice del numero quarantotto**

*Editoriale:* Gemeinwesen, o della comunità – *Articoli:* Appunti per una teoria comunista dello Stato.

### **Indice del numero quarantasette**

*Editoriale:* Ingegneria sociale – *Articoli:* La grande socializzazione. Dal cooperativismo socialdemocratico al corporativismo fascista, dal comunismo di fabbrica alla fabbrica-comunità del padrone illuminato – Prove di estinzione (la dottrina del rimedio).

### **Indice del numero quarantasei**

*Editoriale:* Rapporto diretto – *Articoli:* Che fine ha fatto il futuro? Rivoluzione e cibernetica – *Rassegna:* La bicicletta di Leonardo – *Terra di confine:* Apprendisti stregoni – *Spaccio al bestione trionfante:* Inflazione cercasi – *Recensione:* Intelligenza artificiale, evoluzione naturale – *Doppia direzione:* Centralismo democratico e centralismo organico.

### **Indice del numero quarantacinque**

*Editoriale:* Fine della preistoria umana – *Articoli:* Dalla partecipazione alla schiavitù. Genesi delle società divise in classi; Poscritto al Grande Ponte. Connessione tra le arcate; Brexit – *Doppia direzione:* Il nome e l'ombra.

### **Indice del numero quarantaquattro**

*Editoriale:* Duecento anni nel nome di Marx – *Articoli:* Marx 1818-2018; Imperialismo in salsa cinese; Plaidoyer per il cemento; A che punto è la crisi; Agricoltura e comunismo – *Terra di confine:* Il capitalismo non è eterno – *Recensione:* Dennet, dai batteri a Bach – *Doppia direzione:* La misura e la scienza – La sovrapposizione dei modi di produzione.

### **Indice del numero quarantatré**

*Editoriale:* Si fa presto a dire moneta – *Articoli:* Dimenticare Babilonia; L'eredità problematica – *Rassegna:* Il missile prodigo; Big data a tutto spiano; Mangime standard per umani; Elezioni pop – *Terra di confine:* Elementare, Watson – *Spaccio al bestione trionfante:* L'urlo del bonobo – *Recensione:* Verso un nuovo paradigma – *Doppia direzione:* Il computer e la coscienza.

### **Indice del numero quarantadue**

*Editoriale:* L'immane mistificazione – *Articoli:* La socializzazione fascista e il comunismo; Cento anni dall'Ottobre – *Rassegna:* Uragani d'America; Irma o della crescita esponenziale dei danni; Ricordate Katrina?; Occupy Wall Street non nasce dal niente; Gli orti urbani; Catastrofe sociale dei lavoretti – *Terra di confine:* La dimora dell'uomo (domani) – *Spaccio al bestione trionfante:* Coppi, Bartali e i vaccini – *Recensione:* Lavorare è bello – *Doppia direzione:* Riscontro "psicologico"; Fazioni in lotta.

## **Cinquanta numeri di $n+1$**

A dire il vero sono 51, c'è anche un "numero zero" di prova nel maggio del 2000. Il nostro progetto prevedeva l'approfondimento dei temi legati alle transizioni parziali che portano dalla società comunista "primitiva" (o, più correttamente "originaria") a quella futura completamente sviluppata. Il nome della rivista,  $n+1$ , sintetizza questa impronta programmatica: la successione delle forme sociali è descrivibile come legge delle rivoluzioni. Se definiamo con  $n$  ogni singola forma nel tempo, e con  $n+1$  la forma che le succede, abbiamo una dinamica generale di gradini verso il comunismo sviluppato:  $n+1$  è il successore di  $n$ , ciò che è vero per  $n$  è vero per  $n+1$  e così via. Quel "e così via" è il principio di induzione matematica e simboleggia bene la dinamica storica delle forme sociali, "la Germania non sviluppata vede nell'Inghilterra il proprio futuro", dice Marx.

Questa rivista non nasce dal niente. A monte di questi 50 numeri, c'è la serie di 40 numeri di una newsletter, la *Lettera ai compagni*, che iniziò a uscire nel 1981. Da quarant'anni il nostro lavoro è volto ad affermare una teoria delle transizioni di fase, cioè la negazione di una società da parte di quella successiva. Quando una forma sociale subentra a un'altra, l'annienta a cominciare dal suo interno, adoperando gli elementi di anticipazione presenti.

Sono usciti meno numeri di quelli previsti, ma abbiamo pubblicato mediamente più pagine per numero. Con chi ci segue avevamo preso l'impegno di continuare il lavoro della Sinistra Comunista, con particolare attenzione al metodo e così pensiamo di essere riusciti a fare. Lungo il percorso abbiamo seminato elaborazioni, semilavorati, volumi monografici tratti sia dal materiale storico da noi reperito, controllato e digitalizzato, sia da elaborazioni nostre, come quella sui "punti di Forlì", dal nome della città in cui furono esposti nel 1951, da noi assimilati e utilizzati come manifesto politico. Tali punti sono presentati da una breve apertura coeva in cui si dice che oggi il programma immediato non può più elencare rivendicazioni positive, nel senso di dare alle persone ciò che non hanno ancora. La miseria crescente si spiega con la sovrapproduzione di beni, non con la loro carenza. Mentre i partiti socialdemocratici non avevano ancora capito questo semplice fatto, la Sinistra l'aveva elevato a dimostrazione di una completa teoria della rivoluzione: non si tratta, oggi, di produrre di più, ma di produrre umanamente, il "quantitativismo produttivo" ha raggiunto da tempo il suo limite.

Sviluppando un lavoro "ad argomenti concatenati" abbiamo riaffermato la continuità con la corrente storica che abbiamo posto con maggiore saldezza alla base del nostro operato.

E quando diciamo operato intendiamo un rapporto interattivo con chi ci segue a partire almeno dal 1981, data per noi significativa che segna una separazione... una ricostituzione... da che cosa e verso che cosa?

Stiamo parlando di quasi mezzo secolo che ha visto nascere e crescere un lavoro a progetto che abbiamo cercato di mantenere esente da qualsiasi "ismo" e condotto con metodo scientifico.

Diversi numeri della rivista sono praticamente monografici. Quando ci siamo tuffati in argomenti che hanno visto in passato nascere battaglie, anche cruenta, abbiamo cercato di capire il motivo materiale che aveva prodotto (e produce) un tale

fenomeno, ed è subito diventato evidente l'abisso che separava (e separa) le dottrine politiche dallo sviluppo materiale dei fatti. Cos'è che produce nei partiti comunisti degli anni '20 un'ideologia deteriore di stampo democratico – la ricerca di una maggioranza – mentre gli operai spontaneamente si armavano per abbattere il capitalismo? E che cos'è ai giorni nostri l'ottuso rifiuto di vedere che il comunismo è la marcia dall'utopia alla scienza?

Un esempio raccapricciante lo ricaviamo dall'atteggiamento di chi, pur non rifacendosi politicamente allo stalinismo, ne perpetua l'ideologia e i metodi, trattando il comunismo come se fosse una forma di governo. Della Sinistra "italiana" si trascurano tesi fondamentali e testi, a volte anticipatori di un movimento reale verso il comunismo, per adottare in esclusiva quelli della polemica con l'Internazionale di Mosca. Importantissimi, certo per lo scontro che ci fu allora, ma soprattutto perché ci aiutano a capire che cosa ci fosse alla base dello scontro. Testi che, secondo la formula  $n+1$ , sono la chiave per capire la centenaria sconfitta del passato, e si pongono alla base dei testi futuri.

L'esempio forse più completo è quello della serie dei ricordati punti di Forlì del 1951. Da quella sintetica bozza abbiamo tratto il nostro manifesto in 14 capitoli (per ora) sul *programma immediato della prossima rivoluzione*. Lo abbiamo pubblicato nella Home page del nostro sito. Non si tratta di un programma elettorale la cui applicazione scaturisca dalla vittoria di un partito d'opposizione ma di un manifesto, appunto, dove si dimostra che la serie  $n$ , capitalista, compie il salto in  $n+1$ , comunista. Un'infiltrazione di futuro nel presente. Per distruggerlo, non per salvarlo. E questo discorso vale un po' per tutto il nostro lavoro su quella traccia storica: transizioni, teoria della conoscenza, anticipazioni di comunismo, frattura Marx-Hegel.

Abbiamo deciso di festeggiare la cifra tonda della cinquantesima uscita della rivista con un numero un po' speciale: a gennaio compiono cento anni le *Tesi sulla tattica*, dette di Roma, proposte dal PCd'I all'IC nel 1922, e siccome diamo loro una grande importanza, le inseriamo nei "festeggiamenti". Ovviamente c'è un nesso con il lavoro svolto intorno alla rivista: prima di tutto le tesi ricordano che le questioni di tattica rivoluzionaria non sono da confondere con quelle di tattica militare. In guerra la tattica descrive l'azione per contendere il terreno al nemico in contiguità, mentre la strategia si caratterizza con il grande disegno generale per conseguire la vittoria. I due concetti, così come vengono usati oggi, risentono dei significati assorbiti dalla storia passata, mentre oggi è necessario aggiungere qualche precisazione. Nel mondo greco antico lo stratega era il capo militare che all'occorrenza riceveva dalla comunità l'investitura di responsabile della società intera. Dato che le guerre erano punteggiate da battaglie nelle quali lo scontro generale si frammentava in duelli individuali, la tattica non aveva la stessa importanza di oggi, quando invece lo scontro non perde più il suo carattere collettivo. In campo navale strategia e tattica erano più differenziate poiché nelle flotte l'elemento individuale non conta.

Oggi tattica e strategia si confondono a causa soprattutto della tecnologia. È infatti impossibile, ad esempio, stabilire in che campo collocare la guerra elettronica.

Per Lenin la tattica era un piano sistematico d'azione sostenuto da forti presupposti teoretici. Com'è facile capire, si attenua fin quasi a scomparire la differenza con la strategia, che è dominio della pianificazione e dei presupposti dottrinari. Sarebbe più appropriato chiamarla *programma*. In tempo di rivoluzione, dunque, la tattica deriva direttamente dalla impostazione teoretica del partito che guida la rivoluzione: dal programma, appunto.

La grande strategia dell'Impero Romano consisteva nel realizzare avamposti militari sui propri confini insediando i veterani delle legioni con le loro famiglie, per cui i *castra*, i celebri e organizzatissimi accampamenti delle legioni diventavano città fortificate, intrecciate anche economicamente con il territorio. Eventuali eserciti barbarici invasori non potevano assediare le città perché si sarebbero trovati a loro volta assediati dalle legioni di stanza sui confini, com'era successo ad Alesia. Non potevano avanzare superando gli insediamenti poiché avrebbero avuto le legioni alle spalle, padrone delle retrovie e delle linee di rifornimento. La strategia romana del tardo impero era quella di costringere l'avversario a una tattica non congeniale.

All'inizio della Seconda Guerra Mondiale la *strategia* dell'Asse, la guerra-lampo (*blitzkrieg*), avrebbe dovuto chiudersi con l'arroccamento su posizioni imprendibili. Nel grande *wargame* planetario la mossa aveva una sua ragione, ma la supremazia quantitativa degli alleati costrinse l'Asse a trasformare la propria strategia degli attacchi limitati e veloci in una tattica locale, quella che, l'abbiamo visto, si occupa della contiguità con il nemico. La Germania, che aveva inventato il *wargaming* moderno sintetizzando le esperienze storiche (la tattica della *blitzkrieg* era nata nella Rivoluzione Russa) e che aveva tratto da questa sintesi la brillante strategia della guerra fulminea, era stata spinta alle trincee fra le macerie di Montecassino. Così il Giappone: partito con la strategia del controllo oceanico, finì con le fortificazioni terrestri nelle isole come nella Prima Guerra Mondiale.

La *strategia* alleata fece sua la dottrina geopolitica della guerra oceanica per impedire alle forze dell'Asse di attaccare per poi arroccarsi in posizioni imprendibili. L'uso massiccio delle macchine per la guerra di movimento era previsto da entrambe le parti. All'inizio della guerra gli Alleati non avevano una supremazia schiacciante. Ma avevano una dottrina coerente. L'Asse nascondeva un errore nella dottrina: scambiare la strategia con la tattica e viceversa. Trotsky era stato drastico sulla questione: non esiste una dottrina proletaria della guerra, si combatte per vincere e basta. Ma come mai questa affermazione categorica può riguardare la rivoluzione comunista? Prendere il potere contro una classe in una rivoluzione è davvero analogo al prendere una nazione in guerra come sembra dire Trotsky?

Il 30 gennaio del 1922 il periodico del PCd'I *Rassegna comunista* pubblicava le *Tesi sulla tattica* nell'ambito di una discussione fra i partiti che facevano parte dell'Internazionale Comunista. La proposta era di importanza fondamentale: la Sinistra Comunista "italiana" non faceva mistero della preoccupazione per l'andamento della politica di quello che doveva essere il partito mondiale della rivoluzione. Mentre la difficile situazione internazionale richiedeva una risposta lucida e coerente in rapporto alle basi programmatiche, l'IC scivolava sempre di più nel vortice delle "cose da fare", un elenco di impegni tattici che scaturiva dalla preoccupazione di non rimanere isolati rispetto al movimento operaio, influenzato, nonostante fosse ancora in grado di combattere sul terreno dell'organizzazione militare, dalla socialdemocrazia. Invece di utilizzare la forza disponibile per rompere definitivamente con l'opportunismo, si cercavano improbabili alleanze con quello che si presentava sempre più come un nemico da neutralizzare.

Il fatto che il partito del proletariato fosse (sia) contemporaneamente un prodotto della storia passata e un fattore di quella futura, aveva condotto a una confusione fra il programma teoretico e la tattica che ne sarebbe dovuta discendere. La tattica, cioè quella che allora veniva chiamata così, stava esautorando il programma in nome di un successo che, date le condizioni storiche già chiare, era impossibile.

La critica della Sinistra Comunista "italiana" si basava su riscontri oggettivi, su di un modello derivato dalla teoria e non influenzato da fattori contingenti. Tale modello non avrebbe mai dovuto essere considerato come un mero esercizio di stile. Bisognava considerarlo come livello di maturità, da raggiungere da parte di militanti capaci di concentrarsi sull'obiettivo per non lasciare spazio a tesi incerte. Ogni debolezza su questo versante avrebbe comportato una vittoria di quella che dalla Sinistra Comunista "italiana" fu subito definita "indeterminatezza tattica", sia nel senso di mancanza di chiarezza, sia nel senso di pratica insensibile alle determinazioni materiali dell'ambiente.

A proposito dell'ambiente, occorre ricordare che proprio nella frazione che dal PSI confluì nel PCd'I alla sua costituzione si sentiva fortemente la necessità di voltare le spalle alla politica opportunistica per dar vita a un organismo "ferocemente antiborghese", che prefigurasse senza mezzi termini la società di domani. E questa non era un'esigenza primordiale di giovani comunisti impazienti che "volevano" il comunismo subito, realizzato con la buona volontà e con l'aderenza al patrimonio teorico, ma la rivendicazione diretta che scaturiva dagli effetti materiali prodotti dalla socializzazione massima del lavoro: quel "movimento reale che abolisce lo stato di cose presente" così chiaramente descritto da Marx ed Engels nell'*Ideologia tedesca*. E che ancora Engels definiva così:

"Il comunismo non è una dottrina ma un movimento, non muove da principii ma da fatti. I comunisti non hanno come presupposto questa o quella filosofia, ma tutta la storia, specialmente i suoi ultimi risultati reali nei paesi moderni".

La borghesia, leggiamo nel *Manifesto*, è costretta a rivoluzionare senza sosta il proprio modo di produzione. E per farlo, introduce nell'industria innovazioni importanti che saranno utilizzate appieno soltanto nella società futura. La produzione secondo un piano e gli strumenti teorici di previsione e controllo come l'arte del *wargaming* fanno parte di queste innovazioni.

Il *wargaming* non è più un semplice gioco da molto tempo. Possiamo dire con una certa sicurezza che va considerato come un'arma immateriale, così come è un'arma immateriale il *software* che controlla le armi moderne e permette loro di funzionare. Con una differenza: le armi infarcite di elettronica tendono a essere automatiche, a funzionare da sole, mentre i *wargame* sono "giocati" da uomini. Non che abbiamo un rispetto particolare per l'uomo delle società divise in classi, ma per adesso l'intelligenza biologica di fronte a scenari complessi e sfumati se la cava meglio dei robot. Perciò dureranno ancora poco le grandi flotte, le divisioni corazzate, gli stormi di bombardieri. La prossima guerra, se non sarà fermata dalla rivoluzione, si combatterà con armi leggere. Non secondo la vecchia definizione di chilogrammi per arma, bensì secondo il criterio della smaterializzazione.

Alle ore 10.00 del 2 agosto 1990, giorno in cui l'Iraq diede il via alla Prima Guerra del Golfo, lo Stato Maggiore degli Stati Uniti convocò l'autore del gioco da tavolo *Gulf Strike* pubblicato sette anni prima, nel 1983, per vedere se fosse utilizzabile come supporto. Il gioco era una completa finzione: i paesi presenti nell'area erano impegnati in una guerra a partire da sette configurazioni diverse, tutte di fantasia. Evidentemente i militari avevano osservato qualcosa di utile rispetto a ciò che stava succedendo. Così ordinarono una versione aggiornata del gioco, applicabile a una situazione in via di sviluppo. Il progettista fu in grado di consegnarla alle 15 del giorno stesso. Avviato il combattimento sul tavolo, in due sole sessioni di gioco la guerra era stata vinta dagli americani con perdite umane vicine allo zero.

Questi risultati provocarono una crisi tra le componenti delle forze armate americane, vale a dire tra i diversi gestori dei rispettivi *wargame*, quello dell'esercito, quello della marina, quello dell'aviazione, ecc. In realtà non era successo niente di speciale, si era solo manifestato uno dei casi in cui una visione generale e collettiva è più efficace di una visione parcellizzata. Un fattore aveva sicuramente avuto un'importanza notevole nella scelta di simulare la guerra con il gioco da tavolo in competizione con i colossi dello Stato Maggiore: il primo era costato, compreso il progetto originario e il lavoro di sviluppo, qualche *migliaio* di dollari; il programma del Pentagono era costato qualche *milione*.

Ovviamente nel dibattito c'era tanta retorica interessata: non era certamente vero che un *gioco* di guerra studiato come passatempo fosse meglio di un sofisticato *sistema* computerizzato che collegava in un tutto unico le diverse Armi facenti capo al Ministero della Difesa. Era indubitabile però che, al 1983, non solo le forze armate del Pentagono ma il mondo intero erano già sottoposti a controllo, calcolo, previsione, bilancio tramite le tecniche di *wargaming*.

Gli operai non possiedono i supercomputer che possiede il Pentagono, ma all'occorrenza e una volta organizzati in partito, possono realizzare dei modelli attendibili del tipo di *Gulf Strike*. Forse la vera rivelazione era proprio quella: il suo progettista non poteva, evidentemente, presentare dalla mattina al pomeriggio un nuovo *wargame*, poteva soltanto cambiare alcuni parametri significativi. L'accuratezza del dettaglio non è necessaria quando la guerra (o un "gioco" qualsiasi) è all'inizio: essendo interattivi, gli avversari sul campo fanno evolvere il sistema semplicemente "giocando".

Per stabilire se tutto questo è vero, sono stati realizzati degli spazi-laboratorio dove alcuni esperimenti possono essere ripetuti con varianti qualitative minime. Per evidenti ragioni, sono stati conservati molti documenti originari, un *wargame* è sempre "aperto", cambiando un minimo numero di parametri può essere facilmente digitalizzato.

Oppure può essere rubato e utilizzato facilmente per scopi diversi: l'unica differenza fra due fucili uguali è la direzione verso cui sono puntati. È più facile rubare un piccolo hard disk che non una flotta con portaerei ecc. Al culmine della breve stagione di Occupy Wall Street era indubbio che la capacità e la potenzialità dei manifestanti erano diverse da quelle dello Stato solo perché essi erano meno ricchi, nel senso letterale del termine: avevano meno soldi. E comunque, una buona parte dei giochi è ancora condotta a mano. La massa delle conoscenze di allora era sufficiente per "giocare" contro lo Stato della nazione più potente del mondo.

Nell'articolo abbiamo cercato di capire che cosa possa significare ciò.

# Wargame

## Non solo un gioco

*"È importante chiarire una cosa fin dall'inizio: progettare e realizzare un wargame è un'arte, non una scienza. Militari esperti, ricercatori operativi, analisti, programmatori di computer non sono necessariamente in grado di progettare un wargame. Sebbene alcune o tutte le conoscenze e le abilità di tali persone siano strumenti importanti che un progettista di wargame dovrebbe possedere, la natura del progetto richiede una miscela unica di talenti".*

*Wargaming Handbook, UK Ministry of Defence, August 2017.*

*"Il computer è la bicicletta della mente."*

*Steve Jobs*

## PRIMA PARTE

### DI CHE COSA STIAMO PARLANDO?

#### **La sfida**

Da almeno mezzo secolo la progettazione industriale è il risultato dell'interazione fra uomo e macchina "intelligente". Tramite le metodologie *Computer-Aided Design* e *Computer-Aided Manufacturing* l'uomo sfrutta la propria capacità di fare domande per chiedere al computer quella di dare risposte. Il computer è una macchina assolutamente deterministica, non ha fantasia. Se alcuni parametri inerenti alla funzione cui è adibito escono da ciò che è previsto dal programma, il computer segnala "errore" e si blocca. Può succedere anche il contrario: l'uomo che programma e usa la macchina, sapendo come questa "ragiona" evita di fare quell'errore che ha comportato o comporterebbe l'allarme. La simbiosi tra cervello e macchina è in fase avanzata, la materia vivente e quella minerale comunicano tra loro e con il mondo rivelando l'estrema complessità di quest'ultimo. Nelle pagine che seguono tratteremo dell'uso che l'uomo fa delle macchine per "giocare" in campo sociale. Avvertiamo il lettore che la teoria dei giochi non è semplicemente ciò che traspare dal nome, e che

una giusta diffidenza per la scienza di quest'epoca non ci deve autorizzare al rifiuto della scienza *tout court*. Le leggi del moto sono una conquista dell'umanità, così come lo sono quelle della termodinamica: sbagliava il grande Galileo con la sua spiegazione delle maree, sbagliava Engels con la sua critica del secondo principio della termodinamica. Gli uomini con le loro teorie vanno e vengono, le leggi di natura rimangono. Non possiamo, dunque, dire: "non è che un gioco". Il rifiuto della scienza sta diventando una moda, non dimentichiamo che il socialismo ha fatto il grande passo "dall'utopia alla scienza". Non si può dire che gli enunciati di un movimento rivoluzionario sono corretti solo perché espressi dal movimento stesso. Da quando la scienza ha messo tutto in relazione non si può più intendere il riduzionismo come semplificazione della realtà, dire che la tal cosa "è nient'altro che...". Tutte le cose sono anche "altro che..."

"Se potremo sostituire il bue con la macchina; se a questa macchina non addureremo nafta (che è vecchio calore solare messo a deposito nelle banche del sottosuolo) ma quella energia idroelettrica che ci viene annualmente da un tributo regolare pagatoci sempre dal grande astro, allora, allora... Resterà, direte, all'uomo l'opera organizzativa, direttiva, il girare le chiavette interruttrici. Ma hanno detto ultimamente che una macchina della macchina sostituirà l'uomo alle manopole di questa, dopo aver *registrato* con processi elettronici il comportarsi effettivo dell'uomo, il *trucco* che lo distingue, per *ritrasmetterlo* identico. Allora sarà invero la natura che ci darà tutto, cominciando dal vassoio della prima colazione che arriverà senza che lo porti nessuno" (*Mai la merce sfamerà l'uomo*, 1953).

"Vana sarebbe l'idea di fabbricare un modello del partito perfetto, idea che risente delle debolezze decadenti della borghesia, che, impotente nella difesa del suo potere, nella conservazione del suo sistema economico che va in pezzi e nello stesso dominio del pensiero dottrinale, si rifugia in deformi tecnologismi da robot per ottenere in questi stupidi modelli formali automatici una sua sopravvivenza, e sottrarsi alla certezza scientifica, per cui noi abbiamo scritto sulla sua epoca storica e la sua civiltà la parola: Morte! (*Tesi di Napoli* 1965)."

*Wargame* vuol dire gioco di guerra, ma che cos'è davvero *oggi*? Alle sue origini era un gioco da tavolo e forse non aveva ambizioni militari, benché ne abbia avute sicuramente dagli scacchi in poi e abbia ormai ambizioni allargate a campi che con la guerra non hanno nulla a che fare. O sì?

E come valutare gli apparentemente contrastanti concetti espressi nelle citazioni tratte da due importanti testi del patrimonio teoretico lasciatici dalla Sinistra Comunista "italiana"? Nella prima citazione è previsto con piacere il fatto che macchine automatiche ci porteranno la colazione; nella seconda si scrive la parola "morte" sulle stesse macchine, anzi, sulla teoria stessa che sta alla base delle macchine.

Nel primo testo abbiamo dunque un atteggiamento positivo verso i risultati universali della scienza per un miglioramento della condizione umana; da notare che per ottenere questo miglioramento si richiede alle

macchine di registrare il comportamento dell'uomo e *ritrasmetterlo* invariato. È la famosa prova di Turing: si può parlare di intelligenza artificiale quando, a un determinato stadio dello sviluppo umano, l'intelligenza delle macchine può simulare quella naturale al punto di ingannare un essere umano in un colloquio scritto, ad esempio una *chat*. Il concetto di intelligenza delle macchine si fonda quindi sulla loro capacità di compiere le stesse operazioni che compie l'uomo *senza che ci sia il bisogno di introdurre elementi imponderabili come la coscienza*. La nozione di Intelligenza Artificiale è controversa, ma per spiegarne il significato è sufficiente un livello di competenza all'altezza di quella umana. Una macchina a controllo numerico degli anni '60, che ripeteva diligentemente e con precisione le stesse operazioni dell'operaio qualificato, era una macchina intelligente nell'ambito della competenza specifica. Un robot di oggi, che registra in modo approfondito la competenza dell'operaio che andrà a sostituire, è una macchina intelligente nell'ambito della competenza specifica maturata dopo mezzo secolo di evoluzione tecnologica.

Nel secondo testo si legge come il rifiuto degli stessi risultati sia indispensabile al fine di dar forma al partito della rivoluzione. L'uomo non può cambiare il suo essere sociale (il partito della specie umana) e trasmetterlo al futuro se registra semplicemente sé stesso nel presente e nel passato. Il *wargame* è una tecnica di indagine o di programmazione che, se adoperata a quello scopo, lavora nel futuro. Le macchine sono generalmente delle protesi, amplificano le capacità fisiche dell'uomo. E il *wargame* come lo si intende oggi nell'era del computer, non è semplicemente uno stupido modello formale: è soprattutto una protesi cerebrale che aiuta il cervello a fare il suo specifico lavoro.

Nel 1982 fu immesso sul mercato un gioco da tavolo intitolato *Lotta di classe*. Progettato dal filosofo marxista Bertell Ollman, professore di Scienze politiche all'Università di New York, era una specie di *Monopoli* incrociato con un *wargame*. Nel gioco si fronteggiavano capitalisti e proletari cui si alleavano a seconda del contesto quattro mezze classi. Per essere il prodotto di un professore marxista faceva un po' sorridere, ma l'editore lo vendeva come adatto anche a bambini di 8 anni, salvandosi così l'anima.

Qualche anno prima aveva riscosso un certo successo *Risiko*, un *wargame* dove più giocatori simulavano una guerra mondiale spostando dei segnaposto sul planisfero. Negli stessi anni era stato pubblicato, come inserto della rivista *Panorama*, il gioco *Colpo di Stato*. Giochi, entrambi, che ricordavano in qualche modo una evoluzione dell'antico *Gioco dell'Oca*. Ma mentre in quest'ultimo il risultato era totalmente stabilito dalla sorte, gli altri erano un misto di abilità e fortuna: la prima acquisita comprendendo la struttura del gioco, la seconda con il ricorso ai dadi o all'estrazione di carte in un mazzo. La pubblicazione di un complesso e realistico *wargame* da parte di una rivista specializzata in cose militari, *Eserciti ed Armie*, rivelava che dal gioco si

era passati pubblicamente alle simulazioni di guerra verso le quali serpeggiavano simpatie nei piani alti degli apparati militari. Evidentemente qualcosa stava cambiando: nel 1979 elementi dello Stato Maggiore della NATO avevano reso pubblica sotto forma di romanzo la simulazione dettagliatissima (due volumi di 860 pagine complessive) della Terza Guerra Mondiale, compreso il lancio dei missili a testata nucleare.

Tutto ciò condusse alcuni compagni a cimentarsi con la realizzazione di un *wargame* che simulasse una situazione rivoluzionaria. All'epoca non esistevano in commercio versioni computerizzate di *wargame*, e i primi tentativi resi pubblici erano di una disarmante semplicità. In pochi anni, però, i videogiochi, con la crescita della potenza richiesta per la naturalezza grafica, diventarono addirittura un settore trainante per l'informatica. Con un tubo catodico a colori, la stessa tecnologia della televisione, i videogiochi conquistarono le sale-gioco pubbliche e poi le case private.

Nel progetto, che era scritto e disegnato a mano su fogli a quadretti, era stato inevitabile partire dal materiale a disposizione, quello dell'ultimo tentativo rivoluzionario, in Russia nel 1917, fortemente caratterizzato dalla famosa parola d'ordine di Lenin "trasformare la guerra imperialista in guerra civile", divenuta in seguito una parola d'ordine dell'Internazionale Comunista. Riguardo alla simulazione, le difficoltà da superare erano notevoli, perché non si era ancora in grado, sulla base degli esempi disponibili, di realizzare degli scenari in cui fossero materializzabili elementi astratti come ad esempio l'influenza del partito nel corso della maturazione politica e degli scontri. Era evidente che, se si fosse adottato il solo criterio della "trasformazione" del tipo di guerra, la rivoluzione avrebbe preso l'aspetto di uno scontro tra forze simmetriche, cioè tra eserciti, un po' come nella guerra civile spagnola. Sbocco teoricamente possibile, ma ben poco probabile e tantomeno auspicabile nella nostra epoca. Uno schemino stilizzato di catastrofe nell'angolo di un foglio, poco più di uno scarabocchio, denota il tentativo di uscire dalle frasi fatte e almeno quello di pensare che fossero possibili altri approcci. La teoria delle catastrofi è la spiegazione matematica degli eventi improvvisi che si verificano dopo l'accumulo costante di determinati fattori (l'asse che si spezza, il terremoto che si scatena, la decisione di acquistare o vendere qualcosa osservando la variazione dei prezzi). Quei compagni non conoscevano la matematica necessaria, ma stavano certamente valutando altre ipotesi rispetto a quella canonica. Il problema fu messo in chiaro più tardi: i parametri puramente qualitativi esulano da una formulazione scientifica, ma è possibile ridurli a fattori numerici, quindi scientifici. Con l'avvento del computer le simulazioni non presentarono più problemi del genere.

Quale tipo di guerra dunque doveva essere *trasformato*? Quella combattuta dalla Russia dal 1914 al 1917? O quella combattuta dagli Stati Uniti dal 1941 al 1945? È evidente che a nessuno dei due esempi si poteva ricorrere per

una utilizzazione didattica, sia che si parlasse di modelli matematici, sia che si trattasse di tavolette con pezzi mobili segnaposto di vario tipo. E poi: perché escludere altre dinamiche, diverse dalla guerra classica, per l'avvento di un periodo rivoluzionario?

Una parola d'ordine che sembrava incrollabile, adoperata nel contesto di un progetto realistico di *wargame* si dimostrava debole e, sotto certi punti di vista, scientificamente errata. In Russia non si era tornati in trincea solo grazie all'ampiezza delle diserzioni, *fosse stato per il governo provvisorio si sarebbe passati dalla guerra civile alla guerra imperialistica*. Anche frange del partito bolscevico tentennavano. Nel corso della maturazione di una teoria non è scientificamente corretto escludere delle ipotesi solo perché poco probabili e, anzi, nel caso specifico non era neppure probabile che una nuova rivoluzione fosse scatenata da una nuova guerra. Oltre tutto il dibattito sulla "questione militare" produceva una diffusione automatica dell'errore, in quanto più tardi, finita la guerra, essa era rimasta nel repertorio dell'Internazionale Comunista, influente organismo formatosi per dirigere la rivoluzione mondiale.

Da una giusta premessa si traeva una tesi errata: imperialismo vuol dire guerra inevitabile; quindi, occorre trasformare questa guerra in rivoluzione. Lenin lo diceva in ambito di rivoluzione doppia e nello stesso tempo di guerra imperialista. Il suo capolavoro politico fu quello di capire e far capire che in Russia c'era clima di rivoluzione proletaria e non borghese: la borghesia non aveva storicamente fatto in tempo a diventare un elemento portante della società e quindi veniva sostituita dal proletariato. Due rivoluzioni in una, in un paese immenso e arretrato come la Russia era un compito immane e occorreva ragionare a nervi freddi sul fallimento successivo: l'Occidente, che era in clima di rivoluzione pura, non solo non aiutò la Russia, ma permise che la peste opportunista marciasse da Occidente a Oriente e che nel volgere di pochi anni tutte le promettenti condizioni iniziali fossero annullate.

### **Un grave problema di logica**

Si tratta soprattutto di una questione di metodo, perché in Russia, nel 1917, la natura della rivoluzione non era per niente intuitiva. Ed è per questo che occorre qualche parola di spiegazione preliminare. Quella della guerra non è l'unica questione. Lo schema tattico dei partiti rivoluzionari e poi dell'Internazionale era impostato sulla convinzione che dopo l'abbattimento dell'autocrazia zarista si sarebbe dovuto passare al governo democratico, non alla dittatura del proletariato. La Sinistra Comunista avrebbe precisato, dopo la Seconda Guerra Mondiale, che il problema della guerra e della rivoluzione in Occidente non poteva porsi in termini democratici già negli Anni Venti e ovunque il capitalismo fosse stato il modo di produzione significativo,

indipendentemente dalla sovrastruttura. La guerra è la soluzione estrema cui conduce la caduta del saggio di profitto, cui conduce cioè una crisi ormai endemica dell'intero sistema, ma chi la vive come fenomeno è ben lontano dall'attribuirle a quelle cause: per lui le motivazioni sono quelle ufficiali, dettate dai governi, visibilissime in quanto alimentate dalla propaganda di guerra, adatte allo schieramento interno (produzione bellica) ed esterno (sistema delle alleanze, partigianerie). Difficilmente un operaio russo, nel 1914, avrebbe collegato l'entrata in guerra del suo paese, poniamo, alle crisi americane di fine '800, tuttavia le sue insopportabili condizioni di vita erano sufficienti per spingerlo alla lotta, e certo la guerra che era chiamato a combattere aggravava la sua condizione rendendo plausibile la parola d'ordine della trasformazione. Ma a ben vedere, verso la fine della guerra, quando le insubordinazioni, le diserzioni, il caos degli approvvigionamenti e le malattie dilagavano, più che di una parola d'ordine si trattava di una constatazione: la guerra civile era scoppiata, si trattava di dirigerla.

Certo, prima occorre porre fine alla guerra mondiale, e sul come farlo i disaccordi entro il movimento anti-zarista erano totali. *Il disfattismo era il confine che separava le varie tendenze, e Lenin, che non tutto il partito seguiva, era per una pace senza condizioni.* Tutto questo, detto dopo una trattativa con il nemico tedesco per riportare in Russia i futuri capi della rivoluzione con un treno speciale, era piuttosto temerario. *Non bastava la fine dei combattimenti, occorreva il collasso dello stato russo.*

Ora, la rivoluzione in corso aveva decisamente il segno democratico borghese, quindi erano le istanze borghesi ad essere accolte dalla politica del momento, ed era normale che in quel frangente un esercito di milioni di soldati, caduta l'autocrazia zarista, si mettesse agli ordini del nuovo potere borghese. È qui che entra in funzione il *wargame* del piccolo gruppo stretto intorno a Lenin: valutate le forze in campo, constatato il loro stato di disorganizzazione, confrontati i dati materiali con quelli politici, il responso era stato: "Ora o mai più".

La sentenza non è del tipo "trasformazione" da avviare, cosa che sa di gradualistico e politicantesco, ma del tipo "catastrofe" già avviata, cosa che suggerisce di prendere il potere subito, prima che il colosso statale armato si riprenda dal colpo ricevuto. Anche la catastrofe è una trasformazione, ma non bisogna confondere i tipi logici che possono stare in un insieme: la catastrofe in senso fisico-matematico (un invito a nozze per i *wargamers* matematici), è precisamente un punto di rottura che si verifica di colpo dopo un accumulo di fattori gradualisti. È un evento che si verifica ai margini tra ordine e caos. Spesso, trattando di questi argomenti,

vari autori citano come esempio di catastrofe proprio la settimana che Lenin non volle far passare.<sup>1</sup>

Per l'imperialismo la guerra non è un problema, è una soluzione. Se scoppia, la soluzione vince. Scrive Amadeo Bordiga:

"Tra venti anni la alternativa tra guerra imperialista mondiale e rivoluzione. Ma non si deve intendere che dopo la guerra verrà la rivoluzione, piano che ci ha mentito nel 1919 e nel 1945 (è noto che mi si accusa che nell'altro dopoguerra nemmeno ci credevo, né in Italia né in Europa). La rivoluzione verrà se la guerra sarà bloccata sul suo scatto, e capovolta, ossia se impedirà che la guerra si sviluppi. Perché tanto sia possibile sarà necessario che un potente partito internazionale sia organizzato con la dottrina che solo abbattendo il capitalismo si impedisce la serie delle guerre. Insomma, l'alternativa è questa: o passa la guerra, o passa la rivoluzione."

In tempo di guerra è la nazione che si compatta attorno allo stato, per questo von Clausewitz poté scrivere che lo scontro militare matura con il maturare della crisi, che non è la politica a controllare lo stato ma è lo stato a controllare la politica "con altri mezzi". Questa tendenza della guerra all'assoluto non è conciliabile con la sua natura camaleontica, cioè con la necessità di adattarsi velocemente al contesto. Nasce da ciò una contraddizione: se la guerra è la continuazione della politica con altri mezzi, non è per ciò stesso vero che anche la politica è la continuazione della guerra con altri mezzi? La crisi cronicizzata pone l'osservatore in una situazione senza discontinuità che gli impedisce di stabilire se gli "altri mezzi" si manifestano e si applicano in una sequenza data. Senza le discontinuità gli è difficile sapere se in un dato momento si trova in una fase o in una transizione di fase. L'aggettivo "cronica" che a volte facciamo seguire a "crisi" potrebbe evocare l'eternità, e la fisica non si trova troppo bene con gli infiniti. Fortunatamente, raccogliendo diversi parametri e trattandoli in modo interattivo (specie per quanto riguarda l'accoppiata uomo-macchina) riusciamo a raggiungere dei risultati un tempo impensabili.

In uno scenario del tutto improbabile come quello necessario a preparare una Terza Guerra Mondiale Classica, è abbastanza evidente che, se non viene bloccato sul nascere il meccanismo della sua genesi, non la si potrà "trasformare". Le determinazioni di una guerra classica, che la farebbero passare da salvezza del modo di produzione capitalistico a elemento della sua distruzione, non sono più da considerare ipotesi.

A parte l'aiuto che oggi possono fornire sofisticati *wargame*, c'è un grave problema di logica: coloro che dovrebbero trasformare la guerra imperialista in guerra civile sono gli stessi che combattono nei ranghi della guerra imperialista, perciò dev'esserci un passaggio di questo genere: i soldati che

---

<sup>1</sup> Cfr. Alexander Woodcock.

combattono nella guerra imperialistica dovrebbero cambiare fronte e diventare soldati che combattono per la guerra rivoluzionaria. Chi opera questo sconvolgimento? Per noi, se si ponesse la questione, sarebbe il partito, il più importante fattore del rovesciamento della prassi. Ma allora la trasformazione della guerra da imperialista a civile è una *conseguenza* del rovesciamento della prassi, è un *prodotto* della situazione rivoluzionaria, non un *fattore*. Se il proletariato di un paese combatte contro il proletariato di un altro paese è perché la guerra imperialista è già incominciata e viene combattuta, appunto, sul presupposto imperialista.

Un modello di simulazione direbbe subito che, se vengono presi in esame tutti i parametri, l'errore logico diventa evidente, non solo, ma ne evidenzia un altro che possiamo definire storico. Mentre l'errore logico richiede un ragionamento alla Kurt Gödel<sup>2</sup> per essere disvelato (un sistema non si può valutare dall'interno del sistema stesso con gli strumenti che questo mette a disposizione), l'errore storico è il prodotto di una errata interpretazione del punto a cui è giunta la guerra con l'evoluzione delle tecniche e delle dottrine. Nessuna dottrina militare imponeva di mettere sul piatto della bilancia la sola soluzione della guerra, o imperialistica o civile, e in Russia si realizzò, in effetti, una specie di pace armata.

Nel 1917 guerre e dottrine erano giunte al massimo dello sviluppo: era comparso in massa il carro armato, l'aereo anticipava le dottrine di superiorità alla Giulio Douhet,<sup>3</sup> le retrovie pullulavano di attività logistica motorizzata mentre in mare comparivano il naviglio veloce e i siluri. Persino lo spionaggio era evoluto con l'ausilio di metodi statistici e analitici. Insomma, le modalità della guerra erano sconvolte e l'ultima carica di cavalleria, in Polonia nel 1939, fu un patetico, tragico episodio. Le basi della guerra lampo (*blitzkrieg*) erano già tutte presenti; quindi, era presente la possibilità di capire che era morta, almeno dal 1920, la possibilità di insurrezione tramite la trasformazione della guerra imperialista in guerra civile. Mobilità contro staticità. Lo compresero solo alcuni giovani ufficiali in Germania, in Russia e in Inghilterra dopo la fine della Prima Guerra Mondiale. I ferventi rivoluzionari del Novecentosessantotto sognavano ancora barricate ottocentoquarantottesche, e qualche residuo del tempo che fu le auspica anche oggi.

L'adozione della vecchia dottrina di guerra era già una conseguenza della controrivoluzione, non è un caso che i nominati giovani ufficiali russi fossero fucilati e sostituiti da vecchi tromboni zaristi riciclati. La conseguenza più grave fu però l'inquinamento del partito che non poté in alcun modo essere l'elemento realizzatore del "rovesciamento della prassi".

Anche nel caso di guerre civili più vicine alla nostra epoca (le guerre anticoloniali sono state spesso ibride, dato che la popolazione civile è stata

---

<sup>2</sup> Cfr. Nagel Ernest, Newman James, *La prova di Gödel*.

<sup>3</sup> Cfr. *Il dominio dell'aria*.

costretta a schierarsi o con i colonialisti o con gli indipendentisti). Il problema del rovesciamento della prassi poteva essere risolto soltanto con la sconfitta dell'esercito della classe dominante... senonché sembrava che la classe dominante stesse imparando a dominare con crescente successo. Quale allora il compito rivoluzionario?

Negli anni '30 del secolo scorso scoppiò in Spagna la guerra civile, ma non a causa di una trasformazione da guerra imperialista. La contrapposizione tra due eserciti di uno stesso paese, per quanto internazionalizzati dall'intervento dei paesi fiancheggiatori, li caratterizzava come eserciti nazionali, rispondenti a due frazioni della stessa classe dominante. Lo stesso vale per la guerra del Vietnam, combattuta fra Stati Uniti e URSS sul territorio vietnamita con soldati vietnamiti (*proxy war*). O la guerra fra Iran e Iraq, fomentata dagli Stati Uniti nell'ambito di una politica di *compellence* per indebolire i propri avversari. Queste guerre fra paesi che combattono a favore dei loro *sponsor* credendo di combattere per sé scoppiano per motivi preesistenti, utilizzabili solo in contesto militare nazionalista borghese. Perciò, sono guerre non utilizzabili dal proletariato nel corso di un processo di affermazione di classe. È noto che il papa attuale ritiene il mostruoso ciclo bellico del dopo Seconda Guerra Mondiale una guerra mondiale unica, la Terza, combattuta "a pezzi". Non crediamo che la visione della Chiesa Cattolica sull'argomento sia simile alla nostra o viceversa, ma è certo una conferma indiretta che qualcosa del genere è nell'aria.

### **La guerra vista da "fuori"**

Se esiste una forza in grado di trasformare una guerra imperialista in guerra civile, significa che esiste una forza in grado di vincere gli eserciti congiunti della borghesia in guerra. Ricaviamo una sintesi estrema da quanto diceva Lenin *durante* la guerra:

- 1) con una guerra in corso la rivoluzione sarebbe *di per sé* guerra civile;
- 2) la trasformazione della guerra tra borghesie in guerra civile è facilitata dai rovesci militari;
- 3) è praticamente impossibile tendere realmente a questa trasformazione senza concorrere, in pari tempo, alla disfatta della propria borghesia.

È noto che la nostra corrente considerava "razziale" la lotta rivendicativa del contadiname nelle mani del suo nemico storico e considerava "classista" la lotta delle borghesie emergenti.<sup>4</sup>

Dunque, l'elemento decisivo è il *disfattismo* contro il nemico principale, come affermava anche la Sinistra Comunista "italiana", che aggiungeva:

---

<sup>4</sup> Cfr. "Pressione 'razziale' del contadiname, pressione classista dei popoli colorati".

finché c'è guerra non c'è disfattismo e quindi non c'è rivoluzione. Perciò questa deve scattare prima che la guerra conquisti la scena. Diceva Lenin *prima* della guerra spiegando quali fossero le condizioni rivoluzionarie, quali fossero i fattori e quali i prodotti:

4) impossibilità per la classe dominante di mantenere saldamente il proprio dominio;

5) accumulo abnorme di bisogni e difficoltà per le classi oppresse;

6) attività orientata delle molecole sociali (polarizzazione) spinte da quanto precede a un atteggiamento autonomo.

I primi tre punti vanno chiaramente sistemati al posto dei tre che seguono. Occorre poi far seguire un settimo punto con la condizione ben presente in Engels, quasi assente nei rivoluzionari successivi e di nuovo presa in considerazione dalla Sinistra Comunista: il "rendimento" delle nuove armi, da valutare diversamente che nel passato: non c'è paragone possibile tra l'adozione delle armi a canna rigata di cui parla Engels e l'adozione delle armi a guida precisa negli anni '80 (per non parlare delle armi atomiche, dei sistemi di guerra aeronavale, delle guerre con nuove tecnologie).

A causa della scienza, della tecnica, della complessità e ambiguità dei rapporti fra i soggetti che si scontrano, la Terza Guerra Mondiale non sarà tendenzialmente unitaria, sotto l'insegna di grandi schieramenti determinati, ma una polverizzazione di guerre locali, come in parte è già adesso, combattute da soldati-robot, macchine e munizioni a guida precisa (cfr. *Dall'equilibrio del terrore al terrore dell'equilibrio e Guerre stellari, fantaccini terrestri*).

Come s'è detto, la guerra dev'essere "bloccata al suo scatto", se passa la guerra non passa la rivoluzione: non è tanto una questione politica quanto di ingegnerizzazione tra combattente e arma in un contesto estremamente dinamico, dove il rapporto dell'uomo con la macchina, dal cecchino individuale carico di sensori alla bomba atomica (sterminio di massa con una sola bomba), è di completa subordinazione.

È l'industria che influenza il mondo dei *wargame* o sono questi a influenzare l'industria? Sempre più spesso si sente spuntare un neologismo, ed è già nato *gamification*, da gioco, che fa il paio con *jobification*, da mestiere. Ultimi di una lunga serie riguardante un numero crescente di campi, tanto che se ne può trarre indicazioni per l'evoluzione darwiniana dei sistemi entro il modo di produzione capitalistico: *deregulation*, *gentrification*, *rustication*, *commodificaton*, *securitization* (deregolazione, nobilitazione, ritorno alla campagna, mercificazione, finanziarizzazione).

## **Progettare, ingegnerizzare, collaudare, vendere, utilizzare**

Stiamo cercando di capire se i problemi formali e sostanziali posti dal tema cruciale guerra/rivoluzione possono essere affrontati con l'aiuto di uno strumento come il gioco di guerra. Questo perché la diffusione di parole d'ordine è pesantemente influenzata da luoghi comuni, non estranei ad esempio alle politiche poliziesche all'interno dei singoli stati. L'inquadramento delle parole d'ordine entro un meccanismo di gioco con una sua struttura, un regolamento, mosse predisposte con i loro effetti può sfuggire a determinazioni soggettive, sempre conduttrici di parzialità e quindi di errore. È bene ribadirlo, perché la parola "gioco" può generare equivoci. Abbiamo visto che l'origine del *wargame* è antica e legata effettivamente a giochi da tavolo. Questo è ancora vero, ma si è scoperto che l'interazione fra due soggetti che compiono scelte razionali per vincere, cioè per influenzare l'esito finale, può essere tradotta in calcolo e adoperata per la realizzazione di modelli di realtà. A questo punto, i "giochi" sono la base per attività che con l'aspetto ludico hanno solo una lontana parentela. La teoria ha come padri tre famosi matematici (Joseph von Neumann, Oskar Morgenstern, John Nash ai quali aggiungerei Norbert Wiener per la cibernetica).

Qui ci atterremo alla teoria e alla forma con cui essa viene diffusa, senza entrare nel merito della struttura matematica, non solo perché non siamo in grado di farlo ma perché non è necessario, i principi sono semplici. Basti sapere che la *gamification*, cioè il trattare procedure, ricerche, produzioni, corsi di formazione, ecc. con i principi del *game* è sempre più diffuso. L'esempio più eclatante è quello del simulatore di volo: nato per insegnare ai piloti le basi della navigazione aerea, passò al campo dei giochi e di qui tornò potenziato alle scuole di volo, per poi diventare un potente strumento didattico per la simulazione del comportamento in volo di sofisticatissimi aerei da caccia, di aerei passeggeri che ormai hanno il pilota a bordo solo per una questione psicologica e delle navette per le imprese spaziali, specialmente quelle in progetto.

Il simulatore di volo non è un *wargame*, ma è particolarmente interattivo e quindi confrontabile. Anche altri tipi di simulazione non sono *wargame*, però li rendiamo confrontabili quando interagiamo.

Il *wargame* è una merce come le altre. Ma è interattivo, euristico, didattico, insegna mentre lo si progetta, lo si collauda, lo si usa. È talmente sottoposto a controlli da rendere tendenzialmente raro un errore. È soprattutto impermeabile alle suggestioni della mente, ai provvedimenti dettati dalla psicologia, dalle credenze o dalla politica.

Le fasi in cui si divide l'intero suo ciclo di vita sono le stesse di qualsiasi merce non agricola (benché con l'avvento delle tecniche genetiche anche l'agricoltura si adegui). Per quanto riguarda i *wargame* l'inizio del processo

produttivo coincide con la stesura dello scenario entro il quale si svolge la storia. Tale scenario può essere redatto da un autore o prelevato come *frame* (quadro, cornice) da una banca dati industriale che fornisce soluzioni prefabbricate chiavi in mano. Assemblate quelle basi che in un film sarebbero ambiente/scenario/scenografia, occorre aggiungere la sceneggiatura, cioè la storia che gli attori vivono e la maggior parte delle volte combattono. Si tratta di due approcci: quello dell'autore che produce in un gruppo affiatato e stabile; quello della lavorazione diffusa dove il programmatore interviene in fasi più parcellizzate.

In entrambi i casi, i produttori sono disseminati nel mondo e possono non vedersi mai, mentre i programmatori utilizzano metalinguaggi, interfacce grafiche per assemblare funzioni, routine, comandi, tecnica che permette a chiunque di progettare anche se non ha conoscenze specifiche di programmazione.

Quando il regolamento è scritto e collaudato, diventa essenziale, un po' per sostenere la storia, un po' per bilanciare le forze in campo, la fase di *play testing* durante la quale il programma viene distribuito soprattutto ai giocatori volontari che già operano coordinati dal centro, in genere dall'autore.

La composizione e la consistenza dei gruppi di giocatori varia a seconda della notorietà dell'autore, della sua fantasia e del capitale che deve anticipare in vista della commercializzazione, che è uno dei passaggi più delicati. Bisogna infatti badare, a questo punto, alla confezione, ai segnaposto, alla grafica, alla pubblicità, e alle migliaia di *play tester* che non solo collaudano ma si buttano sulla Rete per il passaparola attraverso i *social network*, eccetera. Gruppi del genere possono essere molto piccoli per prodotti di nicchia, oppure molto grandi per aggressive campagne di *vendita*. Leggiamo su Internet di un autore americano mediamente noto, che lavora con venti o trenta gruppi di *play tester* collocati in egual misura negli Stati Uniti e in Europa.

Questi gruppi si sciolgono una volta terminato il lavoro e si ricompongono quando un autore ha di nuovo bisogno di ricorrervi. Un gruppo ristretto rimane coeso per escogitare situazioni di stress estremo per il programma e per il giocatore. E può lavorare a questa fase anche un anno tenendo in contatto i suoi membri attraverso un forum chiuso. A lavoro terminato, il programma viene affidato a un editor professionista, uno solo, che avrà la responsabilità dittatoriale sulla qualità del prodotto. Il ciclo di produzione completo di un buon *wargame* può durare 2 o 3 anni.

Il punto più importante di tutto l'iter produttivo è il responso dei *play tester* sulla giocabilità, cioè sull'equilibrio delle forze in gioco. È in questa fase che vengono adottate misure per far sì che il gioco ponga i giocatori di fronte alle stesse probabilità di vincere o perdere. Qui sorge la prima difficoltà:

bisogna essere molto abili per fare interagire giocatori del medesimo livello in un gioco che li metta assolutamente alla pari, specie se il gioco è asimmetrico; bisogna, in altre parole, che l'intero progetto, una volta realizzato, venga rivoltato come un calzino e che i passi critici vengano interpretati in modo da garantire parità di *chance* nella vittoria. Per fare ciò è indispensabile che i giocatori collaborino e assimilino le risposte congiunte provenienti dal gioco. Tanto per fare un esempio: gli *Scacchi* sono un gioco simmetrico: a parte un virtuale vantaggio del bianco, i giocatori condividono aspettative perfettamente bilanciate. *Risiko* è un gioco bilanciato per quanto riguarda le mosse e il regolamento, ma sbilanciato per quanto riguarda le aree da conquistare e difendere. *Dual Powers Revolution* è un gioco totalmente sbilanciato sia dal punto di vista del regolamento, sia da quello degli obiettivi e della natura degli avversari.

Scopo di un profondo, e nello stesso tempo esteso, controllo di giocabilità è quello di rendere simmetrico ciò che non lo è, e rendere apparentemente asimmetrico ciò che è simmetrico per non rendere il gioco piatto e noioso. Se *Risiko* fosse reso completamente simmetrico sarebbe una specie di gioco degli scacchi per conquistare un quadrato diviso in caselle uguali.

Ciò vale per i giochi da tavolo e di simulazione senza riferimento alla realtà, come un *Risiko* giocato sulla mappa di un pianeta diverso dalla Terra. Se il gioco invece deve simulare la realtà per trarne informazioni e/o indicazioni per l'azione, allora la faccenda cambia.

Tornando alla parola d'ordine "Trasformare la guerra imperialista in guerra civile", notiamo che essa ha poco senso anche in uno scenario fin qui non esaminato, quando, cioè, c'è già una situazione di guerra civile che si sta trasformando in guerra imperialista. In Cina, a partire dal 1923, emissari russi, capeggiati da Borodin, arrivarono per seguire le fasi di avvicinamento per il fronte unito. Nel 1927, l'Internazionale, che aveva ordinato al Partito Comunista Cinese di fondersi nel partito borghese nazionalista, il Kuomintang, non poté fare nulla per impedire il massacro dei comunisti. La guerra civile si trascinò fino all'invasione da parte del Giappone. Così la disgraziata parola d'ordine fu rovesciata, *la guerra civile si trasformò in guerra imperialista*. Borghesia cinese contro borghesia giapponese e i proletari da ambo le parti a combattere per l'una e per l'altra. Sarebbe successo più tardi anche in Russia, contro la Germania nella Seconda Guerra Mondiale: invece di essere guidati nella rivoluzione i proletari russi furono massacrati nella "Grande Guerra Patriottica" staliniana, con milioni di morti. Incalcolabile fu il danno politico provocato dalla insensata adesione alle soluzioni frontiste. Lo stesso discorso bisogna fare per la Spagna, dove la guerra civile era diventata una guerra

imperialista per procura. Lenin che aveva raccomandato la disfatta, si trovò, da morto, a simboleggiare la partecipazione patriottarda.<sup>5</sup>

### **Considerazioni attuali, problemi antichi**

Possibile che non sia mai stato fatto un bilancio di questa parola d'ordine? È facile intuire l'obiezione a siffatta domanda: non sarebbe corretto paragonare la grande Internazionale al gruppo di produttori di un gioco di guerra. Noi rovesciamo questa affermazione: l'Internazionale era effettivamente un grande organismo e, proprio perché tale, avrebbe dovuto lavorare attorno ad ogni parola d'ordine con meno approssimazione, meno "indeterminatezza tattica", disse la Sinistra. La tattica della rivoluzione mondiale meritava ben più attenzione delle complesse relazioni prese in esame in un gioco di guerra. O, se vogliamo, in una fabbrica diretta con metodo scientifico. Si può però paragonare il mondo ad una fabbrica? La nostra corrente, sulla base di osservazioni di Marx, ha sottolineato che entro la fabbrica, quindi entro il cuore del capitalismo, l'operaio non produce merci ma componenti, i quali saranno certamente utili alla produzione di merci, ma all'interno della fabbrica non sono merci; solo sul mercato, fuori dalla fabbrica, la produzione diventa merce. Per questo sarà distrutto il mondo delle aziende e delle merci; mentre sopravviverà, affinando le proprie caratteristiche, il mondo della fabbrica e dei prodotti senza valore/prezzo.

La potenza organizzativa dell'Internazionale ha contribuito a distorcere la percezione generalizzata. Il Comitato Esecutivo dell'IC era in pratica il suo governo, e quindi le disposizioni emanate erano ordini. E la struttura parastatale dell'insieme era controllata di fatto dal Partito Comunista Russo che risentiva più di tutti gli altri organismi della natura e della struttura dello stato russo. Di fatto nell'apparato *politico* nel quale si era tradotta la Rivoluzione russa non esisteva nessun livello dedicato all'organizzazione scientifica delle attività, niente che assomigliasse a quel metodo che va sotto il nome di taylorismo e che l'autore chiamò appunto "organizzazione scientifica del lavoro" (che non vuol dire catena di montaggio). Eppure, Lenin aveva invitato l'apparato del partito-stato russo a occuparsi di Taylor in quanto il suo metodo era il riflesso di una vera e propria rivoluzione entro il modo di produzione borghese, da trattare in quanto tale e non soltanto come strumento di produttività aumentata. Il paradosso fu che l'unico a porsi il problema fu Aleksandr Bogdanov, che, rimasto isolato, fu politicamente zittito senza aver avuto modo di far almeno conoscere, se non applicare le sue teorie sull'organizzazione.

Il taylorismo come *gamification*? Siamo certi di non sbagliare se diciamo che un qualche aggancio si trova, dato che il *wargame* può essere utilizzato

---

<sup>5</sup> Cfr. Trotsky Lev Davidovich e altri, *Scritti e discorsi sulla rivoluzione in Cina 1927*.

anche per sottoporre una fabbrica alle regole di un'organizzazione scientifica del lavoro, la quale può assumere benissimo la forma di un programma di simulazione, o di pianificazione, o di ristrutturazione. Il Cile di Allende aveva computerizzato la propria economia con un sistema di *mainframe* e terminali con l'intento dichiarato di simulare un organismo vivente. All'epoca si poteva essere scettici; oggi è una prassi quasi consueta ("Immaginate una fabbrica...").

Ricapitolando: in condizioni simili a quella russa del 1917, la parola d'ordine "trasformare ecc." diventava una formula vuota perché applicabile soltanto localmente e per di più in una situazione molto particolare, che faceva da sfondo alla presenza di soldati, marinai e proletari, fianco a fianco in tutti gli organismi spontanei che nascevano e si dissolvevano in continuazione. Era certamente possibile, in via del tutto teorica, riprodurre artificialmente ciò che stava accadendo spontaneamente, ed infatti il tormentato cammino dei soviet era costellato di episodi in cui maggioranze e minoranze, nel gioco democratico, si formavano e scomparivano secondo criteri insondabili (e questo di per sé è un elemento che mette in grave crisi la necessità di previsione o almeno di comprensione degli accadimenti sia nella realtà, sia nel modello astratto di realtà progettabile per un *wargame*).

### **Intrecci trascurati**

Comunque sia, la costituzione e la conquista di organismi in grado di cambiare la situazione erano abbastanza frequenti e nei momenti favorevoli potevano provocare un cambiamento locale della polarizzazione di massa.

Al tempo della preparazione del "nostro" *wargame* le condizioni del fermento sociale non erano facilmente riscontrabili. Anzi non esistevano, prima di tutto perché intorno al 1980 era cambiato l'intero sistema per quanto riguarda ad esempio i legami interni a un sistema sociale e i loro riflessi esterni come si possono abbozzare in una specie di matrice di questo genere:

1. la possibilità di dissoluzione dello stato (vedi punto 6.)
2. la tecnologia degli armamenti (vedi punto 4.)
3. la guerra di movimento (blitzkrieg, vedi punto 5.)
4. la proiezione di potenza (vedi punto 2.)
5. la logistica (vedi punto 3.)
6. l'informazione (vedi punto 1.)
7. l'outsourcing (vedi punto 8.)
8. l'esercito professionale (vedi punto 6.)

Intrecciando questi punti in un modello della realtà, complesso ma invariante rispetto ad essa, si possono stabilire relazioni interne al modello in modo da realizzare una simulazione astratta quanto basta per non cadere nel soggettivismo, ma realistica quanto basta per descrivere in modo effettuale la struttura sociale e quindi le modalità del cambiamento.

È probabile che si siano dimenticate le motivazioni che hanno impedito di realizzare un modello astratto ma più sensibile al cambiamento di quello attuale. Infatti, mentre i terzinternazionalisti continuavano ad affermare che si sarebbe dovuto "fare" questo e quest'altro in un clima di attivismo disordinato, la Sinistra dispiegava un bilancio completo e lucido della situazione storica. Presi da un attivismo sfrenato, i primi si ammalavano di noia quando sentivano ripetere da noi che questo capitalismo soffre di una malattia senile, per cui la classe borghese, costretta a capitolare di fronte al comunismo, è sempre meno un elemento razionale del sistema, non riesce più a controllarlo, ne subisce i clamorosi fallimenti.

La piccola borghesia, che sarebbe stata la classe più tartassata dalla crisi, avrebbe tentato di ritagliarsi un posto dal quale diffondere la propria ideologia del compromesso; ma la legge del valore-lavoro, annullata dalla legge stessa,<sup>6</sup> avrebbe fatto mancare il supporto materiale per lo sviluppo coerente di una politica interclassista. La classe operaia era pronta e armata, tutte le altre componenti della società erano pronte a disarmarla. Il fascismo, "realizzatore dialettico delle istanze riformiste", era l'unica forza che potesse raccogliere, senza neanche mistificare troppo, l'esigenza di quella che allora, per le esigenze frontiste, finì per essere chiamata "socializzazione" invece di "rivoluzione".

È possibile oggi ipotizzare quale sarebbe stato il responso di un *wargame* "caricato" con i dati dell'epoca. Nella seconda metà degli anni '20 era chiaro, a chi non si fosse lasciato catturare dal programma frontista, riformista e revisionista, che il ciclo rivoluzionario era chiuso e che nessuna forza al mondo avrebbe potuto rovesciare la situazione per riportarla al "Biennio Rosso" e di lì ripartire con un impianto tattico completamente diverso. Oggi, ovviamente su di un piano storico più maturo, la stessa divergenza fra realtà e narrazione di una realtà presunta produce la stessa necrosi sociale. Però sono passati cent'anni.

Anche senza *wargame* si dovrebbe capire che per l'odierna configurazione del capitalismo non si può neppure più usare la parola "crisi", che vuol dire

---

<sup>6</sup> La legge del valore-lavoro si fonda su di un paradosso mortale per il capitalismo: il plusvalore si può misurare soltanto con il pluslavoro, cioè con il tempo di lavoro che l'operaio eroga al capitalista gratuitamente. Un operaio può lavorare solo per un tempo inferiore alle 24 ore al giorno, quindi per avere più plus-lavoro-valore il capitalista deve far lavorare più operai. Ma il capitalista vede solo la sua fabbrica e perciò non vuole assumere più operai, vuole far lavorare di più e più in fretta quelli che ha. Così a lungo andare si ritrova con più debiti di quelli che è in grado di restituire.

"mutazione repentina". L'ingorgo sistemico in cui s'è cacciata l'umanità sembra ormai a una malattia mortale senza morte dichiarata. La crescita inaudita del capitale fittizio ha fatto esplodere il capitale; il modo di produzione attuale è precipitato in uno stato entropico; persino la sovrastruttura artistica risente dello scenario crepuscolare. Il capitalismo minaccia la specie, ma non nasce il partito organico che la difende. Le poderose anticipazioni di comunismo sono sempre più visibili, ma l'umanità se ne va per i fatti suoi senza apparentemente accorgersi che non va verso un orizzonte ma verso un precipizio.

Nel Grande *Wargame* della Rivoluzione odierna non c'è più posto per povere e deboli parole d'ordine legate a una contingenza micidiale per lo sviluppo del programma. Quelle che furono indicazioni che si volevano fortemente ancorate al passato rivoluzionario della Russia dell'Ottobre 1917, sarebbero dovute diventare indicazioni fortemente ancorate al futuro, non solo della Russia ma soprattutto del mondo capitalistico occidentale.

La grandezza dell'orizzonte invisibile è tale che il vecchio linguaggio non basta più a descriverlo. Perciò è come se non esistesse.

Ecco perché abbiamo sentito la necessità di un ciclo di riunioni sul *wargame*. Abbiamo visto che l'obbligo di utilizzare i dati nell'ambito di un progetto costringe il progettista a tener conto degli scenari plausibili (corretti), e le teorie come quella matematica dei giochi o quella generale dei sistemi si prestano molto bene allo scopo. Naturalmente non esiste garanzia sul fatto che con le teorie in questione non si prendano abbagli, ma esse fanno parte di un gruppo di teorie che riguardano la complessità, si integrano e le integrano, rispondono effettivamente a problemi reali. Tra l'altro erano "nell'aria" e non potevano essere le uniche, come dimostrano a vari livelli di astrazione o complessità la tectologia di Bogdanov, la teoria olonica di Arthur Koestler, l'organizzazione scientifica del lavoro di Taylor, la programmazione lineare, i diagrammi di Gantt, la tecnica PERT (Program Evaluation and Review Technique), eccetera, tutte esperienze che possono essere ricondotte al *wargame* attraverso l'invariante dell'organizzazione dell'attività umana. La borghesia ha riunito questa organizzazione sotto la voce *Project management*, ma l'organizzazione riguarda tutta l'attività ed è sempre ottimizzata con il ricorso a tecniche da *wargame*. Nel linguaggio comune è facile riscontrare l'impronta lasciata da queste tecniche: *lotta* contro il tempo, *guerra* allo spreco, *battaglia* per la qualità totale, *campagna* per la produttività, *bombardamento* pubblicitario, sono tutte espressioni che evocano uno scontro di tipo militare per ottenere una vittoria in qualche campo, cioè una supremazia. Chi fosse scettico sull'argomento, può accendere il computer e fare una piccola ricerca sulle origini, gli scopi e l'adozione generalizzata della tecnica PERT nell'ambito di grandi progetti. Una tecnica anzianotta, che citiamo

apposta per sottolineare che 1) l'assenza di tecnica è certamente una scelta peggiore; 2) ogni sistema dinamico formato da sensori, attuatori, feedback e trattamento dei dati può essere assimilato a un *wargame*, anche se vecchio di secoli.

Nessun grande progetto può fare a meno di tecniche anti-dissipative, e ogni rivoluzione è un grande progetto. Non ci risulta che le parole d'ordine prodotte dall'ultimo conflitto fra classi siano state vagliate con le tecniche adatte. Michail Tuchacevskij, comandante dell'Armata Rossa durante la guerra contro la Polonia, poi comandante delle forze armate dell'URSS, fu uno dei pochi a ricavare dall'esperienza rivoluzionaria una strategia valida per la guerra europea secondo principi che ricordavano un *wargame*, specie per quanto riguarda la guerra di movimento resa possibile dalle nuove macchine belliche. Tra le due guerre, ufficiali tedeschi (come Heinz Guderian) ricavarono dalla dottrina russa simulazioni militari su quella che battezzarono *blitzkrieg*, guerra lampo, che si integrava bene con il *kriegsspiele*, gioco di guerra, *wargame* di cui i militari tedeschi erano storici maestri. Anche in Inghilterra vi furono sporadici segni di adozione della tecnica russa (Basil Liddell Hart, John Fuller), <sup>7</sup> ma in generale le forze armate di tutti i paesi rimasero allineate alla tradizione. Il guaio fu che rimasero allineate anche le parole d'ordine della rivoluzione, cosa che dal punto di vista politico significò allinearsi alla socialdemocrazia, cioè al nocciolo democratico parlamentare. Era infatti inconcepibile affidare le scelte politiche a un gioco di guerra, e del resto all'inizio non lo facevano seriamente neanche gli addetti alla guerra stessa, proprio i tedeschi, che diedero in passato la spinta più forte al gioco di guerra (*kriegsspiele*).

*Oggi si fa ricorso a simulazioni da wargame non solo da parte dei militari, che hanno sviluppato programmi potentissimi, ma da parte di chiunque "entri in gioco" su di un campo di battaglia qualsiasi, da quello del gioco vero e proprio a quello della campagna di marketing.*

## **Complessità e riduzionismo**

Quando la Sinistra Comunista presentò una proposta di tesi sulla tattica del partito rivoluzionario (1922), l'Internazionale la rigettò ritenendo che fosse fuori tema, cioè che contenesse inutili richiami teoretici al funzionamento organico del partito stesso mentre ci sarebbe stato invece bisogno di incitamento all'azione. Nel documento che motivava il rifiuto, l'Internazionale spiegò che in un corpo di tesi sulla tattica si sarebbe dovuto sottolineare

---

<sup>7</sup> Basil Liddell Hart, analista e storico di guerra, sostenitore della dottrina della guerra mobile, autore di una storia critica delle due Guerre Mondiali. John Fuller, generale, teorizzatore della guerra mobile di truppe corazzate. Le loro teorie ricavate dalla dottrina militare sovietica, furono boicottate dalle gerarchie militari tradizionaliste, ma furono applicate con successo da tutti i belligeranti nella Seconda Guerra Mondiale.

la necessità di lavorare alla "conquista della maggioranza nel proletariato" attraverso l'applicazione della tattica del fronte unico. Ora, mentre la chiarezza teoretica è un passo indispensabile per qualsiasi azione sociale di un certo respiro, la conquista della maggioranza è una frase da congresso democratico, da elezioni parlamentari, non può essere applicata al rapporto partito/proletariato, così come la parola d'ordine della trasformazione della guerra imperialista in guerra civile. Senza un contesto che tenga conto della dinamica entro le classi in rapporto con l'ambiente eccetera, anche la "conquista" diventa un problema da bacchetta magica.

L'aggravante del fronte unico non è solo una concessione alla superstizione democratica, è in definitiva una rinuncia alla vittoria perché si diluiscono le potenzialità del partito, fino a quel momento intatte e riconosciute dal proletariato. Non si mette in pericolo una possibilità futura ma si distrugge una realtà effettiva. Bordiga, presente a Mosca durante la discussione sulla "questione italiana", rifiuta l'adesione alle *Tesi di Roma* da parte delle delegazioni francese e spagnola in quanto non meditata. Qualsiasi altro partito avrebbe fatto di tutto per ottenere un consenso che, in clima democratico, significava voti favorevoli ai congressi o alle riunioni del Comitato Esecutivo.

Il programma della rivoluzione, verificato anche per mezzo di un modello sociale, aiuta a capire quali siano le priorità e gli ostacoli, rende subito evidente la nullità di parole pompose sbandierate come soluzioni. Pensiamo alla parola d'ordine "governo operaio", come se fosse l'equivalente di "potere operaio", che già non è gran che. La guerra civile può certo essere uno dei passaggi del corso rivoluzionario, ma dal punto di vista del programma non è un problema di volontà. Nello schema teorico del "rovesciamento della prassi" è contemplata l'inversione dell'influenza sulle masse, non un fatto specifico che la può provocare. Lo stesso dicasi per la "conquista della maggioranza". Che significato può avere in un contesto rivoluzionario? Non sarà certo rimandata la rivoluzione se non si raggiunge un'influenza del 51% sulla classe. E poi, ... la maggioranza di che cosa? Delle adesioni, dei voti, degli operai con un fucile, dei rappresentanti in qualche consesso?

Il *wargame*, come abbiamo visto, è un gioco antico. Può essere adoperato per considerazioni attuali sulla guerra o sulle imprese umane come la scienza, la biologia? La prima versione del suo antenato, il gioco dell'oca, risale probabilmente all'antichità preclassica. Questo spiegherebbe la mancanza di relazione fra la struttura e il risultato delle mosse, dato che non entra in gioco alcuna abilità ma unicamente il risultato del lancio dei dadi. Alcuni pensano, perciò, che l'oggetto, in quanto gioco di percorso, servisse da oracolo, un po' come nell'I-Ching cinese. Il gioco è attestato nel Medioevo, probabilmente come rappresentazione della Via Crucis o del pellegrinaggio alla Gerusalemme Celeste. Compare anche nel

Rinascimento proprio come oracolo, quando si caratterizza per la simbologia di origine magica. Oggi è considerato adatto solo per i bambini. In sintesi, abbiamo una tavola illustrata con immagini significative nell'ambito di un regolamento che ci dice come utilizzare l'informazione disponibile. Forte è la tentazione di considerare le parole d'ordine dell'Internazionale (e di tutti coloro che ne applicano il metodo, coscientemente o meno) più adatte al gioco dell'oca che al *wargame* in quanto, quest'ultimo, lavoro non improvvisato ma progettato.

## SECONDA PARTE

### TESI E SIMULAZIONI

#### **Modelli riduzionisti evolutivi**

Ogni *wargame* ha generalmente uno scenario, due o più giocatori e si svolge in un'epoca storica che mette a disposizione risorse, tecnologie e leggi tipiche del suo tempo. Potrebbe anche essere ambientato in un contesto del tutto fantastico, ma deve avere comunque una sorgente di risorse, un processo di produzione e riproduzione e uno scarico di scorie. Potrebbe non avere questi caratteri sociali ed essere basato sull'informazione tratta da simboli come nel gioco delle carte. Potrebbe essere a somma zero come nel poker oppure dividere in altro modo la posta della vittoria. Essendo sempre accompagnato da un regolamento, il gioco è o dovrebbe essere "polarizzato" intorno a un certo stato di equilibrio, almeno finché uno dei giocatori non vince. Una definizione del gioco potrebbe essere: "sistema formale per l'aumento dell'informazione su sé stesso." Infatti, il regolamento smussa gli spigoli, ordina il disordine, conserva invece di distruggere e ricostruire. La quantità di informazione dovrebbe essere costante. Invece no. Poniamo che una unità d'informazione si paghi, ad esempio un dollaro. I due giocatori acquisiscono informazione "nuova" l'uno dall'altro semplicemente osservandosi a vicenda mentre operano (giocano). Se avviene uno scambio di informazione per un dollaro, il sistema ha acquisito due informazioni mentre i dollari nello scambio hanno semplicemente cambiato di tasca, la quantità di partenza è rimasta invariata. Le due informazioni supplementari, invece, per chi le riceve sono veramente diverse da quelle possedute in partenza, quindi, si sommano (a meno che non si consideri l'informazione come bene condiviso, nel qual caso non ci sarebbe neppure lo scambio).

Può darsi che il gioco dell'oca sia davvero l'antenato di tutti i giochi da tavolo. Volendo esagerare, potremmo dire che è a uno stadio evolutivo più basso di quello raggiunto dalla macchina di Turing, cioè dal computer ma gli

assomiglia: "Se nella casella trovi x, allora vai a y, oppure lancia i dadi z." Il gioco degli scacchi è più complesso, ma non ha questo simulacro di capacità computazionale. È senz'altro un classico modello di realtà portata a un grado di astrazione difficilmente superabile: con pochi elementi vagamente riferibili a una scena di guerra si ottiene un numero di mosse apparentemente infinito su di un "campo di battaglia" di sole 64 caselle. Gli egizi avevano un gioco, il *senet*, basato su tavola e "pezzi" come gli scacchi; i romani conoscevano scacchi dello stesso tipo di quelli moderni (ne parla Ovidio sottolineando il contenuto militare del regolamento).

Nulla ci impedisce di costruire uno scenario diverso da quello che è diventato lo standard universale. Alcuni elaborati modelli di gioco degli scacchi sono stati effettivamente provati, come ad esempio quello a "scacchiera infinita", nel quale i pezzi classici si muovono con mosse classiche sulla scacchiera classica che continua sul retro della faccia tradizionale.

Oppure quello escogitato da militari che volevano rendere il gioco degli scacchi più realistico, quindi a un inferiore livello di astrazione. Quei primi modelli, risalenti al XVII secolo, avevano lo scopo opposto rispetto al gioco degli scacchi che oggi conosciamo, cioè tendevano a introdurre elementi di realtà via via più plausibili, in modo da poter riprodurre addirittura le grandi battaglie storiche e cambiarne gli esiti. È probabile che già nell'antichità classica si studiassero su mappa le tattiche di una battaglia prima o dopo il combattimento.

Qualunque risultato si voglia ottenere dalla progettazione di un *wargame*, il modello astratto migliore cui riferirsi è sempre quello degli scacchi: in esso si parte da uno scenario stabilito per giungere a un numero altissimo di variazioni che permettono di ottenere una vittoria o di subire una sconfitta. Non esiste infatti alcun meccanismo che affida al caso anche solo una piccola parte del gioco. Ma, a differenza degli scacchi, in tutti i *wargame* lo scenario evolve attraverso una più o meno alta presenza di condizioni casuali, ottenute con dadi, carte, caselle o combinazioni di tutti questi fattori.

Dai "presepi armati", cioè dai plastici sette-ottocenteschi che si trovano ad esempio al *Museo degli Invalidi* di Parigi, ai *wargame* computerizzati progettati per la guerra moderna, gli scenari sono ottenuti con grande approssimazione alla realtà. Ciò comporta, nello svolgimento del gioco, una pesantezza non accettabile se lo scopo è il divertimento ottenuto con simulacri di cartone stampato, per cui si sopperisce con espedienti inseriti nel regolamento. Il realismo invece non incide o quasi sui grandi scenari progettati dagli stati non solo per la guerra. Oggi i grandi giochi degli Stati Maggiori e dei Paesi sono tutti computerizzati.

Abbiamo visto, con il *wargame* della NATO sulla Terza Guerra Mondiale, che la borghesia quando è davvero sotto pressione non attende, per la propria preparazione a eventi futuri, che l'attualità diventi storia. Per quanto incapace di prevedere e di progettare per non lasciarsi trascinare dal flusso degli eventi, ha sempre il vantaggio della posizione in difesa, come diceva von Clausewitz: essendo il capitalismo un sistema del rimedio (buco-rattoppo), la sospensione della capacità evolutiva potrebbe essere il suo tratto caratteristico derivante da una crescente passività rispetto alla freccia del tempo altrimenti chiamata storia. Come vedremo, anche la constatazione-lamento sull'"attacco della borghesia al proletariato", avanzata reiteratamente dato che la classe dominante è sempre intenta al suo naturale lavoro che è quello di sfruttare i proletari, deriva da grandi premesse: la borghesia è la classe che detiene il potere, deve *difenderlo*; il proletariato è la classe "oppressa", non si può difendere che pretendendo di più rispetto a quello che ha, cioè può solo *attaccare*. Anche quando le venga tolto qualcosa, per riprenderselo deve attaccare. Se i proletari sono sulla difensiva è perché qualcosa hanno già perso. Oggi i proletari non sono neanche più sulla difensiva, semplicemente non sono.

### **Prendere il treno giusto**

Già. Se il *governo* operaio non è il *potere* operaio, il fronte unico non è un sindacato che iscrive solo operai. Ma attenzione: la mappa ci consente di prendere il treno giusto e di scendere alla fermata prescelta, mentre il governo operaio e il fronte unico non forniscono informazione. Il fronte unico c'è già ed è quello che ci farà perdere se partecipiamo: una parte degli operai è già unita con la socialdemocrazia per ragioni storiche, non dobbiamo rincorrerla ma andare per la nostra strada, solo così daremo un senso all'abusata parola "avanguardia". La storia della Terza Internazionale è fatta di nonsensi logici, e alla lunga il linguaggio ne risente, fino a che compie un salto dal subire la negativa influenza della realtà sociale, all'imporre una negativa influenza sulla realtà sociale. È l'effetto *langue de bois*, la lingua di legno mummificata dall'omologazione.

Abbiamo parlato spesso di modelli "riduzionistici" della realtà, modelli che ci permettono di conoscere la struttura profonda dei fenomeni che vogliamo analizzare, siano essi parte del ciclo naturale, siano il frutto del lavoro umano applicato alla natura.

E abbiamo visto che maggiore è il grado di astrazione di questi modelli, maggiore è la loro capacità di descrivere realtà diverse a partire da invarianze formali.

L'ingegnere, filosofo e matematico Alfred Korzybski è l'autore del celebre enunciato: "La mappa non è il territorio". E esso ha implicazioni che vanno ben oltre al significato "popolare" normalmente attribuitogli. Un classico modello

di alta astrazione rispetto alla realtà è lo schema di tutte le metropolitane del mondo: per quanto ognuna di esse sia diversa dall'altra, tutte offrono la totalità dell'informazione richiesta. Arriveremo a destinazione senza fallo attraverso la consultazione di pochissimi segni: cerchietti, bande colorate, numeri e nomi. Considerazione collaterale: siccome l'informazione da trasmettere ("prendi il tal treno") è sempre la stessa, la grafica necessaria risulta semplificata e praticamente identica per tutte le metropolitane del mondo: barrette colorate, pallini e nomi delle stazioni.

Il metodo esemplificato con la piantina della metro è lo stesso che sta alla base di tutti i modelli d'invarianza sotto trasformazioni: secondo il ponderoso lemma dell'Enciclopedia Einaudi, senza il concetto esteso di invarianza sarebbe impossibile ogni scienza. Marx afferma che

"Ogni scienza sarebbe superflua, se la forma fenomenica e l'essenza delle cose coincidessero immediatamente".

Cioè se la costituzione materiale delle cose corrispondesse immediatamente al modello teorico che ne ricaviamo (sempre che si riesca a sfruttare le leggi che finora abbiamo trovato per ciò che possono dare e non per uno scontro di opinioni filosofiche).

*More is different*, ha scritto il premio Nobel Philip Anderson. Stiamo parlando di realtà o del suo riflesso sul nostro cervello? Il fatto è che i neuroni, a differenza delle rotelle, hanno un *comportamento*, sembra che aggiungano qualcosa alla situazione di partenza. Ma, deterministicamente, siccome non crediamo al miracolo della creazione, e siccome tutto quello che succedeva e succede non scaturiva/scaturisce dal niente, ecco che invece della bacchetta magica ci viene in soccorso la teoria dell'informazione. Korzybski, che abbiamo citato, fece uno scherzo ai suoi allievi a proposito di psicologia e di comportamento dei neuroni: arrivò in classe con una confezione di biscotti offrendone agli allievi; questi li presero d'assalto e, chiusa la scatola ormai vuota, videro sul coperchio l'immagine di un cane e la scritta "Biscotti per cani". Diversi si sentirono male e un paio vomitarono. I biscotti naturalmente non erano per cani. L'informazione non aggiunge niente di *fisico* a un sistema, ma può provocare effetti macroscopici. Un computer, che sia nuovo o riempito con terabyte di dati, è sempre formato dalla stessa quantità e qualità di materia. L'informazione è una disposizione della materia diversa da quella che c'era in origine. Oggi a sostenere il materialismo, anche evoluto attraverso nuove scoperte, si passa per materialisti scienziati e meccanicisti. Certo, una discussione tra filosofi è un campo di battaglia dove si scontrano agguerriti militi del pensiero, i loro neuroni sono di sicuro in fermento, ma non possono "creare" dal nulla informazione, nuova conoscenza. Una simulazione tipo *wargame* può aggiungere informazione al sistema solo perché questa esiste: anzi, non sarebbero possibili variazioni al sistema se la presenza di "novità" fosse *nulla*.

Il *wargame* può essere scambiato per un *sistema dinamico* di simulazione al computer, ma è uno strumento diverso. I sistemi dinamici producono variazioni di scenari a partire da una retrospettiva storica proiettata nel futuro. La simulazione al computer, imprescindibile, riguarda ciò che sta succedendo per *prevedere* in modo da *prevenire*.

I *wargame* non hanno bisogno del computer per funzionare, tanto che la maggior parte di quelli operativi sono "manuali" e ricorrono al computer per attingere informazione tecnica dai database o dai "sistemi esperti". Ciò che soprattutto distingue i *wargame* è l'interazione fra i giocatori, che, disponendo oggi di immense quantità di dati, possono liberare i propri neuroni e scatenarli nell'ambito di regole precise. I *wargamer*, a differenza dei filosofi, non riciclano idee personali in scatola chiusa ma interagiscono tra loro e con il mondo, tanto che l'effetto gioco è registrato persino dalla risonanza magnetica e da altri sistemi di rilevazione dei neuroni "accessi".

### **La scienza a congresso**

Non sappiamo se il *wargame* è Scienza con la maiuscola, ma la teoria dei giochi è sicuramente un approccio scientifico al comportamento umano in situazioni di conflitto. Scientifico o no, il gioco di guerra è comunque diventato un ausilio importante in molte discipline, come fosse un grimaldello tuttofare. Da che cosa scaturisce questa potenza? I filosofi idealisti italiani consideravano la scienza come cassetta degli attrezzi per risolvere problemi pratici. Non attribuivano al mondo della ricerca scientifica la dignità di "cultura". Qualcosa di simile, in formato ridotto, succede a molti sinistri, convinti che le parole d'ordine e l'agitarsi sconnesso possano sostituire la teoria.

La scienza dell'epoca borghese va trattata con circospezione, ma l'ideologia va rifiutata, specie in tutti i casi in cui ha un nome che finisce per ...ista. Dunque: stiamo perdendo tempo o c'è qualcosa che vale la pena di sviluppare in un articolo di periodico? Dobbiamo scomodare un quartetto famoso per avere termini di confronto.

Un filosofo della scienza della nostra epoca, Imre Lakatos, ha illustrato quella che secondo lui è la situazione in un libro intitolato non a caso *La metodologia dei programmi di ricerca scientifici*. Metodologia e programmi, dunque, due aspetti strettamente collegati che non possono nascere dal nulla: essi pretendono che l'elaborazione di cui è capace il cervello umano si applichi razionalmente all'oggetto da conoscere. Se la nostra razionalità (metodo) fallisce vuol dire che 1) non siamo riusciti a conoscere l'originale e 2) ci siamo basati sul vecchio riduzionismo per avere un modello derivato dall'originale ma invariante come la mappa rispetto al territorio, lo schema di tutte le metropolitane del mondo.

Un altro filosofo contemporaneo, Paul Feyerabend, ha risposto con un libro, *Contro il metodo*, nel quale cerca di mettere in guardia contro la credenza che la scienza sia infallibile e che una ricerca abbia carattere scientifico soltanto perché in essa si fa ricorso a risultati precedenti consolidati, come ad esempio i fondamenti di Galileo e Newton. Non facciamo il tifo né per l'uno né per l'altro, per adesso ci viene in mente però che, sia si tratti di metodo, intuizione o altro, la ricerca scientifica ha sempre portato a risultati nuovi, e da qualche parte questi si son pure dovuti formare e sedimentare.

Thomas Kuhn, con il testo *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, ci dice che la scienza procede a salti. Un lento accumulo continuo di conoscenze conduce al formarsi di un forte paradigma, la scienza "normale" di una certa epoca. Quando quel livello di conoscenza non basta più, interviene una rottura del paradigma, "scoppia" cioè una rivoluzione scientifica, la risposta discontinua, a cuspide, all'accumulo continuo precedente, o forse meglio, alla normalizzazione precedente della scienza.

È noto che Karl Popper, in *Logica della scoperta scientifica*, giunge a una conclusione difficilmente collegabile a quanto detto dai suoi colleghi filosofi: la scienza non procede, afferma, per programmi, metodo o rivoluzioni ma si impone falsificando sé stessa:

"L'inconfutabilità di una teoria non è (come spesso si crede) un pregio, bensì un difetto. Ogni controllo genuino di una teoria è un tentativo di falsificarla, o di confutarla. La controllabilità coincide con la falsificabilità; alcune teorie sono controllabili, o esposte alla confutazione, più di altre; esse per così dire, corrono rischi maggiori."

Se una teoria scientifica si può definire tale solo nel caso in cui sia confutabile con metodo scientifico, abbiamo un caso curioso di proposizione dialettica fatta propria da un liberale arcinemico dell'assolutista Hegel, del pericoloso Platone e del terrorista Marx, già da Popper presi di mira. Si sente sullo sfondo un po' di negazione della negazione (la teoria falsifica sé stessa), di unione degli opposti (la controllabilità coincide con la falsificabilità) e di trasformazione della quantità in qualità e viceversa (si ha scienza quando si riesce a ridurre un aspetto qualitativo della realtà in elementi quantitativi misurabili). La scienza ha già qualche problema con la borghesia come classe dominante, figuriamoci con i filosofi liberali borghesi in contraddizione con la lucidità rivoluzionaria dei loro bisnonni illuministi.

Accettiamo per un momento quanto ci dice il filosofo: la scienza è corretta solo se criticata dalla scienza. Aggiungiamo: con una valida sperimentazione. Possiamo, ad ogni modo, raccogliere i "pensatori" citati in un quartetto omogeneo che ci mostra il panorama scientifico del '900.

Qual è l'origine dei loro cavalli di battaglia, così famosi e così accettati da tutti (anche da noi in questo momento)?

Lakatos isola il particolare "programma" che, insieme con "metodo", ci sembra un altro modo per dire "progetto".

Feyerabend gli risponde: niente metodo, ogni cosa va bene, la scienza è anarchica e sa arrangiarsi anche nella confusione che produce.

Kuhn controbatte: la scienza è una cosa seria, e la cosa più seria che ci sia è la rivoluzione del paradigma.

Popper, riassumendo: dovete tutti quanti passare l'esame di scientificità. Allora, come stabilite la verità di una proposizione?

Lakatos chiude il cerchio: Popper ha appena usato la parola *verità* e la sua falsificabilità sa di *dialettica*, due termini che in scienza sono ormai sostituiti da proposizioni più potenti.

In ogni caso, la vecchia conoscenza andrebbe a far parte dei casi particolari di quella nuova. Una teoria scientifica non muore mai: se ha rispettato le condizioni iniziali per essere definita tale, va a far parte delle teorie scientifiche ritenute "vere" (virgolette) nell'ambito delle conoscenze generali della loro epoca.

Ma il quartetto, lo arruoliamo o no? Per adesso gli diamo la gavetta e lo passiamo ai servizi ausiliari, però solo se lo prendiamo in blocco, perché le critiche reciproche dei suoi membri sono più interessanti di ciò che essi sostengono in positivo.

## **La tazza e la ciambella**

Nonostante la teoria geocentrica fosse sbagliata, fu a lungo ritenuta esatta perché i calcoli delle posizioni degli astri, delle eclissi, delle costellazioni trovavano una conferma oggettiva. Oltre a ciò, e fu il freno più importante alla concezione eliocentrica, il sistema geocentrico era difeso non tanto dalle teorie filosofiche o dalle credenze religiose quanto, soprattutto, da ragioni intuitive (esempio: la velocità della Terra avrebbe prodotto un vento fortissimo; la caduta di un grave da una torre avrebbe prodotto una variazione del punto d'impatto, idem per la traiettoria di una freccia).

Era cioè difeso proprio con gli argomenti che Galileo rifiuta perché non dimostrati attraverso un modello misurabile e calcolabile.

Abbiamo parlato spesso di modelli "riduzionistici" della realtà, modelli che ci permettono di conoscere la struttura profonda dei fenomeni naturali che vogliamo o dobbiamo analizzare. Abbiamo visto che maggiore è il grado di astrazione di questi modelli, maggiore è la loro capacità di descrivere realtà diverse a partire da invarianze formali. Questa capacità si è rafforzata con l'impiego dei computer, che ci permettono di simulare situazioni un tempo non riproducibili.

I primi *wargame* erano statici. Usati probabilmente per la prima volta nelle scuole militari per studiare le battaglie del passato, erano l'equivalente di un presepe, una scenografia tridimensionale con elementi mobili (i soldatini di piombo). Servivano da supporto alla spiegazione di ciò che era accaduto e solo in un secondo momento furono usati per studiare esiti alternativi disponendo i pezzi mobili in modo diverso rispetto all'originale simulato. Nei plastici immobili venne introdotto il tempo. La cronologia degli eventi può essere decisiva per l'esito della battaglia, perciò ogni mossa dev'essere scandita nell'unità temporale.

Le simulazioni con il metodo dei giochi di guerra uscirono dal campo puramente militare solo nel '900, ma è con l'avvento del computer che divennero un condensato di metodologie derivate da ogni ramo scientifico. Il tempo rende dinamiche le ricostruzioni o comunque le simulazioni. Con le odierne conoscenze (teorie dei giochi, delle catastrofi, delle reti, dell'informazione, dei sistemi, ecc.), spazio e tempo sono posti in stretta relazione, non più soltanto nella formuletta della velocità ( $v = s/t$ ), che già ci dava l'idea dello svolgersi dei fatti come in un film invece che come in una fotografia, ma nello spazio delle fasi, un'astrazione che rende conto dell'evoluzione di un sistema sottoposto a fattori deterministici.

La lotta di classe è perfettamente assimilabile alla guerra, perciò non c'è da stupirsi se riconduciamo situazioni e parole d'ordine alla teoria dei giochi e ai *wargame*. E non deve stupire o comunque essere rigettata per principio la scansione temporale che porta il modo di produzione (il sistema) a evolvere secondo invarianti sotto trasformazione. I matematici a questo punto hanno pronto l'esempio della ciambella e della tazzina da caffè, unite dall'invarianza topologica a dispetto della trasformazione morfologica. Se si pensa che il "generale" Engels raccomandava lo studio della "questione militare", ci accorgiamo che non c'è motivo per ignorare il suo appello. Le simulazioni odierne possono fornire anzi una base per l'indagine sulle tattiche in tempi di rivoluzione. Non è detto che si tratti di questioni tecniche, per le quali basta la conoscenza degli strumenti. Il *wargame* come lo si intende oggi può suggerire studi inediti rispetto a quelli che, da buoni ripetenti, ancora ribadiamo da cento anni esatti.

Anticipiamo: noi sosteniamo che le *Tesi di Roma* sulla tattica sono un sofisticato *wargame* giocato senza scacchiera o computer. Risalgono al 1922, sono riprese in vari testi successivi che ne riassumono dei particolari, specie *Partito rivoluzionario e azione economica*, del 1951, e *Attivismo*, del 1952, e sono state alla base di tutte le discussioni avvenute in questi 99 anni. Il nostro studio non serve tanto a spiegare quanto a evitare di incamminarci verso il secondo secolo di catastrofici errori.

Perché è vero che gli errori non hanno padri, ma qualcuno li commette, anche se inconsciamente, collettivamente, ripetutamente. Le tesi sono

chiare, cristalline, inequivocabili: il perno attorno al quale ruota l'azione è il partito. Non ci sono altri protagonisti, solo comparse. Ecco la risposta dell'Internazionale a quanto in esse si sostiene:

"Queste argomentazioni non hanno che un solo scopo: esse diminuiscono, rendono meno importante la necessità della lotta per la conquista della maggioranza della classe operaia, cioè celano il compito più importante che si impone ad un partito così giovane come il PCd'I. Invece di dire al partito: lotta per ognuno degli operai, cerca di conquistarlo, cerca di conquistare la maggioranza della classe operaia, le tesi avanzano obiezioni dottrinarie che mirano a dimostrare che non si tratta di un affare molto urgente. Vi è in ciò un pericolo così grave che l'Esecutivo non rinuncerà a nessun mezzo per mettere in guardia il partito contro questo pericolo."<sup>8</sup>

L'insulsa risposta è costruita su di un paradosso logico: il PCd'I è accusato di non volere la conquista di quella parte del proletariato che al momento è schierato in maggioranza (elettorale) con la socialdemocrazia. Il Partito dovrebbe quindi allearsi con quest'ultima per strapparle i proletari eccetera. Deve perciò mettersi in concorrenza con la socialdemocrazia.

Per l'IC la tattica era un programma d'azione politico, finalizzato al controllo della maggioranza del proletariato; per il PCd'I la tattica era il risultato della genesi del partito, la premessa indispensabile per proiettarsi al di fuori della società capitalista per controllare il processo materiale della presa del potere.

Ma che bisogno avrebbe allora un operaio socialdemocratico di passare da un partito socialdemocratico ad un altro con lo stesso programma?

Prendiamo la situazione europea al 1921, traduciamola in elementi quantitativi misurabili e immettiamola in un computer all'applicazione *War-game*-Comunismo, realizzata sulla base dei dati originali di Marx ed Engels. Immettiamo fronte unico, governo operaio, conquista della maggioranza, parlamentarismo e compromesso.

Premiamo *Enter*. Compare sullo schermo la scritta: "Errore. Dati incompatibili con quelli originari richiesti dall'applicazione." Il computer è una macchina, non sa mentire.

### **Scacchi, invarianza e... macchine euristiche**

Con il termine "invariante" si intende descrivere una particolarità condivisa da tutte le scienze della natura fisica, specie quando si tratta dei loro modelli matematici. La nozione di invarianza era particolarmente cara ad Amadeo Bordiga perché in essa si esprime aprioristicamente la possibilità di trattare problemi qualitativi per trarre da essi la possibilità di renderli

---

<sup>8</sup> Cfr. Osservazioni del Presidium del CE dell'IC sulle *Tesi di Roma*.

quantitativi e misurabili, perciò trattabili con i metodi della scienza, cioè ricavandone formalismi astratti con i quali fare calcoli, come se fossero "vere e proprie macchine per conoscere."

Il classico modello di realtà rappresentato dagli scacchi permette qualche considerazione sull'invarianza. Con pochi elementi vagamente riferibili a una scena di guerra si ottiene un numero di mosse apparentemente infinito su di un "campo di battaglia" di sole 64 caselle.

Nulla impedisce di costruire uno scenario diverso con le stesse regole, e lo stesso vale per l'inverso: è possibile uno stesso scenario con regole diverse. I modelli di *wargame* da tavolo portano alle estreme conseguenze questo aspetto del gioco: si fa una mossa, si osservano le reazioni che essa provoca nell'avversario, si fa un'altra mossa, dove per mossa se ne intende una qualsiasi prevista dal regolamento.

Questa capacità di plasmare un gioco secondo le esigenze, si è rafforzata con l'impiego dei computer, che ci permettono di simulare situazioni un tempo non riproducibili perché derivanti da aspetti qualitativi non implementabili. Anche le probabilità del verificarsi di un certo evento erano difficilmente calcolabili e in genere si ricorreva all'aleatorio risultato di un lancio di dadi.

Quando i compagni che abbiamo citato all'inizio decisero di realizzare un *wargame*, incominciarono a produrre scenari, ipotesi, raccolte di dati, arrivando ad avere una buona traccia da cui partire per la realizzazione. La traccia era originale, ma tecnicamente dedotta dai *wargame* allora disponibili e che non erano gran che rispetto a ciò che si sarebbe voluto realizzare. Il gioco di guerra pubblicato su *Eserciti ed Armi* sembrava ben strutturato, ma si era subito rivelato piuttosto impegnativo e tutto sommato inutile: anche se si trattava di un gioco, l'uso militare classico era di freno all'utilizzo delle proprietà invarianti. Una rivoluzione non è semplicemente una guerra, anche se molti eventi hanno la stessa natura e si possono assimilare facilmente per via della storia ben studiata e dell'effetto realistico ben calibrato. La guerra sarà la continuazione della politica con altri mezzi, come dice von Clausewitz, ma alcuni aspetti sono superflui nel contesto odierno di una rivoluzione.

Avendo progettato il "*wargame* proletario" come un'applicazione acritica dell'assunto "trasformare la guerra imperialista in guerra civile", esso prevedeva una fase transitoria con la presenza di fanteria, marina e aviazione. Alcuni aspetti richiedevano l'intervento dell'*intelligence* per attribuire i necessari coefficienti di riuscita dell'azione, e l'insieme rispondeva bene in teoria ma era difficile farlo funzionare. Che cosa se ne fa il proletariato della marina? La risposta era semplice ma sbagliata: serviva la marina perché in Russia, nel 1917, c'era.

Comunque, questa presenza della "specializzazione" delle varie armi non intralciava la possibilità di utilizzare le stesse regole con scenari diversi o gli stessi scenari con regole diverse. Vale a dire che *sembrava* abbastanza agevole utilizzare la struttura interna per ricavare un *wargame* caratterizzato dall'ipotesi "trasformare la guerra imperialista in guerra civile" poi sottoposta a critica. In Russia la rivoluzione fu davvero un salto dalla guerra imperialista a quella civile, ma, e lo spiega bene Lenin, le sue caratteristiche non erano il frutto di una teoria invariante bensì di una situazione del tutto *speciale*. È vero che durante una guerra il proletariato è in armi, ma è tutt'altro che sicuro l'uso che ne può fare una volta che la borghesia gliel'ha messe in mano. Ciò non vale solo per il caso specifico; anche un *wargame* moderno, già realizzato per computer, può rivelare un errore come questo: per cui *invece di essere un vero simulatore di guerra elettronica può limitarsi a essere un simulatore elettronico di guerra*.

A noi non serve un simulatore comunista di rivoluzione, serve un simulatore di rivoluzione comunista. Non è la stessa cosa. Dobbiamo strappare il comunismo dalle grinfie dell'ideologia borghese e riconoscere il comunismo delle origini come terreno di coltura del comunismo sviluppato: il quale non è una nuova forma di *governo* ma il modo di essere di un'altra forma sociale. Non progetteremo questa forma sociale in veste di *wargame*, ma leggeremo l'informazione che ci serve per identificarla già oggi. In fondo è quello che facciamo da quarant'anni contro le residue scorie dello stalinismo.

È un po' come tracciare il grafico di un sistema complesso utilizzando le modalità più comprensibili, anche di primo acchito, per capirne il funzionamento. Il più semplice e generalizzabile è quello delle coordinate cartesiane. Esso ci mostra l'andamento nel tempo di determinate quantità espresse in unità di misura. È universale, ci permette di rappresentare quasi tutte le dinamiche nel tempo, l'importante è sapere quale conoscenza utile trasmette. Ed è sufficiente una semplice occhiata per apprendere se la quantità di "cose" rappresentate sale o scende. Se avessimo scelto una tabella, avremmo dovuto interpretare i numeri, confrontarli entro la tabella e fra tabelle, eccetera. E non per ultimo: l'impatto visivo immediato in guerra è essenziale, non solo per quanto riguarda i grafici.

Se invece di quantità nel tempo avessimo un insieme con dei sottoinsiemi useremmo un grafico a "torta", che visualizza la composizione percentuale di qualsiasi insieme coerente con i suoi sottoinsiemi. Per quanto riguarda l'immediatezza vale il discorso fatto per il diagramma cartesiano.

Volendo invece rappresentare una serie ordinata di operazioni entro un sistema dinamico potremmo utilizzare un diagramma di flusso, nel quale sono raffigurate ed evidenziate le funzioni da un punto di partenza a uno di arrivo. I bussolotti rappresentano delle funzioni collegate alle forze o alle idoneità degli apparati esecutivi. È uno degli schemi più

delicati: di solito al posto dei bussolotti finiscono persone o partiti, mentre l'uso corretto è quello delle funzioni. La quantità d'informazione che si ricava di primo acchito da un elenco di persone o partiti è vicina allo zero, da un diagramma di flusso possiamo ricavare un programma completo.

Il confronto fra sistemi quantitativi misurabili e sistemi qualitativi aleatori mette a dura prova il riduzionismo classico. Ma è proprio per questo che siamo condannati a ricercare elementi di validità nel percorso della conoscenza, percorso che non dobbiamo trascurare.

### **Rassegna delle forze in campo: genesi di una mossa**

All'inizio di ogni battaglia vi sono forze disomogenee che si affrontano schierando in campo più differenze che analogie. In ogni guerra, queste forze si influenzano a vicenda e variano a seconda delle rispettive possibilità economiche e sociali, per cui si viene a formare una certa simmetria di forze e di mezzi.

Nella fase di crescita dello scontro in una situazione rivoluzionaria, è possibile, anzi certo, che una incolmabile differenza di simmetria sia neutralizzata da una componente contraria in grado di sovvertire le consuetudini e rivelarsi idonea all'obiettivo. Il gioco fra queste potenzialità rappresenta il campo insostituibile su cui si sviluppa il *wargame*.

In genere per "mossa" si intende una serie più o meno importante di azioni che servono sia a conquistare posizioni, sia a obbligare l'avversario in posizioni poco difendibili.

L'esito di una guerra in genere non è stabilito dalla ricerca di posizioni valide ma dal loro insieme nel tempo. È noto che vi sono stati condottieri che hanno vinto tutte le battaglie ma hanno perso la guerra (e viceversa).

Questo è un dato di fatto che ha una sua logica: chi persegue un obiettivo intermedio può al massimo aspettarsi di ottenere un risultato intermedio. Nel campo delle "situazioni" (degli scenari) se non esiste una polarizzazione sociale di intensità sufficiente è inutile e dannoso fingere che ci sia.

Sembra una banalità, ma succede più spesso di quanto non si creda, e ci si mette in questo caso nell'impossibilità di dar vita a qualsiasi movimento più grande. Eppure, se partecipiamo a un *wargame*, ci comportiamo in modo diverso.

Mentre nella vita di tutti i giorni siamo convinti di prendere posizione in base alla nostra volontà e razionalità personali (coloro che hanno responsabilità su altri sono una minoranza), nel *wargame* sappiamo che volontà e razionalità sono fattori collettivi che maturano con

l'interazione dei giocatori (i duelli fra individui non sono un buon soggetto per un *wargame*).

Mentre nella vita di tutti i giorni, soli o insieme con altri, siamo convinti di capire una realtà complessa che ci viene presentata da capi o partiti che non hanno idea di cosa sia la complessità, nel *wargame* siamo costretti a distillare conoscenza dalle fonti più disparate.

Emblematico il caso della rivoluzione europea fallita dopo la Prima Guerra Mondiale: tutti i partiti socialisti e comunisti si dichiaravano per la presa del potere dato che il proletariato lo esigeva; ma come partiti si guardavano bene dal potenziare la tendenza, anzi, la sabotavano. Questo poteva accadere grazie a una tradizione di doppiezza politica (dire una cosa e farne un'altra opposta) alla quale gli operai erano assuefatti.

Nel *wargame* non si va allo sbaraglio, ci sono delle regole che chiameremo "programma". *La prima mossa la fanno gli operai*. Non perché sia stabilito dal programma o dalla consuetudine o dal lancio della moneta, ma perché i capitalisti sono nel loro elemento, nel loro modo di produzione, sono loro che hanno la facoltà di "dare", ma lo fanno solo se qualcuno "chiede". E di solito neanche in questo caso. Di qui la lotta.

Se nella società i parametri fondamentali dell'economia politica sono poco squilibrati nessuno chiede niente. Se sono molto squilibrati può darsi che qualcuno chieda qualcosa, oppure no, per paura di perdere il posto o altro. Se qualcuno chiede, questi non può essere che un operaio. Ciò non c'entra con una qualche "teoria dell'offensiva padronale" che si scatenerrebbe tutte le volte che i padroni fanno il loro mestiere. Anche gli operai hanno la facoltà di fare il loro mestiere di classe, tra l'altro sono oggettivamente più forti; se non rivendicano nulla, il mondo capitalistico sa come adoperare quel vantaggio.

In situazioni particolari, potrebbe anche scattare la piccola borghesia, la più tartassata nel momento in cui le venisse tolta la delicata fonte di reddito cui è aggrappata: la bottega, l'ufficio, il negozio, la scuola, la burocrazia, il controllo sociale. Delicata fonte di reddito perché legata completamente ad attività che non padroneggia in quanto intrecciate a quelle di altri. Anche il salario è una variabile connessa alle decisioni di altri, ma nel caso dell'operaio una variazione di salario non comporta una sorpresa, è storicamente normale e può essere oggetto di contrattazione sostenuta da scioperi. Il reddito delle mezze classi, invece, ha le proprie radici in attività che appaiono come inattaccabili, ed è un fattore di instabilità perché non usufruisce degli storici ammortizzatori sociali di cui dispongono gli operai. Il piccolo borghese si sente avvantaggiato quando gli eventi permettono un'esaltazione delle sue funzioni, ma proprio per questo, oltre a patire il danno economico, si sente frustrato quando gli portano via o gli riducono il *reddito*, l'unico parametro che può

permettergli una distinzione sociale con l'ostentazione di quella che percepisce come ricchezza anche se è un'infima frazione di quella vera.

Dunque: l'operaio non può che essere all'attacco. Non perché lo scelga ma perché è nella condizione materiale di non poter fare altro che questo. *En passant* numero uno: strombazzare contro le cosiddette offensive padronali è una sciocchezza. *En passant* numero due: von Clausewitz riteneva che a parità di tutte le altre condizioni la difesa fosse più forte dell'attacco; nel linguaggio terzinternazionalista trionfa un concetto piagnucoloso di "difesa dei diritti" quando invece Marx chiarisce che in questa società l'operaio non ha garanzie da difendere (*Manifesto*).

In alcuni *wargame*, a differenza che negli scacchi, il regolamento può permettere a chi muove di fare quante mosse vuole, al limite di gettare tutto il suo potenziale in una mossa/battaglia sola. Normalmente, così facendo colui che muove dimostra quel che abbiamo appena detto a proposito di difesa e attacco. Engels riteneva che proprio per questo la rivoluzione non può permettersi di giocare in difesa, sarebbe una contraddizione in termini. Essa passa in difesa solo se non risolve vantaggiosamente la questione del potere, per consolidare definitivamente la propria vittoria.

In un gioco regolare, siccome un buon progettista di *wargame* deve tener conto dell'aleatorio e della psicologia, può generare appositamente errori a scopo didattico, ripetere serie di mosse con varianti, provare strategie di largo respiro, insomma, fermare il tempo. Tenderà così a bilanciare le forze. Come succede nella realtà. E queste sono meglio bilanciabili mentre il gioco si svolge. Quello che ci interessa, arrivati fin qui, è che il progettista non può fare altro che attingere dal mondo reale e calibrare il gioco sul tipo di guerra che si vuole simulare, immettendone un po' nel mondo virtuale. Sempre però tenendo conto che occorre giungere a una riduzione della realtà a modello lasciando la possibilità di scrivere delle regole.

Parlarne sembra astratto, ma il realismo uscito dalla finestra rientra trionfalmente dalla porta principale. Il *wargame* piace un sacco al capitale. Dalle simulazioni (quella su accennata è una sintesi di quella ricordata all'inizio) ai gadget le cifre in ballo sono notevoli.

Il mondo riprodotto negli scenari dei *wargame* è un po' troppo astratto e, nello stesso tempo, un po' troppo realistico, collocato com'è fra Scacchi, Monopoli, Gioco dell'Oca e Trenino elettrico. Essendo una merce, ha bisogno di produrre oggetti vendibili e non solo concetti. Perciò, anche se i giocatori sono mediamente attempati, collezionano modelli in scala come i bambini. Sono pignoli, acquistano spesso compulsivamente, conoscono tutte le attività collegate che hanno dato luogo a un mercato fiorente del nuovo e dell'usato che fattura 160 miliardi di dollari all'anno. Il mondo delle merci gioca contro

sé stesso, gli auguriamo una vittoria strepitosa, il becchino sta aspettando da un secolo e sta manifestando segni di impazienza.

## TERZA PARTE

### EVOLUZIONE SIMULATA

#### **Il *wargaming* secondo chi lo usa**

*Wargame* è il gioco, *wargaming* è il giocare. Lo Stato Maggiore delle forze armate inglesi è convinto che giocare con i *wargame* sia utile alla Nazione perché abitua i cittadini a pensare in termini di conflitto e competizione anche per campi diversi da quello della guerra. Non è un modello qualsiasi, dice, ma *un programma per pensare*. Questo, con qualche modifica, sarebbe in linea con quanto diciamo anche noi: nel *wargame* l'uomo vive una situazione, il programma la calcola. Il programma non deve essere confuso con la simulazione costruttivista, la realizzazione di modelli artificiali di realtà. E nemmeno con un insieme di funzioni parziali semplici che, assemblate, conducono a risultati complessi. Una simulazione, per quanto perfetta, non è un *wargame* ma solo il suo *motore*, mentre i dati che l'informano sono il carburante.

Proviamo a sintetizzare la descrizione che il citato organismo militare ha pubblicato in un *Handbook* (manuale) per il *wargaming*:

- Un *wargame* è composto da vari elementi, che di solito sono tutti implementati. Nessun singolo elemento, però, costituisce un *wargame*.

- Una simulazione potrebbe fornire il motore che determina i risultati, e anche il carburante, ma non è il *wargame*.

- Anche la strumentazione, per quanto complessa e completa non è il *wargame*.

- Gli elementi più caratteristici di un *wargame* sono quelli qualitativi, i meno digeribili da un computer. Perciò obbligano gli umani a destreggiarsi per renderli commensurabili.

- Il traguardo è strettamente connesso con il percorso per raggiungerlo.

- Impostazione e scenario rappresentano l'ambiente entro il quale è immerso il gioco (un po' come nel vecchio concetto di etere), ma l'ambiente non è il *wargame*.

- Tutti i *wargame* sono guidati dalle decisioni dei giocatori in base ai dati che questi rilevano e non in base a opinioni personali.

- L'aggiudicazione dei compiti è un risultato del processo di determinazione; perciò, chi aggiudica ha un grande potere che va controllato.

- La simulazione può essere manuale, assistita da computer o totalmente automatizzata, perciò, computerizzata. È l'esecuzione, in un tempo dato, dei modelli contenuti nel gioco.

- All'interno del *wargame* la modellizzazione, l'azione e la simulazione sono ulteriormente discusse con le regole, le procedure e l'aggiudicazione.

- Il *wargame* richiede robustezza nel tempo, perciò dev'essere meticolosamente collaudato e duplicato.

- L'ambientazione, che può essere reale, romanzata o sintetica, è il quadro su cui può essere costruito lo scenario sviluppato, una situazione geografica e strategica concepita al fine di fornire tutte le condizioni richieste per sostenere il raggiungimento di scopi e obiettivi di esercizio di alto livello.

- La trama di fondo che descrive la storia politica, militare, economica, eventi e circostanze culturali, umanitarie e giuridiche che hanno portato allo specifico conflitto di esercizi attuali. Lo scenario è progettato per supportare l'esercizio fisico e l'allenamento e, come l'ambientazione, essere reali, romanzati o sintetici.

Tutto questo è patrocinato dal Ministero della Difesa, come dire che non si sta scherzando col giuoco. La caratteristica principale del *wargaming* è la differenza rispetto ai metodi per ordinare le informazioni nei campi gestionale, progettuale o produttivo che abbiamo visto di sfuggita (ad esempio il PERT). Il gioco prevede un avversario, quindi è interattivo, rende l'uso del *wargame* diverso da quello del confronto per giungere a un consenso o a un supplemento di discussione. Tantomeno è un anarchico *brainstorming* in cui si scontrano a ruota libera idee o proposte o qualsiasi cosa che faccia parte di un processo da cui si attendono risultati. Il gioco non è "semplicemente" argomento per la psicologia, l'antropologia o la sociologia, ma non lo è neppure per qualcos'altro come ad esempio la matematica, che pure è ampiamente utilizzata. Forse è più legato alle teorie dell'evoluzione, dato che affina i sensi messi in funzione quando gli uomini entrano in relazione fra loro, individualmente o in gruppo. È apprendimento, esperienza, allenamento, adattamento, recita, partecipazione, influenzamento, interazione, appunto. I bambini giocano alla guerra prima di sapere che cosa essa sia realmente.

Per questo non ci sembra tempo perso dedicare qualche ora a confrontare il *wargaming* con lo sviluppo di una rivoluzione, specialmente quella prossima. O in corso, secondo la definizione che ne danno Marx ed Engels.

## Variazione delle grandezze misurabili

Rimaniamo al momento sul generale e passiamo in rassegna le forze in campo: vediamo la solita dozzina di elementi di cui tener conto per progettare la nostra simulazione:

La popolazione – Il capitale – I capitalisti – Gli operai – Lo stato – Le fabbriche – Le banche – L'esercito – La polizia – I mezzi d'informazione – La piccola borghesia – I fruitori di rendita.

Da nessuna parte è nata qualche categoria nuova. Non la burocrazia, non la tecnocrazia, non la retecrazia, non la nullocrazia. Da cento anni si rimescola la stessa solfa. La borghesia opera indisturbata senza neppur fingere di aver voglia di migliorare sé stessa come una volta. Salta infatti agli occhi uno schema classico nel quale potrebbero trovar posto parole d'ordine del tipo "trasformare la guerra imperialista in guerra civile" o "conquistare la maggioranza del proletariato". Negli archivi del Naval War College americano ci sono 300 *wargame* diversi di grande formato elaborati nel periodo tra le due guerre: se non fosse stato inventato il computer ne sarebbero stati elaborati altri, sempre con le stesse caratteristiche. I militari sono conservatori, tranne quando sono vicini alla fine di una guerra (quando hanno sfruttato al massimo le conoscenze dell'epoca sulle armi e sul *warfare*, cioè sul modo di fare la guerra, producendo armi nuove ed elaborando nuove dottrine militari).

Oggi lo schema è infatti *contingentemente* sempre sé stesso nonostante sia *storicamente* superato. Se come specie (e non come inventori dell'economia politica) vogliamo informazione e non problemi, se dobbiamo guardare al futuro tenendo conto dell'invarianza secondo trasformazione e non semplicemente invarianza o trasformazione, va radicalmente cambiato l'approccio, altrimenti rischiamo davvero altri cento anni senza futuro.

Però questa volta all'orizzonte c'è l'Apocalisse: superata una certa soglia tutto ciò che oggi incute più o meno disagio, incuterà *terrore*. Marx, scientificamente, aveva preso in considerazione teorica anche lo sbocco rivoluzionario pacifico, ma l'aveva relegato al margine del suo impianto generale, che era quello della lotta.

Oggi questa remota possibilità va rapportata a zero.

Perché oggi, dopo due guerre mondiali e la conseguente boccata di ossigeno all'economia politica, la scienza non ci dice più che non bisogna trascurare ogni piccolo dettaglio se rientra anche solo in remote possibilità. Oggi siamo nella condizione di escludere anche le remote possibilità.

Diventa dunque indispensabile tener conto non tanto dei fattori politici o comunque sovrastrutturali ma dei fattori reali di cambiamento, come ad esempio la smaterializzazione delle merci, la robotica nella produzione e nella logistica, la conseguente ripercussione sul *warfare*, l'indebolimento dello stato che è obbligato a corazzarsi contro avverse e continue manifestazioni. L'attualità non è più una fonte di informazione per il controllo sociale

perché quest'ultimo non è più contingente, relativo a disordini sociali o tempi di guerra, ma permanente, inserito nella vita quotidiana della popolazione attraverso mezzi tecnici fino a poco fa inimmaginabili. Pensiamo agli 800 milioni di telecamere che in Cina controllano 24 ore su 24 tutto ciò che succede in luoghi considerati strategici per il rilevamento di "informazione sociale". E questo fatto lo annotiamo ancora solo perché è relativamente recente e basato su di una tecnologia curiosa cui non siamo ancora assuefatti: ricavare da masse di molecole sociali informazione utile a un'azione preventiva nei loro confronti; elaborare i dati delle espressioni facciali utili a reprimere una manifestazione che *sta diventando* difficile da controllare; limitare il futuro tasso di microcriminalità previsto in presenza di dati statistici raccolti dalle telecamere. Abbiamo tutti un indirizzo e-mail e soprattutto un telefonino che ci segue a tempo pieno e che spedisce dati su tutto ciò che facciamo, ma a questo tipo di controllo abbiamo fatto l'abitudine.

Si fa un grande uso, recentemente, della parola "libertà". Della nostra libertà individuale nessuno al di fuori di noi stessi sa che farsene e, paradossalmente, a meno che qualcuno non sia interessato proprio a noi individualmente, siamo più garantiti dalla raccolta universale di informazione che da qualsiasi tecnica di protezione della cosiddetta *privacy*. Nel mondo siamo 7,8 miliardi; fra abitazioni private e uffici, sono in funzione almeno 10 miliardi di computer e smartphone che raccolgono dati con criteri statistici, la miglior garanzia che, data la quantità, la sacra persona venga ignorata in quanto tale. Ciò ha ripercussioni sul *warfare*, campo in cui l'informazione è a tutti gli effetti un'arma, anzi, forse l'arma più micidiale, decisiva nella valutazione delle forze che si fronteggiano (ecco l'influenza della realtà sul lessico o viceversa: le forze militari non si *fronteggiano* più almeno da un secolo).

Vediamo uno scenario letto con gli occhi del *wargamer*:

- ogni elemento ha il suo "valore" prestabilito, ad esempio in "Punti".
- scopo: accumulare nuovi punti o erodere quelli dell'avversario.
- intorno ai dodici elementi elencati a inizio capitolo avviene lo scontro.

Caratteristiche:

I punti si guadagnano sul campo e/o si prendono in cassa in base alla potenza di ogni giocatore (più questi è potente, più ha modo di accumulare potenza aggiuntiva, come nella realtà).

Campo delle derivazioni 1 (*wargame* meccanici):

Scacchi - Gioco dell'Oca - Monopoli - Risiko

Campo delle derivazioni 2 (*wargame* *fuzzy*):

Lotta di classe - Twilight Struggle - Dual Powers 1917.

Funzione di Gettoni e Pedine, per esempio: coefficienti di correzione.

Nella simulazione dinamica dei fattori di un eventuale scontro di classe, non si potrà fare a meno di schierare le forze tradizionalmente incaricate di svolgere la loro funzione: borghesi, proletari, partiti, sindacati, ecc. In un gioco "scacchistico" queste funzioni sono assai limitate e soprattutto non possono evolvere.

Prendiamo i sindacati: noi abbiamo affermato che chiunque conquisti o costituisca oggi un sindacato senza che siano variate le condizioni sociali esistenti non potrà fare altro che mettere in pratica la prassi sindacale corporativista, perché l'esigenza di ottenere risultati entro il quadro corporativo blocca l'azione sindacale sul piano *storico*.

Un sistema di soviet potrebbe teoricamente introdurre variazioni nei rapporti di forza, cioè acquisire autorità riconosciuta, ma i soviet, in quanto organismi strutturalmente interclassisti non sarebbero che dei parlamentini impossibilitati a svolgere la funzione che svolsero nel 1917. Ricordiamo che Lenin considerava inconsequente la borghesia russa, quindi incapace di dirigere la propria rivoluzione, quindi incapace di conquistare i soviet. Se questi oggi avessero un peso nel corso della rivoluzione sarebbe meglio neutralizzarli, anche se fossero conquistati dal proletariato (con un sistema elettorale? Abbiamo visto alla prova il consiliarismo nostrano negli anni '20, le propaggini attuali sarebbero quanto di più inadatto per l'evoluzione dei rapporti di forza).

Ormai non esistono più organismi tradizionali in grado di cambiare pelle per cambiare la storia: qualsiasi organismo legato ai vecchi modelli politici dovrà scomparire e lasciare il posto a nuove forme di associazione immediata. Questa non è una questione contingente e va risolta sintonizzandola con tutto l'intorno. Quando diciamo che non sarà mai possibile trasformare i sindacati in pure e semplici appendici dello Stato perché raccolgono per loro natura solo salariati, non vogliamo dire che bisognerà sempre partecipare alla vita sindacale. Le condizioni di invarianza devono essere effettive. Se fossimo dei progettisti di *wargame* non potremmo porre sullo stesso piano, per l'equilibrio, un organismo proletario e uno borghese solo perché i loro seguaci hanno entrambi – poniamo – le scarpe da tennis. È possibile trattare un organismo proletario come assolutamente diverso da uno borghese solo quando non sia in mano ai borghesi. L'appartenenza di classe dei membri di un gruppo sociale non è garanzia di un comportamento razionale e conseguente. D'altra parte, abbiamo un buon esempio di eccezione alla regola: durante la Repubblica di Salò, la politica di socializzazione progettata da Mussolini e proposta anche alla Germania, prevedeva la costituzione di sindacati governativi; la nostra corrente chiarì che in quel caso non era possibile un qualsiasi lavoro sindacale.

Ci siamo trovati nella condizione di costituire dei consigli di fabbrica dove non c'erano; di sostituirli dove c'erano ma avevano disertato la lotta; di

scioperare insieme a sindacalisti di base quando ci siamo trovati a denunciare uno sciopero in difesa della democrazia; di fare a botte con sindacalisti che volevano impedire dei picchetti spontanei, eccetera. Quando gli operai sono in lotta, siamo in lotta con loro. Purché sia chiaro che non facciamo del sindacalismo corporativo. In *Partito rivoluzionario e azione economica* si dice chiaramente che l'accento va messo sulla natura dell'organismo e sull'unità dei lavoratori. Le condizioni di partecipazione vanno quindi associate a un qualcosa di più importante che non la rivendicazione contingente, la quale non richiede certo la fondazione di un nuovo sindacato per essere sostenuta. Ad esempio, non costituiremo mai piccoli sindacati che sono la fotocopia in formato ridotto di quelli grossi.

### **La disattesa importanza virtuale dei sindacati**

Da un dibattito sulla "questione sindacale" può scaturire di tutto, indifferentemente: si può ritenere corretta una "soluzione" o il suo contrario, le motivazioni "profonde" per una scelta si trovano sempre. Non vale la pena elencarle, le abbiamo subite per decenni in dialoghi fra sordi tenacemente abbarbicati alla "Tradizione". Ma vediamo un po' questa tradizione.

Notare che nel testo appena citato i Soviet non compaiono se non nella funzione di generici organismi "a contenuto economico". Comunque, in ogni movimento rivoluzionario generalizzato devono essere presenti:

- 1) *un ampio e numeroso proletariato di puri salariati;*
- 2) *un grande movimento di organismi a contenuto immediato che comprenda una imponente parte del proletariato;*
- 3) *un forte partito di classe, rivoluzionario.*

I vecchi sistemi *complessi* che dobbiamo sconfiggere per liberare quelli nuovi vanno affrontati con le teorie della *complessità*. Questi sistemi non richiedono tanto manuali di istruzioni quanto strategie dettate dalla loro dinamica. È la storia che fa gli organismi, non il contrario. Abbiamo quindi che lo scenario della rivoluzione è il risultato della corretta impostazione della teoria del materialismo storico che collega il primitivo bisogno economico del singolo alla dinamica delle grandi rivoluzioni sociali; della giusta prospettiva della rivoluzione proletaria in rapporto ai problemi dell'economia, della politica e dello Stato; degli insegnamenti della storia di tutti i movimenti associativi della classe operaia così nel loro grandeggiare e nelle loro vittorie che nella corruzione e nelle disfatte.

Le teorie della complessità non ci permettono di dire a cuor leggero che un dato fenomeno è spiegato una volta per tutte dalle conoscenze acquisite e basta. Ogni fenomeno ha una storia e quindi è cangiante nel tempo. È obbligo

nostro farlo rientrare nella sua corretta dimensione riducendolo a forme di invarianza. Una cattiva interpretazione del riduzionismo scientifico può mostrarci analogie e differenze dove non ve ne sono. In un sistema complesso, oltre al carattere dominante di uno scenario, vi sono sempre condizioni al contorno che contribuiscono alla sua storia:

"Le linee generali della svolta prospettiva non escludono che si possano avere le congiunture più svariate nel modificarsi, dissolversi, ricostituirsi di associazioni a tipo sindacale." <sup>9</sup>

Così nel 1951. Ci sono queste condizioni nel 2021? E se no, quali nuove condizioni si potranno presentare? Intanto si capisce che le determinazioni secondarie rientrano nello scenario solo se passibili di neutralizzazione rispetto al cambiamento. E poi i portatori di "indirizzi sociali anche conservatori" possono rientrare nello schema solo come elementi che, pur di non perdere i vantaggi acquisiti, si ribellano allo status quo.

Il *wargame*, da tavolo o realizzato con il computer, non subisce influenze ideologiche diverse da quelle presenti nel regolamento o nel programma implementato. L'interfaccia con il computer impedisce l'esaltazione degli elementi soggettivi perché non provoca dibattiti. La macchina fa solo ciò che le si chiede di fare. D'altra parte, essa sconvolge il rapporto uomo-gioco-ambiente perché rende formalizzabili scenari (modelli) che precedentemente venivano trattati esclusivamente in quanto soggettivi/qualitativi. È vero che s'è vista gente prendere a pugni un computer, ma questo non dev'essere scambiato per una effettiva umanizzazione: siamo noi a vedere questo effetto quando siamo esasperati da un "comportamento" che assomiglia a quello umano anche se è soltanto un riflesso creato dalla nostra mente. Arrabbiarsi con un computer che "sbaglia" non è un indice di buona attenzione a ciò che realmente è una macchina.

La macchina, in altre parole, introduce, con la sua sola presenza, un elemento "galileiano" nel gioco. Essendo capace di sbrogliare situazioni logiche complesse, permette di implementare nel *wargame* potenzialità che superano quelle dello "schema scacchistico".

Nulla ci impedisce, ad esempio, di costruire un *wargame* nel quale la *mission* sia la conquista della metropolitana di Londra. A partire dalla stringatissima mappa si possono aggiungere quanti livelli di precisione ci possano servire. E siccome per giocare seriamente bisogna essere almeno in due, occorre affibbiare alla metropolitana un comportamento umano simulato, una opposizione alla conquista.

Tipico è l'uso della teoria dei giochi quando si voglia ammantare di rigorosa scientificità il *wargame* a partire da minime condizioni. Proprio John

---

<sup>9</sup> Cfr. PCIInt. "Partito rivoluzionario e azione economica".

Nash ha paragonato la Teoria dei giochi a un Machiavelli che procede su terreno accidentato prendendo appunti.

A proposito di teoria dei giochi, vediamo che essa è spesso citata quando si intravedono scogli "dialettici". Ma la dialettica non è una ricetta ammen-dante per ricette riuscite male: non c'è niente nelle tre famose leggi della dialettica che non sia spiegato meglio da proposizioni scientifiche. Persino Engels nell'*Antidühring* dimostra un certo imbarazzo nel proprio tentativo di spiegare la negazione della negazione del seme.<sup>10</sup>

## Il campo di gioco

Un *wargame social* progettato oggi deve rispondere ovviamente allo scenario di oggi. Ciò è meno banale di quanto possa sembrare, perché è facile constatare che se immaginiamo un laboratorio per costruire questo *wargame*, esso conterrà tutti gli strumenti che non erano adatti nemmeno per la rivoluzione passata (infatti è fallita) conservati in naftalina per la rivoluzione attuale. Che così non perde neppure tempo a provare, tanto è chiaro che con quella ferraglia non si va da nessuna parte. E non ci riferiamo soltanto alle famigerate parole d'ordine dell'indeterminatezza tattica, ma a qualcosa di più: per esempio all'immane furto di futuro che la loro adozione ha comportato.

Proviamo ad analizzare uno di quei "progetti sociali" che vanno tanto di moda oggi, quel misto di demagogia, energia dissipata, inefficienza e truffa che molte università elencano nel loro programma parallelamente alla crescita della produttività, della disoccupazione e della miseria.<sup>11</sup> Come abbiamo visto, la popolazione mondiale ha raggiunto i 7,8 miliardi (crescita 80 milioni all'anno), tra i quali 4 miliardi sono urbanizzati, 2 miliardi sono salariati, 3 miliardi sono disoccupati, precari o schiavizzati o comunque considerati poveri (la somma supera il 100% perché i dati si sovrappongono: possono benissimo esserci disoccupati urbanizzati).

Quattro dati che da soli fanno capire che cosa significhi elaborare un modello funzionante per il futuro prossimo. Bisognerebbe gestire un sistema di questa ampiezza con molti dati plausibili e oggettivi, ma non appena si passa alla realizzazione di un modello classico usando quei dati ci si accorge che è inutile continuare, il modello non può rispondere. Fra tre anni saremo 8 miliardi, 3 Germanie in più. Fra cinque anni ci saranno 4 miliardi di poveri e forse un mezzo miliardo di urbanizzati supplementari. Se anche queste cifre fossero sbagliate per eccesso il risultato sarebbe analogo: il pianeta non resisterebbe comunque a un impatto del genere. Anche tenendo per

---

<sup>10</sup> Cfr. *n+1*, *Storia di una discontinuità*.

<sup>11</sup> Leggere ad esempio l'abstract sulla modellazione matematica in sociologia dell'Università di Bologna (sito ufficiale).

buona la base dell'economia politica, l'intervenire come si è fatto finora, con tagli alle inefficienze, denaro a costo zero, nuovi investimenti, ecc. non funziona più, il mondo sta già scoppiando adesso.

Un modello capitalistico efficiente dovrebbe infatti smetterla con quel misto di manovre restrittive e assistenziali e passare a un modello incrementale. Ma che cosa si incrementa in un mondo che scoppia di merci e di capitali? Ad esempio, con una serie di coefficienti che tenga conto dei diversi gradi di influenza si potrebbero abitare le aree urbane che si sono estese a causa della rendita e sono rimaste disabitate. Negli anni '80 la rendita attenuò la crisi attraendo capitali in cerca di allocazione e negli ultimi vent'anni si è ancora costruito nelle grandi metropoli, ma la cosiddetta *gentrification*, cioè la nobilitazione delle aree per mezzo di investimenti, è stata accompagnata, a partire dalla crisi del 2008, da un drastico ridimensionamento del mercato edilizio, per cui le semi-periferie non hanno svolto il loro compito e in certi casi sono addirittura regredite a livelli precedenti al recupero.

Bisognerebbe sapere che cosa succede ai flussi di valore fra aree del mondo assolutamente incomparabili, mentre oggi ci si basa esclusivamente su prezzi corretti in base al potere d'acquisto in dollari. Tra la Germania e la Nigeria non è sicuramente il tasso di cambio che fa la differenza.

Bisognerebbe sapere quanti sono coloro che usufruiscono di effettivi redditi "sociali" (inclusi i salari per lavori inventati, cioè inutili).

Nel nostro *Quaderno n. 1* "La crisi storica del capitalismo senile", tratto da una riunione generale del 1983, avevamo visto che rapportando la cifra in dollari del PIL mondiale al reddito nazionale al netto dell'agricoltura (rendita) avremmo ottenuto le cifre del saggio di profitto (un'approssimazione della produzione industriale), dalle quali avevamo infine ricavato un grande diagramma.<sup>12</sup>

La continuazione di quel lavoro potrebbe essere interessante, basterebbe trovare le cifre aggiornate per gli anni successivi. Ma quello che ci interessa sottolineare è che la borghesia stessa ad un certo punto è costretta a venire sul nostro terreno (capitolazioni) e a utilizzare unità di misura commensurabili. La storia di una competizione dinamica fra più paesi è una fonte di conoscenza maggiore che non il resoconto economico su di un solo paese alla volta, per quanto meticoloso sia l'autore.

Un classico modello utilizzato negli ultimi 50 anni è il picco di Hubbert: una curva di produzione del petrolio rilevata empiricamente alla quale si sovrappone la curva-modello matematica (logistica). Tale curva, oltre a dare indicazioni precise sui prezzi che si formeranno in ritardo

---

<sup>12</sup> Abbiamo ripreso quei temi dopo la crisi del 2008, sul n. 24 della rivista.

rispetto alla produzione, oltre a dimostrare la validità della legge della rendita, obbliga gli economisti a tener conto del fatto che il modello di Hubbert si rivela utilizzabile non solo con il petrolio ma con tutte le altre fonti di energia. E, aggiungiamo noi, con tutte le materie prime (hanno in comune la teoria della rendita). Perciò gli economisti sono stati obbligati a stabilire una unità di misura basata sull'energia, la TEP, la tonnellata equivalente di petrolio.

Hubbert proponeva una società basata sul calcolo dell'energia scambiata. Questo modello nel modello permetterebbe al nostro *wargame* di funzionare anche per i calcoli inerenti ai rapporti sociali: l'energia è un fatto fisico, il denaro un riflesso mentale, la forma fenomenica del valore. L'economia politica sottoposta alle regole del *wargaming* denuncerebbe tutta la sua debolezza in quanto basata su paradigmi qualitativi, non calcolabili. Ed è fin troppo evidente che un tale sistema sfugge a qualsiasi forma di controllo perché si suppone che la sua governabilità sia garantita dall'azione degli economisti, azione che si applica a concetti invece che a fatti.

Il *wargaming* funziona meglio con le cose che con il loro nome. Marx dice che il capitale non è una cosa ma un rapporto. Ed è problematico dare un nome, cioè un modo per lasciarsi misurare, ad un rapporto.

Abbiamo detto che per salvare il capitalismo (fino alla prossima catastrofe sistemica) sarebbe necessario ristabilire un ciclo incrementale. Ciò in linguaggio marxista significa contrasto della legge della caduta tendenziale del saggio di profitto. In estrema sintesi: siccome il plusvalore si produce esclusivamente sfruttando operai, occorrerebbe un ritorno alla condizione del capitalismo che sfruttava la forza lavoro al massimo. Un nostro modellino facile facile, già utilizzato su queste pagine, mostra l'andamento storico del plusvalore. La massima efficienza dello sfruttamento si ha quando la giornata lavorativa è divisa esattamente in due: metà lavoro per l'operaio, metà lavoro per il capitalista o, il che è lo stesso, metà salario, metà plusvalore, saggio di sfruttamento 100%.

Non diciamo che sia possibile, diciamo che sarebbe l'unica strada.

Un gigantesco *reloading* a livello planetario. Un ritorno alle trenta annate gloriose, dal 1945 al 1975. Gloriose per il capitalismo, si capisce.

Abbiamo affrontato in tutti i modi il tema della transizione a partire dal grande arco storico (struttura frattale delle rivoluzioni) per finire allo studio dettagliato di eventi come il Biennio Rosso, il II Congresso dell'IC, il Sessantotto od Occupy Wall Street.

Per il nostro approccio abbiamo utilizzato metodologie "galileiane", suggerite anche dalla nostra corrente (come gli schemi astratti che permettono di ridurre la realtà complessa a modelli semplici), le quali, con l'uso di

formalizzazioni matematiche diventano vere e proprie "macchine per conoscere". Un buon supporto teorico a quanto andiamo affermando è offerto dagli schemi rappresentativi delle varie condizioni sociali, come le curve sinuoidali dell'opportunismo, le cuspidi dei modi di produzione, il complesso diagramma del rovesciamento della prassi, la polarizzazione sociale nell'imbuto della selezione verso il partito, nonché l'estensione della struttura frattale implicita nel modello sociale delle transizioni di fase. Sarebbe inoltre utile conoscere anche i temi inerenti al processo di cui abbiamo fatto cenno in uno dei capitoli precedenti citando uno studio americano: il *wargame* che, da strumento che usa la matematica per simulare eventi o processi (non solo militari) passati, in corso o futuri, diventa strumento che suggerisce nuove strade alla matematica per risolvere problemi inerenti all'uso dei *wargame* (cioè, in ultima analisi, della dinamica dei sistemi). Una bibliografia ragionata potrebbe essere la seguente:

Teoria dei sistemi – Ludwig von Bertalanffy;

Teoria dei giochi – John von Neumann, Oskar Morgenstern, John Nash;

Teoria delle reti – László Barabási, Mark Buchanan;

Teoria dell'informazione – Claude Shannon;

Teoria del caos – James Gleik;

Teoria della complessità – Morris Mitchell Waldrop;

Teoria delle catastrofi – René Thom, Christopher Zeeman;

Teoria sintropica – Luigi Fantappié, Olivier Costa de Beauregard;

Teoria dell'autocatalisi – Stuart Kauffman.

Con le idee ben chiare su quanto precede, per avere la valutazione della maturità oggettiva di un eventuale movimento occorre conoscere la dinamica di quest'ultimo nel tempo. Se attribuiamo un quoziente di anti-forma al movimento in esame (rispetto al contesto e non all'ordine cronologico) quelli che abbiamo visto negli ultimi anni vanno ordinati grosso modo così:

1) Banlieusard, Sardine, Forconi (livello elementare di manifestazione del disagio).

2) Grillini (struttura e programma da partito politico eco-populista; attento alle tecnologie usate in campo sociale ma tutto sommato sterili perché volte a rimestare nell'esistente).

3) Nuit débout (spinte contraddittorie ma tendenzialmente ultrademocratiche proudhoniane; notevole sforzo dedicato alle tecnologie, ma anche in questo caso per gestire una rete di parlamentini).

4) Primavera Araba (maturità elevata, ma solo in relazione al contesto. In Egitto è stata realizzata la prima rete mesh per sopperire al blocco governativo di Internet).

5) Indignados (irrimediabilmente democratici e pacifisti, ma hanno fatto da detonatore).

6) I ribelli contro le misure governative antivirus (arrabbiati per motivi universali, hanno sviluppato la loro protesta al di fuori di ogni schema politico, per cui l'aspetto esteriore del loro populismo assomiglia più alle manifestazioni da stadio che all'affermazione di un programma. Non sono da sottovalutare in quanto movimento sotterraneo alla ricerca di un surrogato alla mancanza di umanità. Cfr. *Una vita senza senso*).

7) Movimento greco (base anarco-studentesca, democratica. Debole tentativo di superare i propri limiti).

8) Gilets Jaunes (forse il primo movimento interclassista guidato dalle frange estreme delle non-classi, quelle nominate da Marx nella lettera ad Annenkov. Con qualche sparso tentativo di espressione classista da parte dei proletari).

9) Occupy Wall Street. Collegamenti non sporadici con i lavoratori in sciopero, con i portuali e con la base dei sindacati. Cartelli e parole d'ordine marxisteggianti (La Comune, lo sfruttamento intensivo, la presentazione "proletaria" delle migliaia di ritratti con cartello e motivazione di appartenenza al movimento. Quest'ultimo ben più maturo di quanto mostrasse di credere pensando a sé stesso. Piena maturità per quanto riguarda le tecnologie, comunicazione capillare a rete; tre ponti mesh attivi).

Ribadiamo: l'elenco da 1 a 9 non è in ordine cronologico ma di attinenza a probabili sviluppi. L'ordine cronologico, comunque, si intravede ed è interessante. Sembra che nell'insieme ci sia una generale maturazione nel tempo. Se aggiungiamo all'elenco le manifestazioni americane con la proclamazione di "Zone liberate", più quelle di Hong Kong e le innumerevoli di cui abbiamo avuto solo notizia senza sapere che cosa le provocavano e che cosa volessero i manifestanti, abbiamo un quadro abbastanza preciso dello stato in cui si trovano le masse che ufficialmente non fanno storia ma che rappresentano la tensione sociale.

Si incomincia a percepire la complessità del compito che si dovrà affrontare e l'importanza differenziata delle singole parti che concorrono al tutto.

Nello scenario in cui ci muoviamo sarebbe auspicabile la formazione di un raggruppamento deciso e orientato con le caratteristiche emergenti nel

corso di questo lavoro. L'esperienza empirica del PCd'I è illuminante ma, essendo stata interrotta brutalmente, non c'è stata l'occasione per collaudare l'efficienza della sua critica. Non è il numero che conta, non una fantomatica maggioranza, ma la consapevolezza che conoscenza e determinazione di chi è sulla scena. La consistenza in numeri viene dopo, come dimostra l'attaccamento degli iscritti agli organi dirigenti fino al 1926, attraverso il processo del 1923, il Convegno di Como del 1924, il Comitato d'Intesa del 1925, la bolscevizzazione e infine il Terzo Congresso truccato (proprio la necessità del trucco democratico dimostra la forza della Sinistra nonostante l'inaudita persecuzione). Il numero è un derivato, non fa parte della struttura.<sup>13</sup>

Ogni movimento politico ha bisogno di organizzazione. Questo vuol dire anche dirigenti capaci e preparati, strutture di lavoro, competenze. La migliore qualità dei capi è quella di non comparire come *battilocchi*.<sup>14</sup> Da Occupy Wall Street in poi un movimento politico che conti non sarà mai più riconosciuto attraverso personaggi rappresentativi. Le nostre *Tesi di Milano* sistemano questa controversa questione. Per noi vale il principio di autorità, da non confondere con l'autorità personale. La linea di comando ha doppia direzione, non occorre che sia attribuita a gerarchie interne al movimento/partito (non che il partito sia movimento, ma senza il partito il movimento rivoluzionario non c'è).

L'importanza di essere *leaderless*, come mostravano di essere i movimenti effimeri nominati, risiede nella pratica della direzione: una funzione puramente tecnica che finisce quasi sempre in mano a una guida demagogica e politicante. L'eliminazione di funzioni rende più facile l'eliminazione dei funzionari inutili, i quali prima o poi finiscono con il confrontare le loro vedute reintroducendo la democrazia. Perciò è indispensabile che l'intero partito assimili, coerentemente con la sua qualità di "avanguardia", che nessun fine umano è mai stato raggiunto per merito della democrazia, ma con il lavoro, il progetto, la trasformazione della natura secondo processi ottimizzati, materialmente funzionali e non idealmente rappresentativi.

Diciamo che il "capo", non solo rivoluzionario ma in genere, è colui che organizza così bene ciò che deve capeggiare che la sua figura diventa inutile perché tutti sanno che cosa fare, quando e come.

Oggi è impensabile che possa avere influenza decisiva un movimento caratterizzato dalle categorie politiche degli anni '20. Si può dire, giustamente, che non è ancora stata sperimentata la nuova forma sociale, quella senza le categorie di quella vecchia e che quindi si dovrà per forza passare

---

<sup>13</sup> Secondo lo storico polacco Adam Ulam il Comitato Centrale del Partito Bolscevico era composto da 18 membri dopo il 1905. Il CC del PCd'I aveva 5 membri. Il Partito Comunista Cinese aveva 300 iscritti nel 1923. Alla costituzione della Terza Internazionale, nel 1919, parteciparono 35 delegati e nemmeno un comunista organizzato (erano quasi tutti militanti emigrati).

<sup>14</sup> Cfr. Bordiga Amadeo, "La funzione del capo".

attraverso qualche forma di transizione graduale. È evidente: anche se la rivoluzione è un fatto repentino per quanto riguarda il passaggio del potere, è previsto anche da Marx che ci sia una fase transitoria. Ma l'esperienza insegna che l'emergenza – nel senso di situazione provvisoria di tensione verso un risultato – è facilmente individuabile sia quando vengono alla luce al "momento giusto" gli elementi prima nascosti, sia quando si constata che argomenti ostici fino al giorno prima diventano perfettamente assimilabili.

Il potenziale si renderà visibile attraverso la coerenza fra la spinta materiale e la richiesta di "cose da fare" senza tante chiacchiere. L'importanza della sincronia fra teoria e azione (fra programma e tattica) deve portare i "capi" a pretendere che non vengano dissipate le energie. In tempo di transizione di fase è facile muoversi in sintonia con l'antiforma. Se però non viene assimilato l'insegnamento della storia vincerà di nuovo la politica becera del "confronto", e invece di lasciarci governare dalle leggi di natura ci faremo ingabbiare dalle leggi degli uomini. La natura non ha avuto bisogno di poteri legislativi, esecutivi e giudiziari. Non ha avuto bisogno di parlamenti per sapere che  $g = 9,81 \text{ m/s}^2$ , cioè che la gravità terrestre imprime quell'accelerazione a un sasso in caduta libera al livello del mare. La natura ha predisposto il sasso e il mare, noi abbiamo dato loro un nome e li abbiamo misurati. È la buona misura quella che ci serve per un buon *wargame*. Le cose ci sono già.

### **Guerra senza aggettivi**

Nella metà degli anni '80 del secolo scorso i computer erano diventati abbastanza potenti da poter essere programmati non solo per rispondere alle configurazioni previste dagli ipotetici o preesistenti scenari ma per condurre una guerra simulata con sviluppi strategici nel tempo. Stati Uniti e Gran Bretagna erano avanti nella simulazione proprio mentre in URSS gli eccellenti matematici russi venivano definitivamente sconfitti, con i loro supercomputer, a causa del timore che i membri dell'apparato politico avevano maturato verso macchine che, secondo loro, li avrebbero resi inutili. La paura non era del tutto infondata: sembra che la pianificazione quinquennale sia fallita proprio perché l'apparato politico mummificato aveva boicottato i computer.

In Occidente la potenza di calcolo venne invece accolta come buon lubrificante per la riproduzione allargata del capitale, e nel campo dei *wargame* fecero la comparsa programmi tendenzialmente automatici, cioè in grado di partire da uno scenario prestabilito e produrre da sé la propria evoluzione. Questi programmi avevano dei pregi tecnologici e un grave difetto epistemologico: da una parte permettevano, con le loro capacità evolutive, di presentare molti cicli evolutivi diversi variando pochi

parametri in poco tempo; dall'altra, ogni soluzione restava un traguardo fisso se non si fossero cambiati i parametri di partenza, e quindi le premesse all'evoluzione. Il computer è una macchina, da sola non evolve (per adesso).

Una volta assegnata la missione, il computer ottimizzava la scelta e l'uso degli uomini, delle armi e dei mezzi, ne seguiva le mosse, combatteva senza provare sentimenti fuori luogo, non conosceva fame, sete, sonno, caldo, freddo. Attribuiva punteggi, cioè onorificenze... Insomma, un soldato non ancora perfetto ma ben avanti con il lavoro per esserlo.

Il computer "vero" riceveva regolarmente la visita dei tecnici per la messa a punto e per il prelievo delle pile di tabulati che sfornava a causa dell'aggiornamento in corso d'opera, mentre teneva traccia delle forze Alleate riprodotte nelle memorie quasi al vero, controllava i rilevamenti tramite una serie di sensori e valutava i risultati degli attacchi virtuali, condotti o subiti man mano questi fluivano verso gli analisti dei dati. Il computer era stato programmato per supportare migliaia di "oggetti" separati, ognuno dei quali poteva rappresentare una o più unità di fanteria, uno o più carri armati, una o più navi, uno o più aerei da combattimento. I *war-game* degli Stati Uniti, sistemi simulati di fanteria, marina, aviazione o missili da crociera erano in quegli anni i più avanzati. Molti sensori di tipi diversi erano presenti in uno stesso sistema e potevano essere nello stesso tempo *detector* e *target*. Tutto aveva contribuito a sviluppare il complesso di guerra virtuale, ma le nuove possibilità tecniche, come sempre, avevano prodotto una rincorsa all'aumento della potenza; aumento che però aveva finito per penalizzare il sistema. Quest'ultimo era diventato "semplicemente" potente senza aver potuto simulare conseguentemente il rapporto con gli umani: era rimasto inesorabilmente deterministico nel senso meccanico del termine, quindi prevedibile, quindi vulnerabile. In guerra non è proprio l'attributo che occorre per stare tranquilli.

Era necessario eliminare un tale inconveniente. Il sistema messo a punto negli Stati Uniti aveva all'inizio intenti didattici. Se i suoi progettisti e giocatori interagenti fossero stati presi sul serio si sarebbe aperto uno spazio per utilizzarne il nocciolo come base di un gioco educativo. Nella sua struttura esisteva, fin dal progetto, la possibilità di aggiungere funzioni modulari. Questa possibilità, insieme a quella di produrre un *report* riassuntivo di ogni "partita", aveva permesso di accedere facilmente al data base per documentare e studiare le "mosse". Il programma di un gioco di guerra si era rivelato un potente strumento universale per apprendere tramite simulazioni.

Nel corso della commercializzazione, il programma fu presentato ai potenziali probabili clienti con un opuscolo che ne elencava le potenzialità, la flessibilità, la semplicità d'uso, il costo contenuto, l'adattabilità e la disponibilità in tempi brevi. Il sistema era costituito da un computer *mainframe* cui

potevano essere collegate alcune decine di terminali. Gli operatori civili prendevano il posto dei comandanti delle unità combattenti e ognuno di essi costituiva il nodo di una rete integrata che, nell'insieme, era la stessa di quella militare, con la sua squadra di pianificazione del gioco, il controllore generale e gli arbitri. I terminali dei nodi erano computer alfanumerici elementari affiancati da stazioni grafiche per visualizzare le operazioni, così come abbiamo visto con la mappa che visualizza il territorio e i grafici che visualizzano le operazioni soggiacenti. Il modello matematico, nato all'inizio per simulare un teatro aeronavale, ora si connetteva a moduli aggiuntivi in grado di simulare ogni operazione in cui si tirasse in ballo la teoria dei giochi o qualche suo derivato, di carattere bellico oppure no. Oggi i *wargame* del tipo di quello appena descritto hanno raggiunto una capacità di simulazione altissima. Ciò che arriva sul mercato, anche ad uso dei professionisti, non è neppure paragonabile a ciò che viene progettato e utilizzato negli ambienti militari.

## QUARTA PARTE

### MATITA E CARTA A QUADRETTI

#### **Battaglia navale**

Due fogli di carta a quadretti, due matite, due giocatori e un separatore per nascondere le mosse. L'attrezzatura di base era così spartana che si poteva giocare dappertutto, persino a scuola durante le lezioni! Si stabiliva la grandezza del "mare" (un quadrilatero con lettere e numeri sugli assi verticale e orizzontale), si disponeva il tipo di "naviglio" (numero di quadretti adiacenti contornati) ed era tutto, si poteva incominciare. L'interazione fra giocatori era costituita da quattro informazioni: coordinata, niente, colpito, affondato. Ad esempio: se alla coordinata non corrispondeva un quadretto del naviglio si rispondeva "niente" e si segnava il quadretto con un puntino; se corrispondeva si ribatteva "colpito" e si crociava il quadretto; quando veniva colpito l'ultimo quadretto del naviglio si diceva "affondato". Vinceva chi colpiva per primo tutti i quadretti dell'avversario. L'unico accorgimento possibile per contrastare l'avversario era variare la forma delle "navi" tenendo uniti i quadretti per almeno due lati.

Secondo ciò che abbiamo detto nei capitoli precedenti, anche "Battaglia navale" è un *wargame*. È un'astrazione riduzionistica, è interattivo, è agonistico, permette una seppur minima difesa. È completamente diverso dagli scacchi ma... È completamente diverso dai giochi più evoluti ma... C'è in esso un qualcosa che può aiutare a capire come mai da millenni il mondo si dedica a questo tipo di attività. Non sono passati troppi anni da quando fiorirono le sale da gioco, dove davanti a

schermi con risoluzione televisiva si impazziva per *Space invaders*, *Pacman* o *Tetris*.

Può darsi che ci sia qualche forma di invarianza profonda che unisce la scacchiera dei Romani antichi con i *wargame* da guerre galattiche odierne, la speculazione sui tulipani olandesi del 1600 e il gioco patologico di chi si rovina alla *roulette*, il campo di battaglia e la giocata in famiglia, ma l'invarianza evidente, senza andare a cercarne di più complesse, come al solito si trova nelle analogie con i meccanismi della vita. Il fatto è che siamo parte del mondo vivente in continua evoluzione e ciò significa lotta. C'è la forma primordiale di lotta, che è quella darwiniana, la competizione per il premio al più adatto, e c'è la lotta sviluppata, che è basata sugli stessi principi ma è ricalibrata sull'evoluzione già avvenuta, cioè sulla capacità acquisita di elaborazione, sulla capacità di progetto intelligente che oggi viene da molti attribuita alla divinità ma che è molto umana, cioè molto vicina a una transizione di fase che ci permetterà di superare questa lunga preistoria.

Sarebbe un po' azzardato vedere in un comunissimo gioco per bambini più di quanto esso renda già esplicito. Ma non sarà difficile spingere le analogie almeno fino alle mappe delle metropolitane già prese in considerazione: la mappa non è il territorio, ma se voglio prendere il treno, proprio quel treno che mi porta dove voglio, il territorio non mi serve a niente, a questo stadio di sviluppo della mia specie devo avere la mappa.

Battaglia navale ad ogni mossa compie una ricognizione del territorio-mare; colpisce solo se la ricognizione trova la coordinata giusta. Le altre caratteristiche vengono dopo, a cascata, fino alla vittoria/sconfitta. Potrebbe essere una battuta di caccia, potrebbe essere un po' di tutto. È come un manichino cui si facciano indossare abiti diversi.

Infatti, su Internet, si vendono sia i manichini che gli abiti, sia i supporti (fissi) che gli accessori (variabili). Se si ha pazienza, passione e dimestichezza con il gergo, si può comprare tutto quel che serve per un gioco fai-da-te, palazzo o capanna, rovine o cantieri, servi della gleba o super cavalieri.

Ah, un piccolo particolare: sul *wargame* della rivoluzione che alcuni di noi stavano progettando e realizzando quarant'anni fa, Battaglia navale era usato per la produzione di soluzioni locali o globali.

Scorriamo alcuni tipi di *wargame* semplici, tanto per dare un'idea sommaria di cos'è un gioco di guerra e di come sia possibile quell'alto grado di astrazione che permette un'invarianza di fondo tra piccoli e grandi sistemi. Potranno essere utili, con le opportune attenzioni, per una simulazione in sintonia con il programma politico che il PCd'I propose all'Internazionale Comunista nel 1922. Teniamo presente che i piccoli modelli sono strumenti intermedi fra un diagramma di flusso disegnato con la matita su carta a quadretti e un gioco analogo

computerizzato per un grande sistema dinamico. I complessi *wargame* delle multinazionali, degli stati o delle forze armate, pur rispettando gli stessi principi sono tra quelli che ci fanno considerare la quantità come soglia per ragionare in termini di qualità. Il sistema mobilitato per la simulazione del guasto della capsula Apollo 13 e per riportare gli astronauti sulla Terra era costituito da uomini, impianti, tecnologie, conoscenze, esperienze tali da richiedere il lavoro congiunto di 500.000 persone. Non era propriamente un *wargame*, ma utilizzava risorse e metodi simili.

*Risiko & Co.* è uno di quei giochi che non richiedono particolari attenzioni o sensibilità rispetto a ciò che succede e che potrebbe succedere sulla mappa del mondo. La prima edizione italiana di *Risiko* è del 1968. In questa versione la distribuzione iniziale delle forze era casuale e un po' squilibrata, ma nelle versioni successive furono introdotte correzioni. Lo schema di gioco è l'estrema astrazione di una guerra mondiale. Perciò il fluire del gioco è alquanto meccanico. Giocando con una edizione per computer, abbiamo avuto la sensazione che *Risiko*, riempito di contenuti realistici come nel gioco illustrato nel capitolo precedente, potrebbe essere analogo ad esso sia come struttura fondamentale, sia come interpretazione e gestione dei risultati.

*Class Struggle* (Lotta di Classe) è il *board game* (gioco da tavolo) creato nel 1978 in USA di cui abbiamo già parlato. Ebbe enorme successo anche in Europa, soprattutto in Italia dove ne furono vendute 250 mila copie. La sua funzione didattica orientata è grossolana ma esplicita. Ovviamente la lotta di classe non è quella che si evince, così come non è quello il marxismo rivendicato dall'autore.

*Twilight Struggle*. Gioco da tavolo strategico progettato da famosi autori. Vincitore di premi internazionali, fu pubblicato nel 2005. È un *wargame* a tutti gli effetti, ma possiede in più una caratteristica aleatoria che va al di là degli scenari classici del tipo: "spara, colpisci, guadagna punti, vai al gradino superiore." La struttura del gioco è quella basata sulla guerra non convenzionale che le maggiori potenze combattono dal 1945 in poi. Altrimenti detta Guerra fredda. È un *card driven wargame*, ovvero un gioco di guerra in cui a ogni turno i giocatori ricevono una mano di carte con le quali svolgono tutte le loro azioni. Anche in questo caso la mappa di gioco è tutt'altro che realistica. Rappresenta il mondo diviso in 5 aree principali (Europa, Asia, Africa, Centro America e Sud America), ed in questa scala globale i due giocatori si confrontano per acquisire il maggior numero di alleati, piazzando i propri segnaposti di *influenza* (*Influence Markers*) e tentando di rimuovere i segnalini dell'avversario. Si tiene conto dell'andamento del confronto su scala globale attraverso i punti vittoria (*Victory Points* guadagnati dai giocatori).

*Dual Powers Revolution 1917*. È un gioco da tavolo per due giocatori basato su un nocciolo che assomiglia a un ibrido fra *Risiko* e *Twilight* (se ci sente un appassionato di giochi...). C'è un controllo area come *mission*, una complessa gestione dei turni, e avversari cui sono assegnate forze asimmetriche. Un calendario determina lunghezza della partita e possibilità di intraprendere azioni extra o ottenere alcuni vantaggi al verificarsi di certe condizioni.

Dobbiamo necessariamente prescindere dall'impianto politico, ridotto all'osso e modificato pesantemente per ragioni di gioco. La cosa non disturba più di tanto, perché quello che ci interessa è il motore che regge gli eventi simulati (motore che potrebbe essere applicato a qualsiasi competizione, la strategia di un'azienda per penetrare in un mercato, una guerra spaziale, uno *stress test* per verificare la logistica di un gruppo industriale; sul motore potrebbe essere montata qualsiasi carrozzeria). Il gioco gravita quindi attorno al suo motore, che è costituito dalle carte. Su ogni Carta Comando è riportata l'indicazione di una regione, un valore di reclutamento, un'icona azione e un valore calendario. A inizio turno, inoltre, una Carta Comando viene scelta come obiettivo segreto, determinando quale regione il giocatore deve prefiggersi di controllare per ottenere il punteggio indicato dalla carta stessa.

Le carte restanti dopo la mano possono essere usate per:

- 1) schierare unità nella regione indicata in base al valore di reclutamento;
- 2) attivare l'azione per spostare o rinfrescare un'unità già schierata;
- 3) schierare la tessera leader su una qualunque regione conferisce un effetto speciale come:
- 4) spostare il segnalino Blocco;
- 5) ottenere subito il Volere del Popolo, come vedremo fra poco;
- 6) guardare l'obiettivo segreto dell'avversario.

Giocare una carta fa avanzare il numero di giorni del calendario pari al valore raffigurato. Se riusciamo a far fermare il contatore sul 15 del mese le carte *leader* permettono di aver diritto ad un'azione extra; in alternativa, potremo pescare una carta dal mazzo. Stesso discorso se portiamo il calendario al 29, 30 o 31 del mese. Passato il 31, il mese cambia e il giocatore attivo si assicura il Volere del Popolo prendendo il rispettivo segnalino.

Il Volere del Popolo ci permette di avere dalla nostra le unità neutrali presenti in città e potremo sommare il valore dato dalle loro tessere a quello delle nostre durante il conteggio delle maggioranze. Inoltre, nel mese di maggio/giugno Trotsky ritorna dal suo esilio e si schiera con la fazione che ha il popolo dalla sua. Ad agosto, se Trotsky è ancora in gioco, il giocatore Soviet

ne pretenderà il controllo a prescindere da chi abbia il Volere del Popolo. Leggiamo a modo nostro questa strana categoria del gioco:

Volere del popolo = Determinazioni verso la polarizzazione sociale in direzione del rovesciamento della prassi.

Una volta giocate quattro carte dalla propria mano, il turno termina e si procede ai conteggi.

Il Volere del Popolo rompe gli spareggi in favore di chi ce l'ha.

Tutte le tessere unità che hanno preso parte al conteggio per una maggioranza vengono capovolte sul loro lato "esausto" raffigurante un valore differente. Le tessere che erano già sul lato "esausto" vengono rimosse dalla mappa al termine del turno.

La regione marcata con il segnalino "barricata" diventa "area in rivolta" per il turno successivo, mentre una nuova regione viene estratta e bloccata con il segnalino barricata.

La partita procede così, fino al raggiungimento del mese di ottobre o novembre oppure fino a quando un giocatore non riesce a portare il segnalino punteggio sulla propria estremità (vittoria immediata).

Ciò che abbiamo scritto in questo capitolo non è facilmente traducibile in immagini, mosse e turni di gioco, bisognerebbe avere quest'ultimo sotto agli occhi. Tuttavia, è intuibile che c'è un'ossatura generale intorno alla quale è stato costruito il tema specifico facendo attenzione a realizzare un equilibrio fra avversari non compatibili.<sup>15</sup>

### ***Tesi di Roma, un wargame da manuale***

Nelle pagine seguenti lavoreremo sui classici. Incominciamo con una precisazione: in inglese si fa differenza fra *war game*, che significa "gioco di guerra", ad esempio uno scenario realistico della Seconda Guerra Mondiale o di un suo episodio; e *wargame*, che indica "qualsiasi scenario che utilizzi le caratteristiche militari per giungere a un risultato" (ad esempio il gioco degli scacchi o la simulazione di una campagna nazionale di marketing o l'evolversi dei rapporti – militari e no – fra due paesi concorrenti sul piano internazionale). Come "*wargame*" vanno classificati tutti i conflitti che possono essere presi in considerazione dalla teoria dei giochi di Morgenstern, von Neumann, Nash ecc. Dal punto di vista della simulazione con dati

---

<sup>15</sup> In un certo senso è proprio per questo che il gioco è interessante, il lato politico c'entra poco: la parità delle forze in campo (simmetria) non è ottenuta con il conteggio, la misura e il calcolo, ma con espedienti legati alla meccanica delle forze in campo. Bisogna riconoscere un certo coraggio nell'invenzione di un elemento equilibratore chiamato "volontà del popolo" in un *wargame*; con nessun riguardo agli aspetti quantitativi misurabili.

quantitativi ottenuti da quelli qualitativi offerti dallo scenario così com'è, sono stati compiuti progressi decisivi ricorrendo alle discipline scientifiche:

"La maggior parte dei ricercatori sulle operazioni provengono dai ranghi degli scienziati fisici. Essi hanno aggirato la mancanza di sperimentazioni rigorose e statisticamente valide conseguenti all'enfasi che nel *wargaming* veniva attribuita alle decisioni umane. Hanno invece sottolineato l'analisi quantitativa e scientifica degli aspetti fisici presenti nelle operazioni militari. In un primo tempo hanno basato gran parte del loro lavoro sull'analisi statistica dettagliata dei dati operativi e sulle tecniche di modellazione matematica consuete nelle scienze fisiche. In alcuni casi, tuttavia, hanno scoperto che potevano essere le tecniche di *wargaming* a essere utili complementi alle loro analisi matematiche." <sup>16</sup>

Non è forse un *wargame* anche il nostro lavoro per lo studio della dinamica soggiacente all'inceppamento dell'accumulazione dal 1970 a oggi?

Diversi nostri lavori potrebbero essere raggruppati sotto il titolo di un'antologia che ricordi il *wargame*. Ad esempio:

- Crisi storica del capitale senile (Quaderno n. 1);
- Dinamica dei processi storici (Quaderno n.3);
- La Guerra del Golfo (Quaderno n. 4);
- Miseria crescente (Rivista n. 20);
- Crisi subprime (Rivista n. 24);
- Energia e materie prime (Rivista n. 31);
- Globalizzazione (Lettera n. 40);
- Teoria e prassi della politiguerra americana (Rivista n. 11).

È del tutto manifesto: il ricorso alle leggi della fisica per lavorare a un concetto rivoluzionario di partito in modo che si sintonizzi con il suo programma per il domani, contribuisce a generare anche uno schema di funzionamento per il programma dell'oggi. Non è quindi strano che il *wargame*, da ausilio a una strategia di controllo di eventi vari, diventi uno strumento per la realizzazione di tali controlli. In effetti la forma partito, intesa come un essere vivente che guida la specie verso il futuro è tanto semplice, per i comunisti, da rasentare la banalità.

Finché esiste il capitalismo, il partito comunista è il partito politico della classe operaia. Ma nella nuova forma sociale il partito diventerà l'organo di salvaguardia generale della specie, contro i pericoli cui essa può andare incontro, non ultimo quello di estinzione.

---

<sup>16</sup> Cfr. *Wargaming Handbook*.

Non sarà una scelta, è la dinamica materiale che si riflette sulla sequenza temporale degli eventi, una condizione senza la quale non si può parlare di situazione rivoluzionaria. Questa condizione va stabilita in anticipo perché occorre prevedere per quali vie la nuova società diventa una possibilità reale. Nella realizzazione del *wargame*, quindi prima di "giocarlo", dev'esserci il partito nello "scaffale degli strumenti" da prelevare una volta che sia diventato possibile. Terminata la transizione, il partito sarà presente nel gioco, ad esempio come "scatola" dalla quale vengono emanate e/o prelevate alcune delle determinazioni che avranno influenza sui segnaposto e su altri parametri, quali la traduzione di elementi qualitativi in elementi quantitativi tramite coefficienti numerici o situazioni confrontabili. In genere, per evitare nebulosità, i giocatori utilizzano un mazzo di carte, ognuna delle quali contiene indicazioni per proseguire e prescrizioni varie.

Presentandosi (il partito) nella sua azione come una collettività operante con indirizzo unitario, i moventi iniziali per i quali gli elementi e i gruppi di questa collettività sono condotti ad inquadrarsi in un organismo ad azione unitaria sono gli interessi immediati di gruppi della classe lavoratrice suscitati dalle loro condizioni materiali.

## **La piazza**

Questo capitolo è intitolato "La piazza" con riferimento a quel luogo tipico dell'urbanesimo antico e moderno che in certi momenti storici è teatro del cambiamento. Essere "padroni della piazza" però ha un significato più simbolico che altro: in effetti è un modo di dire perché nessun padrone di piazza ha mai cambiato un modo di vivere e tantomeno di produrre.

E dal 2005, anno della rivolta delle *banlieue* francesi, che le piazze si riempiono con frequenza crescente. Lo scenario del *wargame* che stiamo preparando è quello che stiamo vivendo da 15 anni a questa parte. Esempio: in Francia i *gilet jaune* entrano nel quarto anno di scioperi e manifestazioni. In Italia, a Torino e Milano, siamo a una ventina di sabati consecutivi di manifestazioni. Fatti come questi, con differenze non essenziali, stanno succedendo in tutto il mondo da anni. Vediamo, adesso, e citiamo a caso, Italia e Stati Uniti, il Cile e Hong Kong, il Brasile e la Bulgaria, paesi in cui si susseguono manifestazioni *contro* un po' di tutto ma, curiosamente, a favore di niente o per qualcosa di molto sfumato, a parte le dimissioni dei governi (richiesta simbolica, il Belgio è rimasto senza governo per tre anni e non se n'è accorto nessuno). A parte qualche eccezione in passato, si tratta di movimenti che non riescono a darsi una continuità organizzativa.

Il malessere sociale è altissimo ma non produce effetti eclatanti. La vita senza senso è interpretata in termini di sofferenza dell'anima, ognuno cerca di non rimanere tagliato fuori e scende in piazza tra la folla. Essere isolati in un momento come questo provoca diversi tipi di malessere fisico. Non si tratta semplicemente di una somatizzazione del malessere psichico ma di una "malattia" nuova, alla quale hanno dato il nome provvisorio PSI. Comunque, i manifestanti scendono in piazza una volta alla settimana, al sabato, per mesi, e girano per le città senza meta, gridando slogan un po' fai-da-te come "Libertà", "Stato al macero", o gli immancabili "No green pass" o "No vax".

Per il momento la massa manifestante è interclassista senza sapere che cosa sia l'interclassismo. Il quale è un terreno fertile per le manovre dell'opportunismo, che nella confusione ideologica ha radici profonde. Quando inizierà la selezione saremo costretti a ritornare su discorsi già fatti un secolo fa. Non si potrà dire che le vicende responsabili della catastrofe controrivoluzionaria durante i primi quattro o cinque anni dalla Rivoluzione d'Ottobre fossero imprevedute o poco conosciute. La lotta contro l'opportunismo era stata una delle caratteristiche invariante per mezzo secolo, permettendo a Lenin una poderosa rimessa in carreggiata del movimento internazionale. Sembrava che i problemi di tattica rivoluzionaria fossero risolti e invece no, si erano ripresentati più virulenti di prima. La Sinistra Comunista aveva individuato in tempo il serpeggiante ingrandirsi del fenomeno e aveva tentato di sollevare la questione già al II Congresso del 1920, dove aveva richiesto delle regole severe per l'adesione dei vari partiti nazionali a quello che doveva diventare il partito mondiale.

Siamo sempre al fatidico punto: no selezione uguale a partito corrotto; sì selezione uguale a partito sano che però viene sepolto dalla paura di essere minoritario, cosa che conduce alla *tattica* dei fronti unici, cioè a partito opportunista.

La verifica sperimentale, coronamento di ogni ricerca scientifica, ha fornito per un secolo prove della correttezza dei timori della Sinistra. E non si può dire che sia mancato qualche strumento di conoscenza in grado di indicare una direzione. La bussola c'era, ma non fu consultata.

Come si può facilmente constatare dalla gran quantità di documentazione prodotta, mentre a livello dell'Internazionale ci si perdeva in discussioni su dettagli tattici tipo conquista della maggioranza, il PCd'I tirava in ballo le grandi questioni di principio che avrebbero dovuto guidare le scelte. Nella misura in cui... è scritto nelle *Considerazioni*. Se è vero che la situazione sociale non può essere definita rivoluzionaria quando non esista un forte partito comunista, è anche vero che tale partito non s'inventa e non si fabbrica, dev'esserci un periodo di formazione che va riconosciuto. Da chi? Da una piccola minoranza di mutanti

(nell'evoluzione del mondo vivente i mutanti sono per forza un'infima minoranza).

Qui conviene seguire la bussola. La rivoluzione non è alle porte, ma la fiction basata sul *wargame* virtuale che stiamo usando sta raggruppando dati interessanti. È un sabato di fine ottobre del 2021. Sullo schermo del computer scorrono le immagini di una manifestazione. È in una città inconfondibile del Nord Italia, ma potrebbe essere ovunque. E infatti si manifesta da qualche tempo in diversi luoghi per diversi scopi, in diversi paesi. Siamo ormai abituati e l'effetto è quello di una situazione pandemica, sarà l'effetto del virus, ormai oggetto di osservazione più da parte degli economisti che da quella degli scienziati. E si sa, l'economia non è una scienza.

Stranamente, l'economia non si occupa dei manifestanti che sfilano, eppure è chiaro che gridano slogan non corrispondenti al motivo delle manifestazioni. Libertà, tessera verde, vaccinazioni, complotti e Stato Padrone non c'entrano, al di là di quanto possa credere il singolo, si capisce che la pancia del popolo brontola per qualcosa di non espresso, che fatica a essere comunicato.

Siamo dunque con il video nelle vie centrali, ci sono forse diecimila persone (scrive il giornale cittadino, quello che trasmette le immagini scrive cinquemila, ma è avversario dei manifestanti, lo scontro avviene anche sul terreno di una banale cifretta). La telecamera inquadra cinque o sei furgoni della polizia parcheggiati e una decina di agenti in piedi, come in attesa ma senza brandire l'attrezzatura.

Intorno l'atmosfera in piazza è a tratti rabbiosa, a tratti spensierata. L'operatore risale la corrente, si ferma, esegue una carrellata e una panoramica, intercala piani diversi a ritratti, scenette di costume. Professionale, non come quei dilettanti che fanno venire il mal di mare mirando a caso, a destra e sinistra, in alto e in basso. Dieci poliziotti risalgono il corteo. La gente fluisce lenta, come bighellonando. Scansa i poliziotti come se non li vedesse. Questi, raggiunto un incrocio, si raggruppano spalla a spalla e... si tolgono il casco. Strano segnale. Dalla via si vede uno scorcio della grande piazza dove sono diretti. C'è una sosta anche per gli slogan.

Fin qui l'ambiente. Il corteo è bloccato alle soglie della grande piazza. Il telefonino dell'operatore è adesso fermo. Evidentemente ha un cavalletto, l'immagine arriva da mezzo metro al di sopra delle teste. Nessuna indicazione che serva a identificare la fonte, a parte il sito di un giornale locale. I manifestanti hanno sciolto il corteo ma non se ne vanno.

## QUINTA PARTE

### FINALMENTE LA PIAZZA

#### **Partito azzurro 1**

*"L'organizzazione del partito proletario si forma e si sviluppa nella misura in cui esiste, per la maturità di evoluzione della situazione sociale, la possibilità di una coscienza e di una azione collettiva unitaria nel senso dell'interesse generale e ultimo della classe operaia". (Tesi di Roma)*

Nei grandi *wargame* istituzionali il nome degli avversari nel gioco è scelto fra i colori, possibilmente lontani da quelli eventualmente presenti nella realtà. Siamo fermi ai bordi della grande piazza, il corteo si è sciolto ma la gente non sfolla, ignara di quello che succede dietro le quinte. Alcuni funzionari di polizia stanno guardando il filmato dell'operatore in piazza. Altri monitor mostrano altri filmati. Su due monitor spiccano due cartelli con scritto: Azzurro e Arancione. Il partito Azzurro è in quella stanza; il partito Arancione è virtualmente in piazza, ma è in effetti una simulazione nel gioco che si svolge nella stanza.

Essendo il *wargame* un confronto qualitativo che poggia su dati sperimentali quantitativi (ad esempio nel caso della decisione di uno sciopero senza preavviso proclamato da pochi operai ma inaspettatamente condiviso da 10.000 operai di 100 fabbriche), non può dare luogo a modelli standard riproducibili; perciò, ogni aspetto può essere pilotato dal giocatore. A differenza di un modello statico, il *wargame* permette al giocatore di dare risposte differenti a scenari uguali, il che vuol dire affrontare eventi casuali che fanno di ogni "partita" un modello a sé, anche quando il modello di partenza è sempre lo stesso. L'impossibilità di previsione dovuta al comportamento "creativo" dei giocatori produce situazioni dalle quali nascono suggerimenti che in seguito vanno a influenzare la struttura matematica:

"Tali variazioni devono essere bilanciate dall'invarianza sottostante e dalla opportunità di esplorare il grado di determinismo inerente ad ogni situazione. I *wargame* sono qualitativi; se l'output richiesto da un evento è di tipo numerico, è improbabile che un *wargame* sia lo strumento appropriato. Mentre la maggior parte dei *wargame* include sistemi matematici che producono risultati numerici, i sistemi matematici non sono adatti a inglobare tutti i dati qualitativi dei *wargame*." <sup>17</sup>

I risultati numerici possono variare, ma quelli qualitativi sono variabili per definizione: possono completare, ma non sostituire l'analisi severa e minuziosa. I *wargame* danno il meglio di sé quando sono usati per l'assemblaggio di informazioni utili a prendere decisioni, per formulare domande; i

---

<sup>17</sup> Cfr. *Wargaming Handbook*.

modelli matematici se la cavano meglio con le risposte tendenzialmente definitive. Per questo motivo, i *wargame* non sono adatti per le previsioni basate sulla proiezione nel futuro di dati del presente. Essi permettono di dedurre un ventaglio di eventualità, per cui c'è anche il pericolo che giocando più mani della stessa partita non sia possibile ricavare indicazioni sicure perché i risultati sono troppo dipendenti dalla probabilità. Una singola esecuzione del gioco può dare indicazioni errate che più esecuzioni eviterebbero, così come più esecuzioni con *wargame* diversi possono dare una migliore garanzia di successo.

Fine del corteo sul perimetro della piazza. Come annunciato, ci dovrebbe essere un'assemblea, ma in mancanza di organizzatori visibili non ci sarà. Qualcuno passa un megafono a batterie, ma l'operazione non ha seguito. C'è tanta confusione, e un ordine spontaneo non si avverte ancora. Gli interventi al megafono si fanno più radi, infine qualcuno comunica ai manifestanti che dovrebbe nascere un coordinamento con altre città. C'è uno stentatissimo applauso. L'assembramento improvvisato sta per sciogliersi quando alcuni manifestanti propongono di occupare la piazza.

Potrebbe essere un'idea, anche se occupare adesso non era previsto. Così, su due piedi sembra impossibile. Per occupare occorre un minimo di preparazione e i manifestanti non sono attrezzati. Intanto si chiedono: chi doveva prevedere? C'è qualcuno che prevede per noi? È sabato, domani è domenica, si potrebbe far tardi questa sera, ma come diceva qualcuno poco fa, non c'è preparazione. Ma ci sono momenti che non bisogna lasciar scorrere senza azione. Perché aspettare? Non fa ancora freddo. Ci sono migliaia di persone. Molte possono fermarsi. Si può lanciare un *flash mob*. Ci vorrebbero delle tende, sacchi a pelo, materassini, come s'è visto in Tv o su Internet in decine e decine di occupazioni. La proposta è accettata per acclamazione. Però sembra che nessuno si muova.

Decine di cartelli sono appoggiati a terra mettendo bene in vista la galassia populista dei manifestanti. Un catalogo sociologico esaustivo, i cui interessi reali possono coincidere o no con le parole d'ordine scritte con e su materiali raccogliatici. Due di questi cartelli sono piuttosto inquietanti: "No alla scienza", informano. Perché? Ritorniamo all'alchimia?

Un centinaio di agenti sta correndo per chiudere un paio delle vie di accesso alla piazza e interrompere l'afflusso. I manifestanti stanno correndo per tenerle aperte. C'è un breve tafferuglio senza costrutto, una specie di omaggio alla tradizione. I manifestanti hanno la meglio per via del loro numero ma sembra non si rendano conto che la polizia li ha praticamente lasciati fare e comunque la piazza ha una decina di uscite che danno su altrettante vie. Nessuno dei manifestanti si fa illusioni. Quella piazza è un luogo troppo vasto, non riuscirà l'occupazione. Alcune centinaia di persone, isolate o a gruppi quasi non si notano nel grande spazio. Però le

persone non se ne vanno, aspettano quelle che sono andate a procurarsi il necessario per occupare.

Dicevamo dietro le quinte. In quel momento quattro operatori sono al computer in un locale della Questura e due sono seduti a scrivanie ingombre di fogli. L'insieme forma una delle unità di crisi da poco insediate nei quattro agglomerati urbani che superano il milione di abitanti. Esisteva già un qualcosa di analogo, ma era poco di più che una teleconferenza. Normalmente la stanza viene usata per l'addestramento con vari tipi di *wargame*. In caso di emergenza si ricorre a un *software* commercializzato dal governo inglese che permette di interfacciarsi quasi in tempo reale con la piazza o altri scenari. La competizione prevede due giocatori, cioè due gruppi di persone, uno nelle Questure (Partito azzurro) e uno in piazza (Partito arancione). I due personaggi seduti alle scrivanie sono l'arbitro e il direttore di gioco. Le informazioni sono in parte dirette, ottenute in tempo reale, in parte indirette, ottenute da un ricco database attraverso un Pannello di controllo. Ogni gruppo in Questura è collegato in networking con diverse persone, consulenti specializzati in qualche disciplina, fissi o consultabili al momento. Il direttore di gioco riassume lo scenario che si è venuto a creare nella piazza:

- Manifestazione apparentemente spontanea, non autorizzata ma tollerata secondo le indicazioni del Ministero degli Interni. Circa 10.000 manifestanti secondo la Questura (5.000 secondo un quotidiano avverso ai manifestanti, 10.000 secondo un quotidiano locale). Forse 2.000 nella piazza, il resto bloccato nelle vie adiacenti o sfollato. 300 agenti in tutto lo scenario. Criticità sulle 10 uscite/entrare della piazza, per cui 50 agenti in borghese, mescolati alla folla e addestrati alla raccolta di informazioni, sono confluiti con i colleghi.

- Questo gruppo di agenti sembra particolarmente numeroso in rapporto alla situazione ma ciò è giustificato dal fatto che la composizione del corteo, essendo questo improvvisato, non ha testa; quindi, sono presenti soggetti perturbatori che vanno dal neofascismo all'anarco-insurrezionalismo.

- Per il momento i manifestanti, pur essendo decisamente superiori di numero, non tentano di sopraffare le forze dell'ordine. Probabilmente attendono l'esito del *flash mob* con il ritorno di coloro che sono andati ad attrezzarsi per l'occupazione, se ci sarà (come mai non è stata prevista, nemmeno come possibilità statistica?)

- *Sit in* nella piazza. Telefonini roventi stanno confermando il *flash mob* con una seconda chiamata. A parte questo, nessuna parvenza di organizzazione, ma già così la situazione è delicata. In Questura si calcola che un *feedback* rispetto agli appelli potrà essere avvertito e produrre effetti non prima di due ore.

- C'è una calma surreale, agenti e manifestanti sono consapevoli che se dovessero tornare coloro che sono usciti o arrivare nuovi manifestanti in risposta alla chiamata, la polizia non potrebbe impedire l'occupazione. Immessa la configurazione nel programma, la risposta è di non intervenire. La qual cosa significa che si dovrebbe aspettare domenica sera per sgomberare la piazza, confidando in un lunedì con ritorno alle personali attività. Gli agenti in borghese che raccolgono informazioni hanno inviato dati sufficienti per elaborare stime sulla composizione sociale del corteo ma non quelli sulla piazza attuale, che sarebbero decisivi per stabilire che tipo di atteggiamento tenere. Il corteo sarebbe stato composto da:

- piccola borghesia commerciante (60%);

- piccola borghesia addetta al ristoro (15%); piccola borghesia del servizio pubblico (10%); piccola borghesia intellettuale (5%); salariati (compresi i disoccupati, 5%); studenti (5%).

- Se tutti coloro che hanno un'attività per lunedì non fossero presenti, l'occupazione non sarebbe verosimilmente possibile.

- Slogan: Libertà, No Green pass, (almeno 80%). Il resto inventato sul momento. In due casi slogan complessi cantati in sincronia, come fossero stati "provati." Questo è un sicuro indizio del fatto che 1) i manifestanti sono divisi e 2) incominciano ad operare sul terreno esterno. Se è corretta la seconda opzione controllare quanto credito sia rimasto all'immagine della manifestazione "libera e indipendente".

- Per il momento il *flash mob* lanciato con i social network non sembra avere riscosso il successo sperato. Le forze dell'ordine sono in attesa degli esiti. Incominciano ad affluire i manifestanti con materiale per la notte. Sono pochissimi e la vastità della piazza li fa sembrare ancora meno. Sui social network traffico specifico quasi nullo. L'occupazione al momento non è che un *sit in* con altro nome. Nessun indizio di attività futura programmata. È stata pubblicata su Internet una bozza del sito che sarà il punto di riferimento per i manifestanti. Il movimento non ha ancora un nome. Dati i tempi, la notizia di per sé non è interessante, oggi chiunque può pubblicare un sito con estrema facilità. Gli analisti fanno notare che questo è un po' diverso. È ancora in costruzione, ma è completo e funzionale. Dal numero di accessi nonostante il cartello di "Lavori in Corso" si vede che sarà un punto di riferimento importante. È diviso in sezioni operative: Comunicazione in Rete, cioè tutto ciò che serve a informare su qualsiasi argomento, logistica, interfaccia con il resto del mondo: stampa, organismi vari, rappresentanti dello Stato. Secondo gli analisti il sito, data la sua complessità e interattività, richiederà molte persone per la gestione. Per questa ragione, più che per questioni tecniche, non potrà essere pronto in tempi brevi (non prima di una settimana, ipotesi basata sul tempo occorso per arrivare fino a questo punto).

## Partito arancione 1

Localizzazione: un mercato coperto, un grande ambulatorio privato convenzionato e un parcheggio in zona semi-centrale, tre elementi che contribuiscono a fare del luogo un anonimo centro di attività con abbondante traffico. In un seminterrato ha sede una cooperativa che recupera apparecchiature colpite da "obsolescenza programmata", cioè le ripara a dispetto della loro progettazione che prevede una durata breve. Buona parte dello spazio è riservato a scaffalature piene all'inverosimile delle apparecchiature da utilizzare come fonte di pezzi di ricambio. Alcuni soci della cooperativa erano un tempo fra i pochi seguaci italiani di Occupy Wall Street. Adesso si limitano a mantenere i contatti via Internet con i sopravvissuti di quell'epoca. Hanno un piccolo sito e diffondono una *newsletter*. Le apparecchiature più numerose sono quelle elettroniche. Quando sono riparate e funzionanti vengono esposte per la vendita. Essendo tutte connesse alla rete elettrica, a quella informatica e a vari dispositivi, cioè pronte per l'uso in caso di dimostrazione a qualche cliente, si presentano con un inestricabile groviglio di cavi che quasi le sommerge. A dire il vero il disordine è tanto in tutto il locale, se qualcuno volesse capirci qualcosa dovrebbe impegnarsi non poco.

Tra le apparecchiature c'è una *workstation* un tempo molto potente e utilizzata per la progettazione, oggi dedicata a un programma realizzato da alcuni soci appassionati di *videogame*. Uno di loro segue e riferisce agli altri ciò che sta succedendo nella grande piazza sospesa tra occupazione e sgombero.

Il programma della polizia non ha previsto l'occupazione della piazza, nemmeno come possibilità statistica. Eppure, c'era una notevole sproporzione di forze e gli stessi manifestanti hanno gridato nei megafoni che sarebbero andati a prendere l'occorrente per poi tornare, anche per vedere l'effetto del *flash mob*. C'erano tutti gli elementi per consigliare un'azione preventiva, invece la polizia si è arroccata in difesa prima della piazza, poi delle vie d'accesso o di fuga. Date le forze in campo, una difesa insostenibile. Ma quello che più stupisce è la scelta tradizionale di fronte a eventi non tradizionali: è come se, sapendo che la manifestazione sarebbe risultata atipica, cioè completamente in mano ai populistici, la polizia avesse deciso di ritenerli innocui. Cosa che forse era vera dieci anni fa, e solo in parte, ma oggi con il mondo populista in piazza viene a mancare il controllo, proprio per questo può succedere di tutto. Come, ad esempio, in una piazza che sta per essere occupata, dove 300 poliziotti dovrebbero sbarrare dieci passaggi larghi quanto una via per impedire ad almeno 2 o 3 mila manifestanti di accedere (ricordiamo che 2.000 sono già in piazza).

I dati sono grezzi, anche perché il programma della cooperativa è ricavato da una base commerciale piuttosto vecchia. Però i loro corrispondenti americani stanno cercando un vero *wargame* da adattare e usare in modo coordinato. Mentre il movimento attuale, nato in seguito alla storia della pandemia, non ha nemmeno idea di che cosa sia un *wargame*. Neppure i sinistri hanno idea di che cosa sia. Teorizzano che la rivoluzione non è una questione di macchine ma di uomini, continuano ad essere contrari all'utilizzo della "scienza borghese".

In uno spazio che può contenere facilmente decine di migliaia di persone, con vettovaglie e servizi a portata di mano, sta formandosi una parvenza di ordine. Il lancio tribolato del *flash mob* ha infine avuto un effetto a sorpresa: nel giro di tre ore sono affluite in piazza migliaia di persone. Lo spazio c'è. La piazza ha una superficie di quattro ettari, ha tre lati circondati da portici molto spaziosi il quarto lato coincide con il fiume. Capacità 40.000 persone calcolando una densità bassa. La fatidica decina di uscite nel caso si debba evacuare; una ventina di bar e ristoranti entro il perimetro o a pochi metri possono offrire cibo, bevande e l'uso del WC. Sulle prime, in casi del genere gli esercenti tendono a considerare l'invasione di manifestanti una scocciatura, come ad esempio ogni Primo Maggio, ma poi di fronte a una folla che deve mangiare e bere, cede facilmente. E tra l'altro questa volta i manifestanti e gli esercenti fanno parte della stessa classe.

Occupare una piazza così grande significa essere obbligati ad assicurare una difesa adeguata. L'esperienza di Occupy Wall Street a Zuccotti Park o degli egiziani a Piazza Tahrir insegna che non si può difendere una piazza troppo piccola, ma che una grande richiede molti partecipanti, molto decisi. Gli occupanti devono prevedere ciò che faranno il Comune e lo Stato, ma soprattutto cosa farà l'assemblea. In alcune occasioni passate si è già parlato di questo argomento. Cinquanta uomini senza divisa a raccogliere informazioni sembrano troppi per 10.000 manifestanti ma le informazioni che stanno inviando sono di estrema importanza. L'assemblea può diventare luogo di scontro violento fra le numerose fazioni della politica classica, anche se queste per il momento non hanno alcuna presa sulla massa populista. Comunque, mentre si apriva il gioco, sia il Partito azzurro che il Partito arancione davano per scontata l'esistenza l'uno dell'altro. C'era però un problema: il Partito azzurro, ritenendo scontate le vecchie divisioni politiche, aveva stabilito che a occupare la piazza ci fosse un Partito arancione, cioè nemico. Ma qualcosa è cambiato. Il partito Azzurro ha messo radici anche nelle manifestazioni e nella piazza.

Dal punto di vista della composizione sociale c'è un unico grande Partito Conservatore Azzurro distribuito fra i difensori dello Stato e i manifestanti contro lo Stato. Il Partito arancione c'è, ma per adesso non si manifesta: "esso si forma e si sviluppa quando si saldano esigenze della dottrina

e dell'azione" (*Tesi di Roma*). Se è così, pensano gli operatori nella sala del *wargame* in Questura, allora manca poco a una radicalizzazione. L'unità contro natura dei due partiti dovrà dissolversi e dovrà emergere il vero partito arancione.

## **Partito azzurro 2**

Si dovranno evitare i consueti balletti alla francese, quelli standard con i dieci poliziotti-esca che fingono di essere sopraffatti e si ritirano attirando i turbolenti nelle sacche predisposte dai cento poliziotti nascosti. In Francia odiano lo Stato ma lo rispettano, qui non si riesce neppure a odiarlo perché lo si sbeffeggia. Queste manifestazioni che fanno il giro del mondo finiranno per farlo saltare. O forse è più realistico dire che lo faranno soffocare, tanto è carente di ossigeno vitale.

Qualcosa è andato storto. Dopo decenni di esperienza le ripetizioni non dovrebbero più ingannare nessuno e invece gli agenti, avendo perso l'iniziativa, si ritrovano assediati agli imbocchi della piazza. In questa posizione precaria devono aspettare le decisioni dell'avversario, reinterpretarne le mosse alla luce di notizie affidabile sull'occupazione. Intanto sta confluendo un numero imprevisto di manifestanti. Ci sono anche dei curiosi che non fanno parte del movimento, riconoscibili dal fatto che portano la mascherina. Lungo il corteo non se n'era vista una.

Quando arriveranno i rinforzi del partito azzurro, quelli dei manifestanti-occupanti e quelli del *flash mob*, ci saranno le solite scaramucce per decidere se la piazza dovrà essere tenuta o lasciata, decisione che non sortirà effetto alcuno in un caso o nell'altro, perché i manifestanti non possono non manifestare e lo Stato non può rinunciare alle proprie prerogative. Sarà prodotta un po' di nebbia lacrimogena fotografata da mille fotocamere, telecamere, smartphone e tablet contribuendo a iniziare un nuovo, ennesimo futuro miliardo di immagini.

Se non si sapesse che la regia è solo dello Stato attraverso gli agenti d'influenza, si direbbe che ci sia qualcun altro che gioca alla guerra. Non si tratta di adottare tesi complottiste, ma da una serie di sintomi quello che sta succedendo ha tutta l'aria di essere programmato. Non ci sono più le frange bombarole pseudofasciste che militavano in un fascismo mai esistito. Oggi si tratta di guerra dell'informazione, come ci insegna la rivista di uno dei servizi più o meno segreti. È guerra ad alta concentrazione di tecnologia, informazione, apprendimento, sperimentazione. È la guerra che si fanno da tempo gli Stati riportata alle loro dimensioni e caratteristiche interne.

La rete azzurra di agenti là nella piazza comunica di aver censito almeno venti correnti politiche. La polizia le conosce tutte, anzi, ne conosce

di più, alcune non partecipano. Ma questa volta, grazie a un virus interclassista, le abbiamo tutte insieme nella stessa piazza. E la notizia, non si sa ancora se buona o cattiva, è che la gente le scansa. È vero che le manifestazioni hanno un colore sociale indefinito, ma sappiamo che le maggioranze silenziose come le chiamavamo negli anni '70, quando si muovono possono fare molto rumore. Quindi bisogna valutare molto attentamente la dottrina di Hong Kong o Trump o sicuramente qualche cosa di simile da qualche altra parte del mondo. Chiamiamo "Dottrina di Hong Kong", quella che si è manifestata in un luogo simbolo delle metropoli verticali, dove il contatto fisico è obbligato dalla densità demografica ma negato dalla coltivazione di psicopatologie individualistiche come lo *shopping* compulsivo.

Nella città cinese – nove milioni di abitanti – ci sono state manifestazioni oceaniche con la partecipazione di uno o due milioni di persone alla volta. Le fotografie e i filmati che sono arrivati in rete sono impressionanti. La dottrina HK consiste precisamente nel creare spazi di frizione tra i manifestanti e la polizia, spazi nei quali la folla scarica la tensione in un gioco (un *wargame* frattale) senza sbocco. È una tattica vecchia, la novità della versione HK è che ad altissimi livelli di densità demografica l'intervento del caso (e del caos) può produrre situazioni fuori controllo; e quindi si spinge lo sfogo controllato fino alla soglia del pericolo non più accettabile, come il via libera all'occupazione del Parlamento, evento lasciato succedere o addirittura provocato. L'episodio analogo, fatte le debite proporzioni, avvenuto qualche mese dopo negli Stati Uniti ha sollevato più scalpore perché il Presidente è stato accusato di esserne il promotore, ma è evidente che la differenza è solo dovuta alla rozzezza americana.

Circola voce che il Movimento abbia un vertice segreto e stia usando un programma al computer per farsi assistere nelle decisioni. La polizia ha indagato ma non ha trovato segni di attività in tal senso. Le informazioni ricevute e immesse nel *wargame* escludono che ci sia qualcuno, manifestante o no, che stia anche solo pensando di usare simili strumenti. Se e quando si arriverà allo scontro vero con lo Stato, non sarà consigliabile sbagliare le mosse e prendere tempo con le vecchie liturgie dei tavoli di confronto per soppesare le rivendicazioni e arrivare alla solita soluzione del giusto mezzo. Un primo passo è già stato fatto: a parte il velo della pandemia, questo movimento non ha rivendicazioni da sottoporre a qualcuno. Per il momento lavora a costituire sé stesso. Forse tenterà di far cadere il governo. Non che la piazza sia così forte, ma il governo è sicuramente debole. Anzi, il governo è lo specchio dello Stato, che è la vera debolezza a livello mondiale. Infatti, tutti si stanno chiedendo: e poi? Domanda retorica, tutti sanno benissimo la risposta. L'apparente sintonia attuale della folkloristica marmaglia è destinata a saltare e l'unica soluzione possibile è quella dell'azione preventiva.

Il proletariato si presenta alla storia come "classe per sé" nel momento in cui agisce sempre più consapevole del proprio ruolo e della propria forza, ma non può raggiungere questo risultato senza darsi un programma unitario e una organizzazione conseguente. Un tale sviluppo è minacciato dall'azione delle classi avverse che vedono nel movimento proletario un pericolo per la propria condizione e che perciò, facendo leva sui propri interessi, cercano di frenare quelli operai. Ciò produce crisi sociali in cui le classi si arroccano sulle posizioni raggiunte e lottano per difenderle. Così facendo, producono situazioni complesse, molto difficili da interpretare senza riferimento alle classi e quindi generatrici di schemi distorti ed errori nei modelli interpretativi.

## **Partito arancione 2**

*Molte volte si è verificato un processo di degenerazione per il quale l'azione dei partiti proletari ha perduto quel carattere indispensabile di attività unitaria e ispirata alle massime finalità rivoluzionarie. Per tale via i partiti proletari sono spesso giunti ad estendere i limiti della loro organizzazione a sfere di elementi che non potevano ancora porsi sul terreno della azione collettiva unitaria e massimalista. (TdR)*

Il modello interpretativo della polizia, o meglio dello Stato, è preciso nei dettagli, ha un database gigantesco, si fonda su una rete di consulenti esperti ma è molto difettoso nell'individuare la composizione di classe e gli effetti che produce. Lo Stato tende a classificare la società in due grandi insiemi: gli amici e i nemici. Le sfumature, che in una società moderna sono importanti, sono appena registrate.

La classe media, la più numerosa e in certi momenti più influente a causa dei danni che può procurare agli equilibri sociali, in questo momento è ferocemente allineata contro il governo, confuso con lo Stato, quello dal volto indefinito che preleva le tasse dal borsellino del contribuente e "non restituisce l'equivalente in servizi", quello odioso che limita la *libertà*, parola consunta ma molto gridata. Il "governo ladro" non conta niente ma ha una faccia, riempie i notiziari, i giornali, le interviste. Si scende in piazza, dunque, contro il governo-Stato. Sembra che il Movimento stia suscitando molto interesse presso gli organi nascosti dello Stato e presso l'Associazione degli industriali. Insomma, non hanno ancora paura delle manifestazioni ma ci pensano. Alla paura. Alla incontrollata, incombente, irrazionale paura.

Senza dubbio anche i capitalisti hanno un programma al computer per farsi assistere nelle decisioni. Teoricamente dovrebbero essere schierati con la classe media, ma con la pandemia questa loro inclinazione si è modificata. I capitalisti non hanno solo bisogno che la gente vada a lavorare ma, secondo il sacro principio del consumismo, che vada anche a spendere

ciò che guadagna. Nei loro schemi, capitalisti e classe media sono complementari, quindi alleati, uno produce e l'altro compra. Nella realtà la classe media è parassitaria, come si diceva una volta, e un *wargame* ben fatto sulla sua funzione sociale dovrebbe tenerne conto: l'artigiano e il bottegaio mangiano tutto ciò che producono e l'immane esercito degli addetti ai servizi e dei percettori di rendita mangia e basta. Il virus ci ha mostrato la radiografia della società moderna: la suddivisione in classi statistiche operata dalla polizia è del tutto approssimativa, ma è più realistica di quella dell'ISTAT.

Ormai i cortei sono tutti non autorizzati. C'è anche questo fatto inedito: il movimento non è omogeneo e la legge non è uguale per tutti. Nemmeno nella tradizione precedente (partiti, sindacati, sinistri) c'era omogeneità, ma adesso le differenze si fanno macroscopiche. Nessuno dei partiti iscritti nelle liste elettorali è presente alle manifestazioni, i sindacati latitano e le loro propaggini minoritarie ci sono ma non hanno voce in capitolo. È come se tutta la sovrastruttura istituzionale avesse alzato una cortina che rende invisibile la natura del movimento. Queste sono le manifestazioni della classe media e dei suoi prodotti irregolari, dagli anarchici ai micropartitini, dai naziskin ai filosofi. Gli operai non si vedono, mescolati come sono con la folla eterogenea. E senza il suo partito la classe operaia è solo un aggregato statistico. D'altra parte, senza la classe il partito non può esserci. In un *wargame* il dilemma uovo-gallina sarebbe irrisolvibile se non venisse individuata una dinamica che scioglie il nodo dell'inizio e attribuisce un orientamento agli eventi.

Fatte le debite differenze, nelle fasi complesse della transizione un movimento coerente con il cambiamento potrebbe essere sottoposto a una variante moderna delle sollecitazioni cui fu sottoposta l'Internazionale e che la nostra corrente, allora, definì "pericolo opportunista".<sup>18</sup> In un *wargame* di fatto come quello che stiamo cercando di tratteggiare per l'arco di un secolo, l'opportunismo dev'essere ben identificato e neutralizzato.

Von Clausewitz ha scritto che la guerra è il dominio del caso, che l'incertezza sbilancia il corso degli eventi. Questi eventi sbilanciati li abbiamo sotto agli occhi: il movimento è solo una somma di passeggiate eterodirette, e questo termine bisogna intenderlo alla lettera. Non appena spariranno le mosche cocchiere il caso presenterà la soluzione. Il caso dev'essere contemplato nella struttura del grande *wargame* che sarà la prossima guerra. A meno che... non si ritorni a fare il Grande Errore: che scoppi una guerra civile così tremenda da giustificare, per fermarla, una guerra imperialista classica. Come fu contro la Comune, di fronte alla quale due eserciti imperialisti si fermarono per dare luogo alla repressione.

---

<sup>18</sup> Cfr. "Il pericolo opportunista e l'Internazionale", *L'Unità*.

Da qualche parte lo Stato avrà il suo *wargame*, in esso saranno previsti il caso, il caos e l'incertezza. Tireranno i dadi? Leggeranno le carte? Diranno al computer di generare numeri casuali? Oggi, il movimento è quello che è, rappresenta di tutto, tranne il futuro. È dal 2005, dall'incendio delle *banlieue*, che movimenti vari stanno alla finestra per vedere sfilare sé stessi senza uno scopo. Probabilmente siamo quasi alla fine: il capitalismo ha definitivamente abbandonato i presupposti su cui fondava la propria esistenza. È un paradosso, ma è anche l'unica certezza.

Ci sarebbe dunque, secondo il complottismo, un vertice segreto che guida le masse verso qualche sbocco... segreto. E utilizzerebbe un *software* avanzatissimo per studiare come uscire dalla palude. Fosse vero: il guaio è che non può essere vero, è solo una non notizia come tante che circolano in questo momento di crisi sociale. Niente è più distante da un approccio scientifico che la politica d'oggi. Dall'estrema destra all'estrema sinistra, passando per un insulso deserto conteso, a questo falso post-capitalismo si addicono più i tarocchi dei computer.

Non bisogna farsi ingannare: abbiamo la borghesia più antica del mondo, ma anche la più ignorante. Ha riempito di macchine quasi pensanti gli spazi che è riuscita a rendere accessibili e non sa neppure che cosa sono queste macchine. Non sa neppure di avere il primato mondiale della produttività (PIL/addetto produttivo). Si legga la cristallina lucidità del riquadro precedente: la rivoluzione allarga la propria influenza, fin troppo. Le aree di reclutamento non sono chiare come sarebbe necessario. C'è sempre quella maledetta paura di essere in pochi, di non avere abbastanza seguito. Determinismo: non abbiamo ancora una rivoluzione, dopo un secolo, perché non abbiamo imparato a memoria quelle dieci righe. Vero, ci sono le fatidiche "condizioni storiche sfavorevoli", ma accidenti!

### **Coscienza critica e spontaneità organizzata**

Per Lenin la spontaneità operaia era fortemente influenzata dall'organizzazione del lavoro, perciò si mostrava, nel movimento rivoluzionario, come un qualcosa di completamente diverso rispetto alla spontaneità delle masse in piazza o quella anarchica dei contadini. Un ossimoro che aveva delle conseguenze profonde, anche se non immediatamente visibili. In tutta Europa, mentre gli operai scendevano in piazza e tendevano ad armarsi, i loro partiti tentennavano, indecisi fra la legalità democratica e l'azione armata. L'organizzazione spontanea degli operai metteva in discussione gli apparati politici mentre metteva in discussione il sistema capitalistico.

Si incomincia a capire il perché della spietata, vasta, e a livello storico instancabile persecuzione politica da parte degli stalinisti verso gli oppositori, specie della Sinistra; un odio violento, cieco. In fondo l'azione organizzata contro la confusione politica era un classico: gli uomini non

giungono alla necessità del cambiamento tramite le loro idee ma tramite le condizioni materiali in cui vivono. Spinte ideologiche, psicologiche, religiose, politiche o morali sono il riflesso di quelle materiali e solo nel loro insieme possono trasformarsi in una spinta materiale collettiva. È per questo che 1) Marx attribuisce alla piccola borghesia psicologicamente frustrata il potere di innesco della rottura sociale e 2) non bisogna chiedere alla piccola borghesia di dare una definizione alla propria rabbia: produrrebbe come risposta una mistificazione all'ennesima potenza, dato che, se dicesse la verità su sé stessa in base all'importanza sociale del suo mandato, dovrebbe limitarsi a scrivere due righe semplici di documentazione sulla propria vigliaccheria: cioè sul terrore di essere lasciata sola di fronte al proletariato quando questo, senza troppe cerimonie, essendo stato buttato fuori dalla fabbrica, incomincia a demolire il complesso sistema dall'esterno, ad esempio rifiutando il lavoro quando può abbassare volontariamente il proprio livello di vita, come hanno già fatto tre milioni di americani. In questa fase possiamo prevedere che siano decisi i passi preliminari di ogni rivoluzione che facciano saltare, per imporsi, le vecchie categorie dell'economia politica. Ad esempio, il reclutamento di quegli "utensili vivi" dei quali più se ne parla meno se ne vedono. La Sinistra Comunista "italiana" era l'unica corrente ad avere un programma atto a fornire il motore alla rivoluzione, ma si è estinta. A parte qualche barlume di vita, non ci sono oggi organismi politici capaci di prendere decisioni in linea con quanto era maturato con la costituzione del PCd'I. L'impatto della controrivoluzione è stato così violento che non ha lasciato spazio per una biforcazione fra vie opposte.

Non possiamo sapere se quella corrente sarebbe stata in grado, se fosse arrivata fino a oggi, di affrontare le sfide poste dai nuovi assetti del capitalismo e i loro effetti sociali. Ma una cosa è certa: non avrebbe mai evitato di ragionare in termini di progetto, di modelli, di algoritmi, di intelligenza artificiale o altro che potesse risultare utile alla rivoluzione.

La nostra sicurezza deriva dalla natura del gioco, cioè dall'interazione con l'avversario: se non si vuole perdere, bisogna essere all'altezza delle sue armi, anzi, bisogna avere armi migliori.

*If-then*: se si verificano determinate condizioni, allora, con gli strumenti adatti, sono possibili esiti all'altezza del futuro.

*Il carattere essenziale della funzione del partito è l'impiego delle energie da esso inquadrare per conseguire obiettivi che superano gli interessi dei singoli gruppi e i postulati immediati e contingenti che la classe lavoratrice si può porre. (TdR)*

I giochi di guerra offrono un quadro sicuro per lo sviluppo di alcune delle situazioni e delle dinamiche decisionali associate ai conflitti.

Offrono la chiave per capire alcune delle situazioni e delle dinamiche decisionali associate ai conflitti, non necessariamente armati.

Stimolano e abilitano l'apprendimento attivo perché i giocatori si confrontano con conoscenze che si sviluppano nel tempo con impegno continuo e spesso impongono domande e sfide inaspettate mentre esplorano, sperimentano e competono all'interno del modello artificiale fornito dal gioco.

Chiariscono prospettive, introducono approfondimenti, suggeriscono accorgimenti unici nel loro genere, completano altre forme di analisi o formazione.

Consentono di esaminare, replicare e sviluppare una comprensione del processo decisionale in contesti complessi, come se si fosse ottenuta in laboratorio una verifica sperimentale. Noi qui abbiamo comparato alcuni *wargame* commerciali molto semplici, ma il principio su cui si basano è invariante per i tipi che abbiamo suddiviso in due gruppi. In effetti, quello di sperimentare uno scenario realistico su di un tavolo, su di un pavimento o su di un computer è spesso l'unico modo per esplorare problemi "irriducibili" alla comprensione. Il *wargaming* consente agli utenti di interagire con diversi metodi, strumenti e tecniche (quantitative e qualitative) ma soprattutto con un elemento umano, che al momento risponde alle "mosse" con l'intelligenza, una qualità che il computer ancora non possiede. Prima di proseguire accertiamoci di avere ben capito che cosa sia un *wargame*, perché i prossimi due riquadri affrontano il cuore del problema centrale di tutte le rivoluzioni, il rapporto fra volontà e coscienza; il comunismo, disse Bordiga a Gramsci nel 1926, non è una politica ma una "concezione dell'universo" secondo la quale per la rivoluzione occorre che siano uniti coscienza e volontà senza per questo finire nell'idealismo o nell'attivismo.

Il *wargame* è maneggiato dagli umani e non può essere lasciato senza controllo. Nel *data centre* della questura il direttore di gioco e l'arbitro garantiscono tale controllo. Nei modelli più complessi la squadra è più numerosa e i controllori anche, fino a interessare

"centinaia di persone che condividono sistemi distribuiti in molte località geografiche. [La sezione per] l'addestramento collettivo bi-strategico della NATO ha un elenco completo dei controlli, nomine, responsabilità e sotto-organizzazioni richieste per i grandi *wargames*. Quelli di minori dimensioni e funzioni richiedono meno controllo, ma qualunque sia la dimensione dell'organizzazione di controllo, essa detiene diverse funzioni chiave. Il controllo non è effettuato soltanto in fase di utilizzo, ma interessa tutto il ciclo di produzione, dalla prima necessità avvertita al progetto,

dall'utilizzo friendly al raggiungimento degli obiettivi il team di controllo deve garantire che il *wargame* raggiunga i suoi obiettivi".<sup>19</sup>

Se il processo rivoluzionario non si imbastardisce lungo il percorso, come successe l'ultima volta, la rabbia della piccola borghesia può diventare demolitrice: il vaso di coccio fra i vasi d'acciaio è destinato a fare una brutta fine perché i suoi affari registrano che la capacità di ripartire il reddito entro la società diminuisce drasticamente con l'aumento della produttività. In questa sezione del *wargame* può essere affrontato con risalto strategico lo schema del rovesciamento della prassi, dove l'influenza del partito si ottiene attraverso la maturazione di condizioni soggettive. Le molecole sociali passano da una totale situazione di caos a una moderata acquisizione di ordine, che la nostra corrente ha equiparato alla polarizzazione fisica. Si potrebbe ad esempio stabilire in anticipo che l'intera società è composta di un numero  $n$  arbitrario di molecole sociali e manometterlo secondo schemi prefissati dal programma. Il numero totale rimane quello iniziale, ma sarebbe possibile con i nominati coefficienti variare la suddivisione interna con una serie di iniziative che ampliano il "*teatro di guerra*" e restringono la "rosa di eventualità tattiche", sempre meno diversificate.

*L'integrazione di tutte le spinte elementari in una azione unitaria si manifesta attraverso due principali fattori: uno di coscienza critica, dal quale il partito trae il suo programma, l'altro di volontà che si esprime nello strumento con cui il partito agisce. (TdR)*

Il partito riceve il suo programma storico dal maturare della società capitalistica, processo completamente al di fuori della portata della volontà degli uomini o delle loro organizzazioni, cosa che i dirigenti dell'Internazionale proprio non volevano capire. Ubriachi di successo immediato, credevano di piegare la storia con illusorie parole d'ordine come la conquista della maggioranza. È però nel corso degli eventi che il programma storico esprime i fondamenti utili all'imporsi della volontà. In determinati momenti delle varie epoche tali fondamenti possono essere individuati da chiunque, ma la loro trasformazione in forza materiale applicata al cambiamento dipende dalla possibilità di far aderire senza contraddizioni il partito formale al partito storico. Nel 1922, ad appena un anno dalla fondazione del Partito Comunista d'Italia, si manifesta in tutta chiarezza la vittoria dei reparti d'assalto dell'opportunismo. Uno schema universale di *wargaming* non è più possibile perché le differenti interpretazioni del comunismo poggiano su basi incompatibili. Mentre la Sinistra Comunista "italiana" ribadisce l'adesione allo schema storico-materialista che esclude il ricorso a espedienti politicanteschi,

---

<sup>19</sup> Cfr. *Wargaming Handbook*.

L'Internazionale ribadisce che quegli espedienti sono vitali per il successo del movimento, visto come somma cosciente delle spinte individuali. Spinte che hanno radici nel retroterra della forte socialdemocrazia mitteleuropea di cui l'austrocomunismo è uno dei prodotti deteriori.

*Sarebbe erroneo considerare questi due fattori di coscienza e di volontà come facoltà che si possano ottenere o si debbano pretendere dai singoli poiché si realizzano solo per la integrazione dell'attività di molti individui in un organismo collettivo unitario. (TdR)*

La nostra specie ha raggiunto un elevatissimo grado di capacità evolutiva grazie alla cooperazione sociale, che ha in qualche modo cambiato i termini dell'evoluzione darwiniana. Ciò vale per tutti i campi in cui l'intelligenza umana si discosta da quella animale. Il primate *Homo* non si è evoluto in quanto prodotto di automatismi dovuti a leggi considerate "là fuori" ma a leggi che lui stesso ha contribuito a formare e consolidare, primo fattore fra tutti la capacità di tramandare l'informazione acquisita e di progettare oggetti e situazioni. È chiaro che, se all'epoca gli fosse stato possibile progettare e costruire un *wargame* come quelli computerizzati di oggi, il suo responso sulla società sarebbe stato completamente diverso.

## SESTA PARTE

### VARIABILI NASCOSTE

#### **Indeterminismo sociale e realtà operativa**

Dal 1914 al 1922 nessun modello realistico avrebbe suggerito le decisioni tattiche prese dagli uomini credendo di essere agenti razionali, come credevano di esserlo rispetto all'economia politica. La forma democratica del processo decisionale non avrebbe influito così profondamente sugli eventi. Ora, si può dire che con il senno di poi è possibile ricostruire il passato e simulare un drastico cambiamento degli eventi e delle decisioni, ma che tutto ciò non avrebbe cambiato il corso della storia. Non è questo il modo comunista di intendere il determinismo, altrimenti non avremmo le rivoluzioni. Nelle transizioni di fase, al confine tra ordine e caos, si formano delle biforcazioni, cuspidi che presentano al fluire della storia infinite tangenti, punti di catastrofe che fanno scattare gli eventi da un piano all'altro, piccoli fatti locali che hanno grandi conseguenze globali.

Conoscendo gli antefatti, una razionale disposizione delle forze in una simulazione a posteriori, specialmente se computerizzata, darebbe risultati diversi, come li diede, nel 1958, il primo *wargame* di simulazione per cambiare le determinazioni che portarono a una battaglia decisiva, quella di Gettysburg. Non ci sono dubbi sul fatto che quella battaglia della Guerra Civile Americana, studiata minuziosamente da tutti gli storici, strateghi, capi militari e appassionati di ricostruzioni scientifiche o folkloristiche, fu ad un certo punto a una biforcazione fra vittoria e sconfitta, per cui poteva verificarsi una svolta per quanto riguarda alcune delle ramificazioni della storia.

*La proclamazione delle questioni programmatiche e la designazione degli uomini a cui si affidano i vari gradi della organizzazione di partito devono intendersi come un prodotto del processo reale. Esso accumula gli elementi di esperienza e realizza la preparazione e la selezione dei dirigenti dando forma al contenuto programmatico ed alla costituzione del partito e dei suoi canali di comunicazione. (TdR)*

Un processo reale, e non inventato come si usa fare in politica. Una ripetizione della battaglia di Gettysburg sarebbe stata di grande ausilio didattico per i protagonisti, proprio perché nella guerra civile americana sono stati commessi errori madornali a causa di inadeguata conoscenza della teoria e della pratica militare da parte dei comandanti e dei soldati.

All'epoca delle *Tesi* tutti i partiti, compreso il PCd'I, applicavano il metodo democratico, quindi organizzavano congressi, votavano su tesi spesso contrapposte, risolvevano questioni a maggioranza. Il PCd'I aveva 43.000 iscritti, era guidato da un Comitato Esecutivo di soli 5 membri e, se ne avesse avuto il tempo, avrebbe certamente adottato il principio organico al posto del meccanismo democratico. Era contrario al parlamentarismo e partecipava alle elezioni per disciplina all'Internazionale. Ammetteva il meccanismo democratico solo negli organismi monoclasse del proletariato, in pratica il sindacato e i consigli (soviet) quando quest'ultimi, eletti su base territoriale e quindi potenzialmente interclassisti, fossero controllati dai proletari. Nelle *Tesi* si insiste molto sulla formazione del partito, considerata una condizione indispensabile per la vittoria della rivoluzione. Tale formazione non è mai demandata alla volontà dei protagonisti ma prevista sulla base della polarizzazione sociale crescente.

*Questo fatto è sempre stato accompagnato da una revisione deformatrice della dottrina e del programma, e da un allentamento della disciplina interna per modo che anziché aversi uno stato maggiore di capi adatti e decisi alla lotta si è consegnato il movimento proletario nelle mani di agenti larvati della borghesia. (TdR)*

In realtà gli agenti della borghesia non erano e non sono affatto "larvati" se vi sono forze sane a riconoscerli. Poiché spesso capeggiano partiti e sindacati. Da notare che l'Internazionale e i partiti che ne facevano parte, non pensavano neppure lontanamente a ipotizzare la defezione, né delle truppe, né dello Stato Maggiore. Questo organismo, che invece di rappresentare una snella macchina da guerra diventava sempre più gigantesco e statalizzato, non prendeva neanche in considerazione l'ipotesi che il nemico potesse agire dall'interno con innumerevoli cavalli di troia. Al contrario, un qualsiasi *wargame* non sarebbe neppure immaginabile senza una sezione dedicata alla salvaguardia del programma, cosa che, con alta priorità, il PCd'I aveva messo in atto.

### **Le scissioni non si subiscono, si organizzano**

*Da una situazione di tal genere il ritorno, sotto l'influsso di nuove situazioni e sollecitazioni ad agire esercitate dagli avvenimenti sulla massa operaia, alla organizzazione di un vero partito di classe, si effettua nella forma di una separazione di una parte del partito. Per tutte le stesse ragioni va considerato come un procedimento affatto anormale quello della aggregazione al partito di altri partiti o parti staccate di partiti. (TdR)*

Importantissimo. Vedere le condizioni di ammissione all'IC, che la nostra corrente avrebbe voluto molto più severe. Quando sono inevitabili, le scissioni, elemento importante della formazione del partito, non vanno lasciate a sé stesse ma devono essere progettate (quindi previste dal *wargame*). Nel 1921 vi fu la scissione all'interno del PSI, voluta e organizzata dalla Sinistra, poi variamente criticata. Con il senno di poi. Fu prematura o tardiva? La Sinistra rispose che la questione si poneva proprio come l'aveva posta il determinismo della storia: la scissione andava organizzata per evitare una situazione di fronte unico di fatto con i riformisti; l'Internazionale, al contrario, voleva riunificare il partito. Una decisione maturata con uno schema tipo *wargame* non avrebbe potuto contemplare una scelta del genere, come non avrebbe potuto contemplare una scelta suggerita da una parte dei compagni della Sinistra che, anche loro con il senno di poi, avevano detto: "si doveva rompere prima". Certo, i destri di Tasca e i centristi di Gramsci nel 1919 o 1920 non avrebbero seguito la Sinistra, in compenso l'avrebbero seguita Serrati e i massimalisti: un pasticcio incoerente, dato che Serrati era presente al II Congresso dell'IC con una delegazione italiana composta per tre quarti da elementi della destra, mentre la Sinistra, rappresentata da Bordiga e pochi altri era stata invitata a parte. Un *wargame* qualsiasi, basato su uno schema a blocchi, un diagramma di flusso o una rete di relazioni avrebbe consigliato un taglio drastico piuttosto che lassista, come realmente successe.

*La delimitazione e definizione dei caratteri del partito di classe, che sta a base della sua struttura costitutiva di organo della parte più avanzata della classe proletaria, non toglie, anzi esige, che il partito debba essere collegato da stretti rapporti col rimanente del proletariato. (TdR)*

Enunciazione in risposta alle critiche dell'IC al presunto attendismo della Sinistra. È ovvio che un *wargame*, che si basa sui rapporti fra componenti sociali, non potrebbe fare a meno di pretendere che chi predicava bene non razzolasse male. La rigidità deterministica dell'algoritmo avrebbe impedito di parlare di tattica rivoluzionaria mentre si esponevano tesi immediatiste. Il guaio è che in casi come questo se non si usano bene le carte si perde solo la partita, mentre un errore alla scala storica può provocare milioni di morti oltre agli strascichi nel tempo.

*Il partito comunista partecipa, quindi, alla vita organizzativa di tutte le forme di organizzazione economica del proletariato aperte a lavoratori di ogni fede politica (sindacati, consigli di azienda, cooperative, ecc.). Posizione fondamentale per l'utile svolgimento dell'opera del partito è il sostenere che tutti gli organi di tal natura debbono essere unitari, cioè comprendere tutti i lavoratori che si trovano in una specifica situazione economica. (TdR)*

Tesi che ricompare nelle *Considerazioni* del 1965, in cui viene sottolineato che anche nei periodi (storici) in cui l'azione del partito è forzatamente ridotta... i militanti devono sentirsi parte del lavoro svolgendo tutte le funzioni del partito sviluppato "nella misura in cui i rapporti di forza lo consentono". Se ne deduce quindi che il partito non conosce limiti intrinseci prestabiliti per la propria azione e che quindi occorre evitare teorizzazioni troppo legate a scenari considerati speciali e quindi cangianti a seconda del vento che tira.

*Tutto il lavoro e l'inquadramento dei gruppi comunisti tende a dare al partito il definitivo controllo degli organi dirigenti degli organismi economici, e in prima linea delle centrali sindacali nazionali che appaiono come il più sicuro congegno di direzione dei movimenti del proletariato non inquadrato nelle file del partito. (TdR)*

La conquista di posizioni "militari" in una transizione di fase è come un *wargame* all'interno di un *wargame* (frattale). Questa netta posizione, contrastante con la situazione sul campo anche negli anni '20, può lasciare perplessi, e infatti sollevò critiche e produsse separazioni nel secondo

dopoguerra, quando fu ripresa nell'ambito della nuova situazione. Anche in questo caso occorre fare alcune considerazioni di fattibilità. Una relazione di "gioco" alla Morgenstern-von Neumann lo metterebbe subito in chiaro. Siamo nello scenario previsto dalle *Considerazioni*: il modello ottimale va modificato tenendo presente la legge di invarianza; non fonderemo nuovi sindacati, non boicoteremo quelli esistenti, non fonderemo soviet, adotteremo la tattica del 1922 per quanto riguarda "questioni" sempreverdi (fronte unico, governo operaio, parlamentarismo, conquista della maggioranza).

*Considerando suo massimo interesse l'evitare le scissioni dei sindacati e degli altri organi economici il partito comunista non disporrà che i suoi membri si regolino in contrasto con le disposizioni di essi per quanto riguarda l'azione. (TdR)*

Importante: nell'azione comune (fra elementi di una sola classe), le polemiche politiche o ideologiche non hanno posto "per quanto riguarda l'azione". Sembra una concessione, una rinuncia alla critica, mentre è un semplice ribadire l'unico principio cardine in ambito sindacale: nei sindacati operai conta solo l'appartenenza alla classe operaia. Questo vale anche per i comunisti. Come affrontiamo, allora, il lavoro dedicato all'influenza, con la conquista o la distruzione dell'apparato, la direzione della rete di fabbrica, con il corporativismo, con il collaborazionismo, con la "scuola di guerra"? Come risolviamo la contraddizione, tipica dell'epoca imperialista, dell'omologazione servile del sindacato, profonda, irreversibile, funzionale al mantenimento del potere borghese?

Nella RSI (la Repubblica di Salò) il sindacato corporativo era completamente controllato dallo Stato e quindi non erano possibili azioni di alcun genere. Per di più c'era la guerra e la priorità assoluta era la sua cessazione. In un documento del 1944 la Sinistra diffonde un documento in cui sono presenti queste indicazioni.

*Totalmente erronea sarebbe quella concezione dell'organismo di partito che si fondasse sulla richiesta di una perfetta coscienza critica. D'altra parte, non si può esigere che ad una data epoca o alla vigilia di intraprendere azioni generali il partito debba aver realizzata la condizione di inquadrare sotto la sua direzione o addirittura nelle proprie file la maggioranza del proletariato. (TdR)*

Se "una perfetta coscienza critica" fosse richiesta come conseguenza di una configurazione da ottenere con un *wargame*, salterebbe subito all'occhio che una richiesta del genere sarebbe perlomeno strana. Come fa una

macchina, infatti, a "sapere" da sé quale via imboccare? Qualcuno deve dirglielo attraverso un programma che metta in atto un divieto esplicito. Dirglielo con un divieto? Divieto di cosa?

*Una parte del proletariato è maggiormente restia all'inquadramento nelle file del Partito Comunista e attorno ad esso perché organizzata in altri partiti politici o simpatizzante con questi. Dinanzi a questi movimenti deve essere svolta una incessante critica dei loro programmi, dimostrandone la insufficienza agli effetti della emancipazione proletaria. (TdR)*

Ecco che sullo sfondo emergeva di nuovo il volontarismo non esplicito, quell'impazienza fallimentare che comporta spesso la rovina delle rivoluzioni: è chiaro che, se si perde l'orientamento già nelle fasi preliminari dell'assalto al potere, si potrà fare ben poco in seguito, quando sarà all'ordine del giorno "l'emancipazione proletaria". All'Internazionale sembrava che l'insistenza della Sinistra sul fine ultimo fosse una specie di attendismo; sembrava che l'appello ad essere coerenti con la maturità della situazione fosse una perdita di tempo, che si dovesse "fare come in Russia", senza tante storie.

Ma in Russia i bolscevichi subivano fortemente il freno delle condizioni interne rispetto alla maturazione dei fatti, tant'è vero che negli anni successivi proclamarono una disgraziatissima "bolscevizzazione", come se le sorti dell'assalto al potere fossero messe in pericolo dalla negligenza e dall'inerzia dei non-bolscevizzati. In poche parole, in Russia non si aveva esperienza del marciame politico dell'Occidente, del grado di coinvolgimento del proletariato con i riti della "superstizione democratica". Questa specifica inesperienza si ripercuoteva sul programma del Partito Bolscevico impedendogli di funzionare come modello politico e perciò come guida dell'Internazionale. In uno dei suoi lucidissimi interventi ai Congressi o alle riunioni del Comitato Esecutivo, Bordiga, come sempre affezionato alle sue configurazioni fisiche dei problemi politici, paragonò l'Internazionale a una piramide che poggiava in pericoloso disequilibrio sul suo vertice. "Il faut renverser la pyramide!" gridò di fronte ai delegati perplessi, che non capivano il senso di quell'appello; oppure, peggio, lo capivano come richiamo alla democrazia che deve poggiare su una larga base, mentre Bordiga alludeva all'instabilità fisica.<sup>20</sup>

Può sembrare eccessivo un richiamo alla metodologia del *wargame* in un caso come questo? Ci sembra di no. Mentre è evidente che è

---

<sup>20</sup> Cfr. questa rivista nn. 15-16.

impensabile un utilizzo diretto di schemi operativi come quelli già citati, è plausibile un loro utilizzo indiretto, inconsapevole, nella migliore tradizione antibattilocchiesca. Una ricostruzione a posteriori della funzione svolta da Lenin tra l'arrivo in Russia e l'insurrezione dell'Ottobre assomiglia molto a un sistema interattivo fra giocatori impegnati in un duello all'ultimo sangue.

*Per questa ragione nelle polemiche di tal natura non deve essere mascherato il dissenso tra i metodi anche per la parte che non si riferisce unicamente ai problemi del momento ma riflette gli sviluppi ulteriori dell'azione del proletariato. (TdR)*

In questo paragrafo e in quello successivo è sintetizzato il senso del lavoro che la Sinistra presentò all'Internazionale affinché lo adottasse: se si vuole parlare di tattica bisogna partire dallo scopo che si persegue con questa tattica. Come detto più volte, la rivoluzione non si qualifica tanto per l'obbiettivo quanto per il cammino necessario a raggiungerlo. Se si sbaglia strada all'inizio, l'obbiettivo non si raggiungerà mai. In ogni caso, il problema del controllo e della guida degli organismi economici o immediati è risolvibile soltanto in ambiente fortemente destabilizzato da eventi di grande portata.

Le rivoluzioni non hanno il pulsante "Reset", se si rimane sconfitti bisogna aspettare che arrivi un'altra stagione favorevole. Solo allora, con la tattica corretta, si può passare all'azione della volontà, al rovesciamento della prassi.

*Simili polemiche debbono d'altra parte avere il loro riflesso nel campo dell'azione. I comunisti partecipando alle lotte anche negli organismi proletari economici diretti da socialisti, sindacalisti o anarchici non si rifiuteranno di seguirne l'azione, se non quando l'insieme della massa per spontaneo movimento vi si ribellasse. (TdR)*

Negli anni '20 i comunisti erano nella CGL diretta da ultrariformisti come D'Aragona. Ciò non impediva loro di condurre una critica severissima nei confronti dei capi sindacali che chiamavano "bonzi". La lotta per il predominio all'interno degli organismi economici faceva parte dell'attività normale dei militanti. Oggi tale lotta non sarebbe nemmeno concepibile: chiunque metta in discussione i vertici corporativi e responsabili verso l'economia nazionale viene immancabilmente espulso, senza nemmeno ricorrere a un qualche tipo di procedura che preveda un appello democratico e una votazione. Da questo punto di vista la struttura

di un *wargame* dovrebbe poggiare su di un processo conoscitivo che metta in luce il grado di resilienza del sistema neo-corporativo. Bisognerebbe cioè conoscere quanto possa resistere il sistema sindacale statizzato a eventuali attacchi dovuti a una situazione di alta polarizzazione sociale.

*Nella polemica i comunisti distingueranno sempre tra capi e masse, lasciando ai primi la responsabilità degli errori e delle colpe, e non tralasceranno di denunciare altrettanto vigorosamente l'opera di quei dirigenti che pur con sincero sentimento rivoluzionario propugnano una tattica pericolosa ed erronea. (TdR)*

In un *wargame* moderno una tale distinzione delle responsabilità sarebbe problematica. Mentre la meccanica del gioco rivelerebbe automaticamente i responsabili di una politica controproducente e dannosa sulla base delle loro azioni, cosa che fa parte delle relazioni politiche correnti, c'è anche una responsabilità collettiva, ad esempio un assopimento per qualsiasi motivo del contrasto di classe. Marx ed Engels tendevano a giustificare gli "eccessi" del movimento operaio o di quello dei popoli colonizzati, mentre erano intransigenti nelle loro critiche agli operai delle metropoli imperialiste quando si facevano coinvolgere in situazioni di compromesso.

*Lo studio della situazione appare quindi come un elemento integratore per la soluzione dei problemi tattici, in quanto il partito nella sua coscienza ed esperienza critica già aveva preveduto un certo svolgimento delle situazioni, e quindi delimitate le possibilità tattiche corrispondenti all'azione da svolgere nelle varie fasi. L'esame della situazione sarà un controllo per la esattezza della impostazione programmatica del partito. (TdR)*

Il tema è quello "tipico" dell'indagine intorno a dinamiche sociali che si affermano storicamente in lunghi periodi e quindi sono difficili da riconoscere. Proprio per questo nasce il *wargame* di un'epoca, come la nostra, basata sull'informazione. È evidente che se si compie una ricerca in un dato campo è perché stiamo già cercando qualcosa in *quel* campo, quindi è corretto generalizzare: quanto più il partito è saldo sui suoi presupposti teoretici, tanto è più potente la sua capacità di controllo dell'esattezza teoretica. Farsi suggerire la tattica dalle situazioni non è semplicemente un segnale di debolezza teoretica, è proprio un'idiozia: il partito che prevedibilmente sarà alla testa della rivoluzione prossima (o in

corso, se si preferisce) deve conoscere i presupposti e i caratteri degli eventi prima che si verifichino, esattamente come fa lo scienziato che avvia una sperimentazione per controllare la validità di una ipotesi scientifica. Non ha alcun senso la prova senza l'ipotesi.

Il partito comunista quale lo intendiamo noi sarà abilitato alla prova della direzione del movimento rivoluzionario solo se affronterà i problemi con le modalità di chi si applica a grandi progetti.

### **Le determinazioni del gioco**

*Il partito comunista si presenta come antesignano di quelle forme di associazione umana che trarranno dall'aver superato la presente in-forme organizzazione economica la facoltà di dirigere razionalmente, in luogo di subirlo passivamente, il gioco dei fatti economici e delle loro leggi. (TdR)*

L'influenza della situazione sui movimenti d'insieme del partito cessa di essere immediata e deterministica, cioè una dipendenza dalla natura, e diventa progettazione razionale e volontaria. La coscienza critica e l'iniziativa della volontà che hanno limitatissimo valore per gli individui sono realizzate nella collettività organica del partito. Questo non significa che il partito possa applicare volontà e progetto attraverso una sua iniziativa arbitraria: il gioco è interattivo e l'azione del singolo o del gruppo devono rientrare nella dinamica del tutto. Solo così sarà possibile far aderire le direttive connesse al programma con quelle derivanti da possibilità, probabilità, opportunità.

*Dall'esame della situazione si deve trarre un giudizio sulle forze del partito e sui rapporti tra queste e quelle dei movimenti avversari. Soprattutto bisogna preoccuparsi di giudicare l'ampiezza dello strato del proletariato che seguirebbe il partito quando questo intraprendesse un'azione e ingaggiasse una lotta. (TdR)*

Ecco il modo di affrontare il dualismo volontà/determinazione: abbiamo percorso un sentiero disagiata e a tratti persino difficile, ma siamo giunti a una conclusione sicura e importante: la conquista dell'influenza decisiva sul proletariato (non la maggioranza democratica!) si ottiene attraverso la lotta e non con la trattativa, attraverso la chiarezza e non con il linguaggio burocratico delle cancellerie, attraverso l'unità di fatto e non con dichiarazioni sulla necessaria unità.

Il gioco interattivo obbliga i giocatori a osservare la realtà attraverso il materiale che si adotta per giocare. È chiaro che la realizzazione di una immagine con la tecnica del mosaico assomiglia a quella realizzata con la tecnica del *puzzle*; ma non è la stessa cosa. Le tessere del mosaico sono di uguali dimensioni ma di colori diversi, con esse si possono creare infinite figure, mentre con i pezzi del puzzle si può creare una sola, determinata figura. Che qualcuno ci vende prefabbricata e confezionata.

## LETTURE CONSGLIATE

- Anderson Philip, *More is different*, Science, New Series, Vol. 177, n. 4047. (Aug. 4, 1972).
- Bertell Ollman, *Lotta di classe*, Mondadori giochi.
- Bordiga Amadeo, "Il pericolo opportunista e l'Internazionale", *L'Unità* del 30 settembre 1925.
- Bordiga Amadeo, "Lenin nel cammino della rivoluzione", *Prometeo* n. 1 del 1924, capitolo "La funzione del capo".
- Bordiga Amadeo, *Lettera a Romeo Ceglia*, 1° maggio 1957.
- Creveld Martin van, *On Wargaming, How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*.
- Development, Concepts and Doctrine Centre, *Wargaming Handbook*, Ministry of Defence, 2017.
- Douhet Giulio, *Il dominio dell'aria*, Stabilimento poligrafico amministrazione della guerra.
- Feyerabend Paul, *Contro il metodo*, Feltrinelli.
- Fuller John F. C., *The Decisive Battles of the Western World and their influence upon History*, 3 vols., Eyre & Spottiswoode, London, 1945-6.
- Guderian Heinz, *Achtung Panzer*, W&N.
- Hackett John, *La Terza Guerra Mondiale*, 2 volumi, Garzanti.
- Korzybski Alfred, *Science and Sanity*, 1933.
- Kuhn Thomas S., *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi.
- Lakatos Imre, *La metodologia dei programmi di ricerca scientifici*, Il Saggiatore.
- Liddell Hart Basil, *Storia militare della Seconda Guerra Mondiale*, Mondadori Arnoldo.
- Liddell Hart Basil, *La Prima Guerra Mondiale 1914-1918*, Rizzoli.
- Mason Roger C., "Wargaming: It's History and Future", *Journal of Intelligence, Security, and Public Affairs* 20, 2 (2018).
- *Monopoli classico*. Hasbro Gaming.
- Myers Brett, *Dual Powers Revolution 1917*, TW Games.
- *n+1*, *Dall'equilibrio del terrore al terrore dell'equilibrio*, n. 21 aprile 2007.
- *n+1*, *Guerre stellari, fantaccini terrestri*. Opuscolo 1983.
- *n+1*, *Immaginate una fabbrica*, n. 2 dicembre 2000.

- *n+1*, nn. 15-16 giugno-settembre 2004.
- *n+1*, *Storia di una discontinuità*, n. 36 dicembre 2014.
- *n+1*, *Una vita senza senso*, n. 18 ottobre 2005.
- Nagel Ernest, Newman James, *La prova di Gödel*, Bollati Boringhieri.
- PCInt. "Partito rivoluzionario e azione economica", *Bollettino interno n. 1*, settembre 1951.
- PCInt. "Pressione 'razziale' del contadineame, pressione classista dei popoli colorati" *Il programma comunista* n. 14 del 1953.
- PCd'I, "Tesi sulla tattica, Roma marzo 1922", *Rassegna comunista*, anno II, n. 17 del 30 gennaio 1922.
- Popper Karl Raimund, *Logica della scoperta scientifica*, Einaudi.
- Presidium del CE dell'IC, *Osservazioni alle Tesi sulla tattica*, Roma 1922, Archivio di *n+1*.
- Raccolta testi sul *wargaming*:  
<https://www.goodreads.com/shelf/show/wargaming>
- Novaga Andrea, Progetto e sviluppo di un game che utilizza la realtà aumentata su piattaforma Android.
- *Risiko*, Spin Master – Editrice giochi.
- *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists* Published March 1st 1990 by US Naval Institute Press
- Trotsky Lev Davidovich e altri, *Scritti e discorsi sulla rivoluzione in Cina 1927*, Iskra.
- Ulam Adam B., *Lenin e il suo tempo* 2 vol., Vallecchi.
- Università di Bologna (Sito ufficiale), *Abstract sulla modellazione matematica in Sociologia*.
- Woodcock Alexander, *La teoria delle catastrofi*, Garzanti.

### America

Non è vero che l'economia sta riprendendo fiato. Non è vero che i segnali di inflazione sono dovuti a una qualche ripresa. Non è vero che l'intervento degli stati per stimolare il mercato non sarà più necessario. Osservatori poco attenti (o molto interessati) affermano, sulla base dei dati della movimentazione di merci, del movimento di materie prime e dei capitali, che la soglia del pericolo è stata raggiunta e superata. Ma qual è la soglia del pericolo?

Così com'è configurata, l'economia globale è fortemente tributaria dalla capacità di smistare tra paesi diversi milioni di tonnellate di merci, il che vuol dire milioni di mezzi di trasporto, dalle navi ai treni, dagli aerei ai TIR, tutti mezzi che utilizzano, per massimizzare la movimentazione, il container. Questo traffico era soffocato dal binomio crisi-pandemia e, adesso che è attenuata la stagnazione dei traffici, sembra che sia anche attenuata la crisi. In realtà sarebbe strano che, dopo anni di stagnazione seguiti al crollo del 2008, non ci fosse un recupero. Da che esiste il capitalismo le crisi sono sempre state il trampolino di lancio del successivo boom. Che però questa volta non c'è stato. Le cifre sono truccate, il cresciuto movimento merci dipende da un aumento della produzione relativo. La corsa è per raggiungere il livello passato, non per segnare nuovi record.

In un flusso disturbato da colli di bottiglia contingenti, cioè da eventi tenuti sotto controllo nei periodi normali, è logico che l'ingresso a monte si congestioni a causa di intoppi a valle. Ciò significa semplicemente che, dopo lo scoppio e il dilagare della pandemia, e soprattutto dopo la crisi economica già in atto prima della pandemia, la quantità di merci del flusso che si sta normalizzando è maggiore nell'unità di tempo. Insomma, per recuperare ciò che si è perso in un mese ci vorrebbe un mese aggiuntivo, ma la produzione sta chiedendo di fare più in fretta perché non può aspettare di riempire i vuoti che, negli acquisti, sono stati accumulati in un anno. Occorrerà perciò smaltire una quantità di merci comunque superiore alla media e questo avrà influenza, ad esempio, sulla disponibilità di container, di treni e di navi. Ma anche sulla capacità di smaltimento presso le infrastrutture portuali, sull'aumento dei prezzi dei noli e perciò delle merci a partire dalle materie prime.

Per avere "ripresa" occorrerebbe ritornare ai numeri del 2008, anzi, superarli, cosa che per adesso non è, e che probabilmente non sarà. Vi saranno invece tensioni sul versante dei servizi al capitale, il più esposto a fenomeni di speculazione. L'Oceano Pacifico, che dal punto di vista economico è il legame che unisce l'esuberanza produttiva cinese con la capacità di consumo americana, è da mesi un contenitore di navi alla fonda, ferme in attesa del loro turno per caricare e scaricare, emblema *fotografico* di ciò che sta succedendo nel mondo: il conteggio del flusso, l'individuazione della dinamica tramite *cinematografia* è un po' più complicato.

Contare le navi, i container o i barili di petrolio è facile, sono sotto i nostri occhi; contare i dollari contenuti nelle merci è difficile, sono invisibili. In un susulto di materialismo il capitalista cerca il modo per guadagnare la sua parte

basandosi sul movimento materiale delle merci: deve acquistare materie prime, energia, macchine e stabilimenti, lo farà pagando alla proprietà la sua tangente. L'acciaio non nasce con il cartellino del prezzo; del resto, se pure così fosse, il consumatore di acciaio non saprebbe che farsene finché quel prezzo non sarà equiparato al valore. E anche questo non sarà un compito facile, perché la produzione di valore è interamente demandata all'operaio globale che, nel mondo capitalistico, non è immediatamente identificabile. È infatti arduo isolare i produttori di plusvalore per calcolare quale sia veramente la ripartizione sociale di questo parametro essenziale per la sopravvivenza del capitalismo.

Le voci che contribuiscono a formare il prezzo di una merce, per quanto qui ci interessino, sono del tutto sproporzionate rispetto alla provenienza e alla destinazione della merce stessa. Non esistono criteri obiettivi per fissare un prezzo, tranne quello che tiene conto solo del totale, ignorando i passaggi intermedi. La domanda, l'offerta e i fenomeni aleatori incidono sulla fluttuazione, ma alla fine del ciclo la statistica corregge le oscillazioni. Con la domanda molto forte, con le varie speculazioni e con la scarsa disponibilità di semilavorati e materie prime normalmente c'è da aspettarsi un'inflazione, o almeno così dice l'economia politica. Non importa se la dottrina stessa non ha illuminato la scena nel ciclo precedente quando le banche centrali emettevano moneta in quantità industriale e tutti gli economisti, premi Nobel o no, applaudevano all'immissione di liquidità sul mercato... del denaro. Domanda: si può immettere denaro sul mercato senza che vi sia corrispettivo in valore ricavato dalla vendita di merci? Se il denaro è la "forma fenomenica del valore", tale valore dev'essere tangibile in D-M-D'. Ora, scrive per esempio *The Economist*, dopo tanta crisi ci sono avvisaglie di ripresa:

"La domanda di beni è incredibilmente forte, ma le aziende stanno lottando per trovare lavoratori e forniture che, rispettivamente, stanno spingendo verso l'alto salari e prezzi mentre la pandemia – la causa originale delle distorsioni – sta svanendo [?] ma non è scomparsa. E gli operatori finanziari, pronti a ritirare lo straordinario stimolo fiscale e monetario degli ultimi 18 mesi, stanno gettando nella mischia un altro elemento di controllo. Alla fine della sua riunione politica del 3 novembre, la Federal Reserve ha dichiarato che avrebbe iniziato a tenere d'occhio il suo programma mensile di acquisto di obbligazioni da 120 miliardi di dollari, avviandosi a fermare tutti gli acquisti entro giugno del prossimo anno."

Si fa di tutto e il contrario di tutto. Si varano provvedimenti quando non sono ancora esauriti gli effetti di quelli varati precedentemente. Si crea così "un mix volatile" (ancora *The Economist*). Si confidava ad esempio in una crescita del PIL su base annua del 2%, e con i tempi che corrono sembrava già una benedizione, ma in realtà la crescita sopravvalutata è stata ridimensionata del 60%. Insomma, ci si aspettava dai modelli di previsione un qualcosa che con la realtà non aveva niente a che fare. Il quarto trimestre potrebbe portare a un *rimbalzo*, parola magica che dovrebbe spiegare l'effetto dei provvedimenti, specialmente se positivi. La propensione dei consumatori all'acquisto è crollata quando l'estate ha visto svanire rapidamente gli attesi miglioramenti rispetto alla pandemia, mentre la variante Delta del virus pandemico si è imposta sulla variante Wuhan. Ora Delta sembra stia mitigandosi, e un mercato esausto sta sperando nell'ennesima promessa di ripresa dovuta alle inamovibili tradizioni dello shopping natalizio. Le

cifre di previsione sono ancora ben lontane dalle consuetudini del passato, anche se i cenni di normalizzazione provenienti dalla logistica attizzano speranze. Come si vede, il discorso non è gran che scientifico, tuttavia ciò non impedisce a Bank of America di prevedere una crescita del 6% su base annua nell'ultimo trimestre.

Serpeggiano fenomeni atipici difficili da analizzare, specie con i modelli borghesi. La disoccupazione, ad esempio, raggiunto il culmine storico post Gran Depressione (14,7%), era scesa al 4,8%, ma sta risalendo. Variazioni così repentine non sono usuali: dopo le crisi il mercato della forza lavoro impiega molto tempo a reagire. Oggi, dopo anni di tensione si è forse raggiunto un limite invalicabile, per cui, se è disponibile ancora forza lavoro negli uffici nonostante lo *smart working*, gli operai sembrano ribellarsi a salari schiavistici e aumentano fenomeni di rifiuto del lavoro. Si stima siano 3 milioni i posti di lavoro che l'industria offre ma rimangono vacanti. 20 milioni sarebbero in tutto le persone coinvolte in questo fenomeno. Per un paese di 330 milioni di abitanti il numero non è eccessivo e non influisce sulla massa dei consumi, che invece aumenta; ma è la prima volta che succede e per il momento nessuno azzarda una spiegazione ufficiale. È solo sicuro che c'è una astensione volontaria dal consumo, un abbassamento voluto del livello di vita non certo alto nella disastrosa e famosa *middle class* americana. Lo sterminio sociale di quest'ultima è responsabile dei variati rapporti fra produzione e consumo di beni durevoli, fra i quali spicca ai primi posti la casa. Il mattone ha perso molti punti rispetto ad altre merci e non è più il principale bene rifugio per capitali, anzi, è diventato, con la stagione dei mutui *subprime*, un pericolo: troppe case ipotecate possedute da investitori inadempienti sono finite sul mercato facendo crollare i prezzi.

L'inflazione che spaventa è perciò quella dovuta al movimento senza scopo dei capitali, mentre quella giudicata positiva è provocata dall'aumento delle vendite nel settore "consumi delle famiglie", il 4,4% su base annua, il massimo da trent'anni. Bisognerebbe spiegare però come mai le famiglie *in generale* abbiano aumentato la capacità di spesa tre volte più rispetto a quelle solo operaie, che hanno visto crescere il loro reddito ma soltanto dell'1,5% su base annua. Da vent'anni non succedeva e gli economisti sono molto preoccupati che quell'1,5% di aumento, da 20 anni mai così alto, possa innescare la spirale salari-prezzi!

Fortunatamente, comunica la FED in uno dei suoi rapporti, gli operai sono sempre meno sindacalizzati e quelli che lo sono non riescono a strappare contratti paragonabili a quelli di vent'anni fa.

Intanto si profila all'orizzonte economico degli Stati Uniti la fine degli stimoli all'economia a partire dai tassi d'interesse e dal deficit fiscale, quest'ultimo arrivato al 15% del PIL nel 2020, il massimo dalla fine della Seconda Guerra Mondiale (e si calcola che il recupero fisco/PIL possa abbassare di 2,5 punti percentuali la crescita annua di qui al raggiungimento del pareggio).

Come si vede, non è tutto oro quello che luccica: la ripresa, dopo la crisi che perdura dal 2008, è problematica; e la necessità di non strafare con gli stimoli (una droga che ovviamente costa) dimostra che il capitalismo, nel suo paese guida, è sfinito. Dove un tempo gli operai qualificati facevano parte della classe media di reddito, ora c'è il vuoto sociale. Decine di milioni di persone hanno visto i loro redditi falcidiati, gli operai non sono riusciti a vedere salire il loro salario

più dell'1,5% negli anni migliori da 20 anni a questa parte, e gli economisti sperano che comunque non aumenti in nessun modo perché ne andrebbe di mezzo l'intera economia.

Non è poi così difficile da interpretare il nuovo fenomeno sociale del rifiuto del lavoro.

## **China reloading**

C'è fermento a Pechino. La preparazione di un terzo mandato quinquennale di Xi Jinping come leader del Partito Comunista porterà a una serie di riforme che saranno approvate al Congresso del PCC dell'anno prossimo. La documentazione prodotta dal partito e riverberata sia dal Quotidiano del popolo che dall'agenzia Xinhua, mostra in modo ufficiale che il grande progetto di ristrutturazione dell'economia cinese è qualcosa di più che un programma riformista teso a migliorare la condizione sociale dei cittadini. Se è corretta la nostra lettura di ciò che sta succedendo in Cina, l'interpretazione che se ne dà correntemente è falsa: se il piano verrà applicato, saranno messe in moto le famose "cause antagoniste" della caduta tendenziale del saggio di profitto. Vorrebbe dire che la Cina sta progettando il blocco del passaggio storico dal controllo dello Stato sul capitale al controllo del capitale sullo stato. Il che vuol dire conservare la produzione di plusvalore assoluto evitando quella di plusvalore relativo.

Sarebbe la prima volta che succede. Se anche altri paesi importanti adottassero una misura del genere le conseguenze sarebbero incalcolabili. Pensiamo all'India, che porterebbe la massa demografica interessata a quasi tre miliardi.

Non è detto che il piano riesca, le contraddizioni sono pesanti e l'ambiente politico destinato a provvedimenti così ambiziosi potrebbe non essere all'altezza del compito. Una contraddizione tecnica è senz'altro l'avanzato sistema di produzione robotizzata in Cina. Un'altra è la dura lotta politica che vede l'attuale leader preparare la strada a sé stesso come presidente a vita. Il CC del PCC sta preparando più del colpo di stato legale di una corrente contro un'altra come si dice in Occidente invocando la democrazia. Normalmente eventi come questi, sostenuti dalle armi o dalle discussioni democratiche in parlamento, "scoppiano" improvvisamente dopo una fase di preparazione nell'ombra, mentre in Cina è in corso un ampio dibattito popolare che non finge neppure di essere democratico perché si sa già che il prossimo Congresso voterà a favore di Xi. Tecnicamente non sarà un colpo di Stato, tutte le democrazie funzionano così: le azioni che il potere esecutivo dovrà sovrintendere vengono ratificate in parlamento dopo che il potere legislativo le ha decise nei corridoi dei palazzi o nelle sedi dei partiti.

Ma se si rimane sul terreno della democrazia, anche alla cinese, perché parlare di colpo di stato, anzi qualcosa di più? La risposta la formuliamo provvisoriamente e un po' provocatoriamente in questo modo: perché una parte della società cinese vuole abbassare il coefficiente di Gini. Non ha importanza se è esattamente quello l'obiettivo e se qualcuno agisce appositamente per una sua variazione.

Nella società cinese, mesi e mesi di dibattito servono a formare e consolidare correnti politiche. Ma che cos'è il coefficiente di Gini?

È un indice economico che misura il divario tra i redditi individuali in un dato paese e dal nostro punto di vista è legato alla caduta del saggio di profitto.

Se si stesse davvero parlando di un abbassamento d'imperio di questo divario, che bisogno ci sarebbe di mobilitare gli apparati di propaganda e tutto ciò che serve al dibattito, dalle agenzie alle reti? Tutti sono d'accordo sulla necessità di un'equa distribuzione dei redditi.

In uno dei documenti pubblicati da Xinhua, cioè dal governo, si sostiene: "Non si tratta di rubare ai ricchi per dare ai poveri, come dice qualcuno."

È quel "qualcuno" che impensierisce la corrente borghese rappresentata da Xi Jinping, proposto per il terzo mandato e sostenuto da una campagna senza precedenti, anche all'estero. È del tutto evidente che quel "qualcuno" non può che essere un'altra corrente borghese. Quella, per esempio, che possiede o manovra capitali.

Del tutto evidente ma con qualche osservazione aggiuntiva che ci faccia capire che non si tratta della rinascita di Robin Hood, ma di inderogabili necessità. Che mettono addirittura a repentaglio la stabilità non solo della Cina ma anche di chi con la Cina ha legami strettissimi dal punto di vista economico, come ad esempio gli Stati Uniti. Ma andiamo con ordine.

Tra gli argomenti ufficialmente in discussione dopo il plenum del partito a inizio novembre, vi è quello della storia del PCC. Tutti gli osservatori sono concordi nel dire che è un indice dell'importanza di ciò che sta succedendo, perché un ritocco storico fino a oggi l'aveva fatto solo Deng Xiaoping nel 1981 sul testo di Mao Zedong del 1945. Imporsi come continuatore dei precedenti giganti politici è senz'altro una mossa abile, ma in Cina il partito dev'essere d'accordo. Non è dunque Xi che manovra il partito per il potere personale ma il partito che adopera Xi affidandogli la rappresentanza per un'operazione importante. Certo, potrebbe essere il personaggio a controllare il partito, ma a parte il fatto che il risultato è lo stesso, sappiamo che neanche un Mao era riuscito a mantenere compatto quel partito. La Cina è troppo grande per essere controllata, figuriamoci da un uomo solo. Comunque, la base di cemento per fondare il piedestallo è gettata. Mao, si dice sullo sfondo del dibattito, ha fondato la nuova Cina, Deng l'ha resa ricca e operosa, Xi l'ha resa forte. È sempre la forza a impensierire i protagonisti di una competizione. Va da sé che di qui al Congresso il mito sarà confezionato. Nel frattempo, ha già detto che Deng non può essere utilizzato per negare Mao né Xi per negare Deng. Sottinteso: Xi per negare Mao e Deng. La continuità, se serve, è cucinata. L'obiettivo è a lungo termine: Cina potenza globale entro il 2035. Fossimo dei borghesi in Cina saremmo ottimisti.

Dal primo novembre il Quotidiano del Popolo, portavoce del partito, ha iniziato a pubblicare una serie di editoriali, con il titolo "Decisioni cruciali nella nuova era", che salutano i risultati del partito da quando è stato fondato nel 1921 e lodano i contributi dell'attuale leadership. Il quadro si fa sempre più preciso: si parte con l'inizio difficile, anzi, terribile e si finisce con l'obiettivo raggiunto. Secondo la versione ufficiale della storia,

"la Cina rimane la più grande nazione in via di sviluppo del mondo. Con una popolazione di oltre 1,4 miliardi, a causa di fattori che includono la dotazione di risorse disomogenee, il suo sviluppo è squilibrato e inadeguato: vi è ancora un divario di reddito relativamente elevato e un divario di sviluppo tra aree urbane e rurali. Ora, con una piena vittoria nella lotta contro la povertà e con il completamento della costruzione di una società moderatamente prospera sotto tutti gli aspetti, primo obiettivo del centenario, la Cina ha creato condizioni favorevoli per promuovere la prosperità comune."

Questo sarà il ritornello per i prossimi anni: prosperità comune.

Fossimo di fronte agli appunti di un politico per il suo comizio elettorale non batteremmo ciglio, ma se sternuta la Cina bisogna fare il giro del mondo per vedere chi s'è preso il raffreddore.

Leggiamo su Xinhua:

"Una risoluzione storica adottata nella sessione plenaria del Comitato Centrale del PCC recentemente conclusa ha invitato tutti i membri del Partito a lavorare per promuovere la prosperità per tutti. La prosperità comune ha guadagnato particolare attenzione nel 2021 sia in patria che all'estero, poiché la leadership l'ha messa in una posizione prominente. Requisito essenziale del socialismo e caratteristica chiave della modernizzazione peculiare della Cina, la prosperità comune si riferisce alla ricchezza condivisa da tutti sia in termini materiali che culturali. In una prospettiva esterna, la disuguaglianza di reddito mondiale è diventata un problema urgente. In alcuni paesi, i ricchi e i poveri sono polarizzati, la classe sociale a reddito medio è crollata e il populismo è dilagante. In una prospettiva interna, il Paese deve affrontare nuove sfide nonostante i notevoli risultati economici degli ultimi decenni."

Stiamo citando un documento ufficiale, l'agenzia governativa, che cita a sua volta un altro documento ufficiale, questo del partito. La Cina si sta modernizzando, viene detto, ma non facciamo come hanno fatto quelli che si sono modernizzati prima di noi, pianifichiamo il superamento della polarizzazione sociale dovuta alla disparità dei redditi, la scomparsa delle classi medie di reddito, il populismo dilagante. Segue un elenco dei problemi di altri che si vorrebbero evitare per sé. E si conclude:

"Si può dire che un processo di sviluppo ad alta qualità è quello di risolvere il problema della crescita squilibrata e inadeguata. Inoltre, la Cina promette di varare un sistema di politiche pubbliche scientifiche e un sistema di distribuzione ragionevole a beneficio di tutti. Sottolineando l'importanza di affrontare adeguatamente il rapporto tra efficienza ed equità, il paese prevede di prendere accordi istituzionali di base sulla distribuzione del reddito, con una distribuzione primaria, secondaria e terziaria coordinata. Nella ricerca della prosperità per tutti, espanderà anche le dimensioni del gruppo a reddito medio e adeguerà i redditi eccessivi."

Siamo sul tipo di terreno riformistico che gli operai europei guardavano con sospetto e critica negli anni '60, quando la CGIL aveva accettato di "entrare nel merito" con responsabilità sui temi della "programmazione". Xi è però un po' più vicino all'epoca successiva, quella del dominio del capitale anonimo sugli stati. Ha dichiarato che la finanza è al centro dell'economia moderna ed è legata allo sviluppo e alla sicurezza. Per tali ragioni è necessario seguire i principi della commercializzazione e dello stato di diritto, coordinando la prevenzione e la risoluzione dei principali rischi finanziari. È necessario regolamentare e adeguare i redditi elevati, proteggere i redditi legali in conformità con la legge, regolare razionalmente quelli eccessivamente alti e incoraggiare i gruppi e le imprese ad alto

reddito a restituire di più alla società. Bisognerà ripulire e standardizzare il reddito irragionevole, rettificare il suo ordine di distribuzione e vietare risolutamente il reddito illegale.

Xi ha sottolineato l'importanza dell'ampliamento del gruppo della popolazione a reddito medio, così come le forme di assistenza sociale, quali servizi pubblici, pensioni, alloggi. Ha ribadito l'importanza di aderire al sistema economico di base con la proprietà pubblica come pilastro e lo sviluppo concomitante di più tipi di sistemi di proprietà dell'economia, consentendo ad alcuni di arricchirsi prima in modo che questi aiutino altri a fare lo stesso, incoraggiando coloro che lavorano sodo, legalmente, e hanno il coraggio di avviare un'impresa. E qui il discorso è inevitabilmente affare di Stato.

Volendo approfondire dal punto di vista della nostra dottrina si potrebbe osservare che, volontariamente o meno, con Xi si è formato in Cina un blocco sociale contrario alla autonomizzazione del capitale e in cerca del modo per tenere basso l'impatto della legge della caduta tendenziale del saggio di profitto. Una specie di downgrading, un passo indietro rispetto allo storico aumento della produttività, una richiesta al capitale di non essere più sé stesso.

Ovviamente i personaggi che recitano la tragedia cinese sono ben lontani dal contenuto dirompente in senso rivoluzionario della politica che stanno varando. L'esubero di merci è sempre esubero di capitali e quindi la Cina, leggendaria "fabbrica del mondo", sarà costretta a fare quel che suggerisce il capitale. È vero: un miliardo e quattrocento milioni di cinesi sono un "bacino immenso di potenziali consumatori". Ma il capitale segue la legge naturale (darwiniana), non quella riformista, nemmeno se chiamata socialista. E la giungla sentenzierà senza fallo: produttività, competizione, plusvalore relativo, sovrappopolazione relativa, "esercito industriale di riserva", e infine sovrappopolazione assoluta (e non è un dato demografico ma il rapporto fra plusvalore e pluslavoro).

## **Ricca finanza verde**

Com'era facilmente prevedibile, il vertice di Glasgow sugli impegni per limitare le emissioni di carbonio è miseramente fallito. L'aspettativa per le misure da parte dei paesi in via di sviluppo che avrebbero dovuto approfittare di impianti nuovi e più efficienti era solo speranza senza una base plausibile: l'industria pulita esiste solo in ragione del profitto. Questi paesi saranno emergenti, come si dice, ma continuano a produrre la maggior parte dei gas serra del mondo. Cina, India e Brasile, paesi sotto osservazione speciale, hanno presentato risultati peggiori di altri allo stesso livello di sviluppo. È come se i maggiori paesi industriali, alimentando il mercato delle quote di inquinamento, sovvenzionassero l'uso dei combustibili fossili.

L'unico settore che abbia presentato risultati positivi e piani realistici per il futuro del clima è, paradossalmente, quello finanziario. Istituzioni che rappresentano quasi 9.000 miliardi di dollari in impegni finanziari si sono ripromesse di eliminare dai loro investimenti tutte le attività legate alla deforestazione. La

Glasgow Financial Alliance for Net Zero, un consorzio nato *ad hoc* che include proprietari di beni, gestori patrimoniali, banche e assicurazioni per un valore di circa 130.000 miliardi di dollari, si propone di ridurre a zero i suoi prestiti e investimenti alle attività inquinanti entro il 2050 (il PIL della Cina, tanto per fare un confronto, è 14.000 miliardi di dollari).

La feroce "industria finanziaria" al salvataggio del mondo?

Diciamo che le attività legate al super sfruttamento della natura non sono più molto appetibili per gli investimenti, un po' per via della legge della rendita che fa prevalere la proprietà sul profitto, dal quale questa vuole ritagliare la sua tangente in crescita storica, un po' per via del limite fisico allo sfruttamento della natura: se si continua così, l'Amazzonia non avrà più alberi per legno da industria ben prima del 2050. L'impegno ecologico è anche un buon argomento pubblicitario: non costa niente e produce effetto la promessa di non tagliare alberi quando non ce ne saranno più. Negli anni '80 una famosa fabbrica di mobili mostrava come pubblicità il raccapricciante filmato dell'abbattimento di un gigante della foresta. Oggi non sarebbe più pensabile una pubblicità del genere... per mancanza di giganti da abbattere.

Da un punto di vista teoretico anche le più avanzate tecnologie antinquinamento non possono risolvere il problema se non cambia radicalmente il bisogno di energia della società, vale a dire il suo rapporto con il Sole, la fonte primaria di energia per il nostro pianeta. Stiamo bruciando in attimi di tempo geologico i prodotti dell'energia solare accumulati in milioni di anni e non siamo affatto sicuri che i cicli idroelettrico e fotovoltaico nell'attuale società siano a rendimento positivo. Ogni metodologia di calcolo per valutare lo stato del sistema mondo è inquinata dal profitto e finché dura il capitalismo non sapremo mai quanta energia potenziale occorra captare dalla natura per ottenere una data quantità di energia cinetica: cioè se una tonnellata di carbone o un barile di petrolio sviluppano più o meno energia di quanta ne richiedano per essere prodotti, raffinati, trasportati. Oggi non sappiamo calcolare il rendimento globale di una centrale elettrica e ci accontentiamo di stime, ma il sistema di macchine e uomini è talmente complesso che piccole perturbazioni *locali* potrebbero innescare eventi catastrofici *globali* incontrollabili.

In linea di principio gli apparati ecologistici potrebbero avere un ruolo importante da svolgere. Ma dovrebbero essere in grado di spostare l'economia dai combustibili fossili alle fonti di energia pulite, cosa che richiederebbe una riallocazione dei capitali così vasta che solo uno Stato sarebbe capace di controllarla. La spontanea anarchia del capitale l'ha sempre spuntata nella lotta contro la regolamentazione. Tutti sanno che la spesa per i combustibili fossili deve diminuire, ma nessuno vuole muoversi per primo, con la conseguenza di indebitarsi invece di intascare un sovrapprofitto. La rivista *The Economist* afferma che

"in un mondo capitalistico ideale l'incentivo al profitto privato degli investitori istituzionali in campo ecologico sarebbe agganciato alla riduzione delle emissioni, e questi operatori finanziari controllerebbero le attività globali che le creano. I proprietari di beni finanziari avrebbero i mezzi e quindi le motivazioni per reinventare l'economia. La realtà degli investimenti verdi non è all'altezza di questo ideale."

Le aziende controllate dallo stato sono responsabili di circa l'80% delle emissioni nocive mondiali. Coal India o Saudi Aramco, rispettivamente i più grandi produttori mondiali di carbone e di petrolio, sono un esempio lampante: sono gigantesche aziende pubbliche ma non sono controllate dallo Stato; si comportano come aziende private ma non sono controllate da gestori di fondi istituzionali o da banche del settore privato. Data la concentrazione di interessi legati alla gestione dei beni delle aziende, non c'è ancora modo di valutare con precisione chi inquina e come; così il conteggio o è evitato o è contestato. Le metodologie per l'attribuzione delle emissioni in base ai flussi finanziari sono ancora più approssimative. Così come stanno le cose la concessione di incentivi è più che problematica. Il periodico liberista vorrebbe privatizzare i responsabili di quell'80% di inquinamento per farli poi controllare dallo Stato. Sappiamo dove si va a parare: profitti ai privati, perdite alla società.

Le società finanziarie private tendono a massimizzare i profitti diversificando il portafoglio dei loro clienti. Ciò non è funzionale al controllo delle emissioni di ogni singolo settore. Si finirebbe nella generalizzazione di un altro tipo di portafoglio composito, quello per attività sporche e quello per attività pulite. Si fa l'esempio delle solite cinque maggiori aziende tecnologiche, responsabili, nonostante la gigantesca capitalizzazione, del 3% delle emissioni contabilizzate alla "borsa delle emissioni" (commercio degli incentivi tra aziende pulite e sporche).

Ci sono molte proposte, ma si capisce bene che in qualunque modo si rigiri la frittata, per cucinarla bisogna rompere le uova. Vano è sempre stato tentare di costringere il capitale alla rinuncia delle proprie prerogative. Non c'è altra via, nel capitalismo, che legare l'ecologia al profitto. E naturalmente il capitale comanda anche lo Stato più forte: con la borsa della sporcizia ben funzionante, l'acciaieria indiana venderà la sua sporcizia in giro per il mondo per comprare pulizia in America tramite quote di Apple o Microsoft. Questo per una ragione semplicissima: negli Stati Uniti le acciaierie non ci sono quasi più (produzione USA 86 milioni di tonnellate, India 106 milioni, Cina 928 milioni).

## La montagna ha partorito un topolino

Maurizio Ferraris - Documanità. Filosofia del mondo nuovo.

Pagg. 440, Laterza 2021, euro 24

Del libro colpiscono un paio di affermazioni ad effetto. La prima: *"Siamo molto più vicini al comunismo realizzato di quanto non credano i rassegnati"*. La seconda: il comunismo è *"una realtà già presente nel nostro mondo"*. Si estende, ancora, l'elenco delle capitolazioni ideologiche della borghesia di fronte al lavoro teorico di Marx, di cui spesso abbiamo parlato in questa rivista. Ma, come nei casi trattati in precedenza (*"Che cosa c'è dopo il capitalismo?"*, n+1, n. 41), anche questa volta dobbiamo constatare che all'autore non è bastata la sua sagacia per liberarsi dai retaggi del capitalismo: nonostante la poderosa ricerca testimoniata dal nutrito apparato bibliografico, Ferraris non riesce ad affrancarsi dall'idea di una società post-capitalista che non sia la bella copia di quella esistente. Siamo alle solite: per questi intellettuali la società comunista non è nulla di più che una specie di grande cooperativa dove vengano rispettati i diritti umani, e i cittadini siano salvaguardati da una qualche forma di salario garantito.

Nel testo sono diversi gli aspetti analizzati per dare fondatezza alla tesi sostenuta, e in alcuni casi lo studioso torinese va oltre agli anacronistici luoghi comuni, come la rivendicazione del "diritto al lavoro" tanto cara ai bonzi sindacali.

Fermare la crescita tecnologica non è possibile e tantomeno desiderabile, ci dice, e lo sviluppo dell'automazione non deve spaventarci perché è giusto che le macchine svolgano tutti quei lavori ripetitivi, noiosi e logoranti che prima erano affidati agli uomini; anzi, sarebbe ora di smetterla con il vittimismo della sinistra che predica la rassegnazione e rimpiange il passato, perché il Capitale stesso si sta trasformando in qualcosa d'altro. E fa alcuni esempi: gli Stati hanno sempre avuto il controllo sulla moneta, mentre oggi con la diffusione delle valute elettroniche "chiunque" può farsi la sua; il servizio postale, anch'esso storicamente controllato dallo Stato oggi è sostituito dalle e-mail; l'esercito nazionale è rimpiazzato da *contractor* al servizio di chi paga di più; il fatto di possedere uno smartphone ci rende già proprietari dei mezzi di produzione. Infine, la diffusione del populismo rappresenterebbe addirittura la realizzazione della dittatura del proletariato, dettando nei fatti la propria agenda ai politici, i quali non sono *influencer* bensì *influenced*.

Pur essendoci delle intuizioni interessanti, il libro è intriso di gradualismo socialdemocratico, e questo naturalmente non ci stupisce. Secondo Ferraris la storia è un continuo progresso; lo dimostrano l'eliminazione della pena di morte in più della metà dei paesi, la diminuzione del numero di coloro che soffrono la fame, la soddisfazione dei bisogni di un gran numero di esseri umani dovuto al calo del prezzo delle merci, e via dicendo. Siamo dunque in marcia senza sosta verso "magnifiche sorti e progressive", e nel radioso futuro che il capitalismo ci sta preparando si verrà a capo del problema della disoccupazione con la realizzazione di un *"webfare capace di ridistribuire il plusvalore creando le condizioni per una umanità cosmopolitica, redenta dalla maledizione di Adamo e capace di far qualcosa di meglio che imitare le macchine per scopi produttivi o distributivi"*.

Navigando sul Web, lasciamo molteplici tracce del nostro passaggio, che vengono registrate, accumulate e utilizzate per la gestione di attività di profilazione. Così facendo, afferma Ferraris, produciamo ricchezza per le piattaforme Internet, e questa *"mobilitazione che produce documenti, e dunque valore, sul web"* dev'essere riconosciuta e adeguatamente retribuita.

Facendo suo un luogo comune condiviso da molti pretesi redentori del capitalismo, l'autore di *Documanità* cade in un grande equivoco. In realtà, le piattaforme del web non estraggono plusvalore dagli utenti, che anzi usufruiscono gratuitamente dei loro servizi. Le grandi aziende del tech vivono del lavoro non pagato dei dipendenti, da cui ricavano un plusvalore relativo (si stima che Facebook guadagni annualmente 1,6 milioni di dollari per ogni impiegato); vivono di quanto ottenuto dalla rendita, della quale beneficiano grazie ad una posizione di monopolio (vendita di spazi pubblicitari); e godono della crescita esorbitante dei loro valori borsistici (che secondo alcuni osservatori è il prodromo dell'esplosione di una bolla speculativa).

Ferraris poteva limitarsi a chiedere un reddito di base, come fanno altri sui colleghi ma, evidentemente, una rivendicazione così semplice non gli sembrava sufficiente. E allora scrive un intero trattato di filosofia e, capitolo dopo capitolo, elabora la proposta di *"un New Deal che parta da una negoziazione tra capitale e lavoro dove il lavoro sono i cittadini europei e il capitale le piattaforme. L'oggetto della negoziazione sarebbe l'imposizione di un'accisa sui documenti, e la forza politica deriverebbe dalla massa demografica, dunque dal gettito documediale, dell'Unione Europea."* Si svela così la patria del comunismo realizzato: la Cina, l'unico paese ad aver nazionalizzato le piattaforme dando avvio al *webfare*, il welfare digitale tanto auspicato nel libro.

Si prendono di nuovo lucciole per lanterne, confondendo il comunismo con il tentativo del Partito Comunista Cinese di frenare l'inevitabile polarizzazione economica iscritta nella legge di accumulazione capitalistica. Non è una sbadataggine, è ignoranza dei processi storici. Più prosaicamente, con la parola d'ordine della "prosperità comune" ("i ricchi diano di più") il PCC ha annunciato un trasferimento di plusvalore tra le classi, passando anche per una maggiore tassazione dei colossi del web, nella speranza di ridurre la disegualianza sociale, e con ciò l'emergere di movimenti antisistema. In Oriente come in Occidente, i governi devono fare i conti con una popolazione eccedente rispetto alle esigenze del Capitale, e per questo appaltano a filosofi, politologi e sociologi il compito di sfornare teorie su come distribuire il plusvalore. Ma oggi la massa di disoccupati non è più l'esercito industriale di riserva di novecentesca memoria che entrava nel ciclo produttivo nei periodi di boom e veniva sbattuto fuori in quelli di crisi, è sovrappopolazione assoluta, forza lavoro non occupabile che deve essere alimentata, quantomeno per sostenere i consumi. Quindi gli stati, se da una parte sono obbligati ad erogare redditi di cittadinanza, dall'altra vorrebbero abolire tali misure perché una società che sia costretta a mantenere i propri schiavi invece di sfruttarli, non può funzionare. Come è possibile distribuire valore se con l'automazione non se ne produce?

Tutti i modi di produzione presentano una freccia del tempo: nascono, crescono e infine muoiono. La soluzione dell'enigma della storia non è la realizzazione di forme più o meno aggiornate di welfare state, ma il passaggio ad una nuova forma sociale, che abbia sostituito le categorie capitalistiche (stato, salario, moneta, ecc.) con un generale metabolismo di specie.

### **Sommessa rimembranza**

*Quasi non se n'è parlato, eppure l'evento era di quelli che si ricordano. La cosa più semplice e più corretta che si potesse scrivere sull'11 settembre di vent'anni fa è che quella (questa) guerra non era (è) una guerra tra civiltà, tra modi di vedere diversi, o tra ricchi e poveri, ma è una guerra le cui motivazioni non sono lontane da tante altre guerre, o dalle stesse motivazioni che muovono le teste dei borghesi occidentali.*

*Il problema risiede nel carattere di merce del petrolio, e dunque nel suo controllo. Il Corano, la Bibbia, l'Islam non c'entrano. Si tratta solo di una classe che, con il turbante o la cravatta svolge la stessa funzione storica. È una banale verità. La parola d'ordine che allora fu dell'estrema sinistra parlamentare (qualcuno si ricorda di Bertinotti?): "né con l'uno né con l'altro" era ridicola, perché significava affermare che fosse guerra fra nemici diversi, accettare l'impostazione ideologica della propaganda borghese occidentale contro quella della borghesia orientale. Il ritornello odierno, stranamente somnesso e ammantato di spiritualità, è altrettanto ridicolo. L'unica cosa da fare è quella di riconoscere somiglianze e differenze tra i belligeranti. Va da sé che ciò porta a riconoscere, dietro all'azione e alla reazione, una stessa classe impegnata in una guerra tutta sua.*

*In questo periodo sono a Berlino per ragioni di studio e vedo che anche in Germania non c'è quella gran fanfara che ci si aspetterebbe. Qui l'analisi dei media è forse un po' più "filosofica", con qualche riflessione in più rispetto a quello che vedo in Italia e in Francia. Comunque, a sinistra (dove ci sono solo i verdi e i pacifisti) sotto sotto spunta anche qui il "né con l'uno, né con l'altro". Come se fosse una cosa seria far sapere al mondo che si è equidistanti dal terrorismo e dall'americanismo. Ovviamente non è dato di sentire un punto di vista universale che sarebbe proprio della classe operaia.*

*È estremamente interessante vedere come l'opinione che nasce dai mezzi d'informazione sia effettivamente una media dei media. Questa capacità di omologazione è contrapposta all'universalità che sarebbe conseguente se esistesse una classe "altra", ma non esiste, tutto rientra nel gran calderone del pensiero medio. Che è poi quello della piccola borghesia europea, poco sensibile al moralismo quacchero americano e tutto sommato indifferente anche di fronte all'inusitato crollo e ai tremila morti. Un 11 settembre in sordina ci parla dei rapporti USA-UE più di un trattato di sociologia dei rapporti internazionali. Anche l'informazione è merce e, come tutte le merci, ha un valore di scambio e un valore d'uso. Come il petrolio, dice qualche raro giornalista fuori dal coro.*

Il petrolio è certamente al centro della politica estera americana almeno da quando l'Inghilterra ha lasciato il posto agli Stati Uniti come maggiore paese imperialista. Tuttavia, ci sembra che la questione sia un po' più complessa da come la descrive "qualche giornalista fuori dal coro".

Il petrolio fornisce rendita e quest'ultima è plusvalore che viene sottratto al capitalista; mettere le mani sul petrolio significa riappropriarsi del plusvalore che era passato al monopolista dei pozzi. Ma finché gli Stati Uniti erano il paese maggior destinatario dei petrodollari (nel senso che i paesi petroliferi mettevano la rendita nelle banche americane) riuscivano a prendere tre piccioni con una fava: lucravano sui capitali depositati investendoli in giro per il mondo; con la decuplicazione dei prezzi lucravano sulla commercializzazione del petrolio e derivati (sono meno petroldipendenti dei loro concorrenti); sottraevano plusvalore ai concorrenti europei e giapponesi tramite l'aumento del prezzo del capitale costante (energia).

Oltre al più stretto controllo del petrolio da parte dei paesi produttori, si era formato un mercato finanziario parallelo, quello delle "banche islamiche". Un sistema chiuso che all'epoca accumulava "soltanto" poche centinaia di miliardi di dollari, ma il cui *trend* era in grado di sottrarre al circuito finanziario una somma crescente di capitali, a favore di un mondo islamico che nel suo insieme era (ed è) percepito come avversario. L'Afghanistan rischiava di essere un ricettacolo di una parte di questi capitali, pilotati nientemeno che dai principi della famiglia reale saudita e dai capi delle tribù saudite più influenti. Bin Laden e la religione non c'entravano in quanto islamici, ma in quanto miliardari, sì. Il contesto li reclamava come ingredienti utili alla guerra, dato che di guerra si tratta.

Siamo perfettamente d'accordo sul fatto che le sue radici non sono diverse da quelle delle altre guerre imperialistiche; infatti, e l'abbiamo citato fin dal giorno dopo l'attacco agli USA, essa non è che la continuazione di tutte le altre che sono servite all'affermazione degli Stati Uniti come potenza egemone alla quale tutte le altre devono sottostare, per adesso guadagnandoci pure, visto che esportano più che altro proprio negli Stati Uniti.

C'era in più l'importanza strategica dell'Afghanistan in vista della potenza cinese crescente e del contenzioso fra India e Pakistan, il tutto alle porte della Russia. Quattro potenze nucleari, di cui una (Cina) che ha il secondo PIL del mondo dopo gli USA, tre miliardi di abitanti in tutto, gomito a gomito. Bin Laden, Omar, i principi sauditi e altre forze avevano forse un progetto grandioso, come traspare dalla documentazione autografa di Bin Laden pubblicata dai servizi USA, ma la loro pazzia è stata credere che li lasciassero fare senza una guerra preventiva. Col tempo e con una valanga di dollari l'Afghanistan disabitato, enorme, desertico ma con notevoli possibilità agricole (terra vergine, capitale satiro) poteva diventare un faro per masse senza nulla da perdere, un attrattore dell'esercito di disperati islamici provenienti da tutti i paesi confinanti: tutta la fascia musulmana ex sovietica, più l'Iran, il Pakistan, l'India, l'Indonesia, la Palestina, ecc. Persino la Cina ha il suo Islam oppresso.

Con o senza attacco al Pentagono e a Manhattan gli Stati Uniti dovevano muoversi e in fretta, come pure dovranno muoversi senza aspettare che la Cina diventi un colosso industriale e finanziario.

Come vedi il teatro della guerra planetaria che si va radicando è già tremendo anche se riusciamo appena appena ad abbozzarlo, ad intravederne le implicazioni. E siamo sicuri che quello che vediamo noi e anche i governi è assai poco rispetto a ciò che è già maturato effettivamente nella società globalizzata.

Può darsi che sia la consapevolezza della gravità della crisi economico-politica che annichilisce l'Europa, in primo luogo la Germania, incapace di avere un'iniziativa qualsiasi, non diciamo univoca continentale. Questo stupisce addirittura, e qui sarebbe interessante se tu potessi dare a questa redazione qualche elemento di prima mano dal tuo osservatorio berlinese.

È vero che la prospettiva tedesca non è rosea, data la rigidità del sistema teutonico di fronte alla flessibilità richiesta dalla mondializzazione dei rapporti di scambio, ma uno straccio di politica estera un colosso come la Germania dovrebbe pure averla contro lo strapotere americano. Può darsi che qui non giungano i dati effettivi della politica estera tedesca, ma l'impressione è che semplicemente non esista.

Adesso gli americani si sono sganciati dall'Afghanistan senza spiegare le ragioni geopolitiche della decisione. I tedeschi, come la maggior parte della popolazione terrestre, non afferrano la portata di eventi che non è esagerato considerare da cambiamento epocale. Forse è per questo che il 20° anniversario è trascorso in sordina: si tratta di un passato spettacolare ma poco influente sul futuro. Il nostro presente lo è di più.

## Appendice



Figura 1. Un *wargame* della Marina degli Stati Uniti, probabilmente negli anni '50 del secolo scorso. Il gioco è ancora completamente analogico.

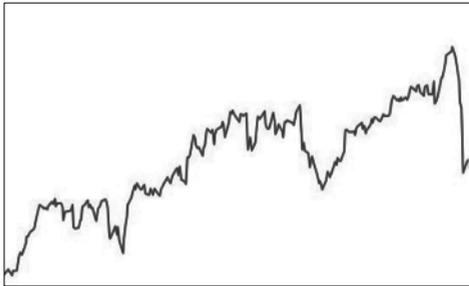


Figura 2

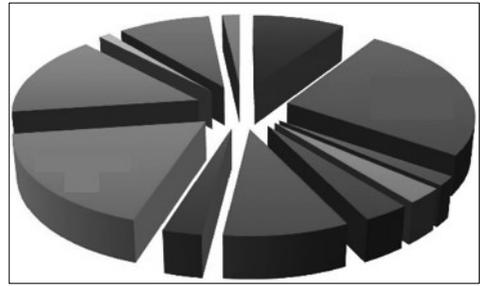


Figura 3

Nella figura 2 è registrata la variazione nel tempo di un dato qualsiasi. Abbiamo ommesso i valori delle scale (ascisse e ordinate) per evidenziare il lato comportamentale della trasmissione di informazione. Una serie di numeri entro una tabella trasmetterebbe la stessa quantità di informazione per quanto riguarda i valori, ma nella forma di diagramma cartesiano è presente un'informazione visiva della dinamica (rialzo e/o ribasso che può influenzare

il comportamento dei giocatori, specie se si tratta di prendere decisioni sotto l'incalzare del tempo. In figura 3 abbiamo invece la scomposizione di un insieme nei suoi elementi costitutivi. La base di partenza è anche qui una serie di numeri, ma gli stessi, presentati in un diagramma "a torta", comunicano meglio e più velocemente l'informazione contenuta.

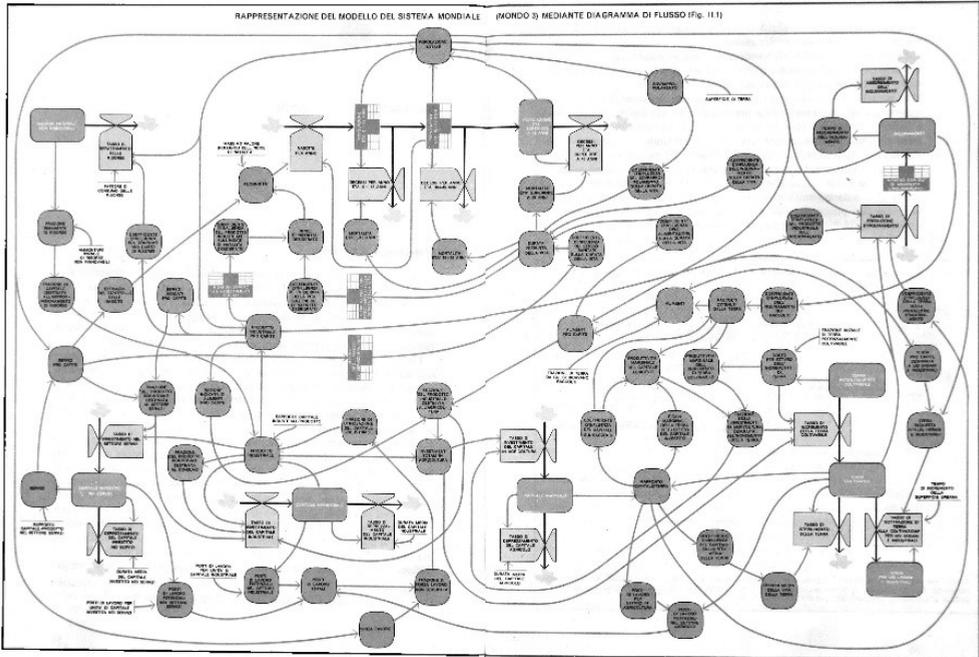


Figura 4

Attraverso vari gradi di complessità, i numeri contenuti nella tabella cui abbiamo accennato si dispiegano in un diagramma di flusso che non solo comprende grafici del tipo cartesiano e a torta (andamenti e insiemi), ma offre più di un semplice colpo d'occhio su di una realtà "esterna" ai giocatori. Offre loro cioè uno strumento per cambiare la realtà stessa. I bussolotti di varia forma e significato rappresentano, poniamo, un sistema dinamico in equilibrio che, al variare di alcuni parametri, mette in moto le leggi di invarianza responsabili dell'equilibrio stesso. Se la relazione fra due parti entro il tutto è di 3:1, portando a 6 il primo valore, per mantenere l'invarianza devo portare a 2 il secondo valore. Tutti i singoli aspetti locali si mettono in moto finché il sistema si rimette in equilibrio a un altro livello.

Il diagramma di flusso qui raffigurato è tratto da *I limiti dello sviluppo* di Meadows Donella e Dennis, Randers Jørgen e Behrens William. Questa tecnica, ideata da Jay Forrester e chiamata "Dinamica dei sistemi", prevede l'uso del computer per reiterare velocemente i cicli economici che richiedono una

grande potenza di calcolo, all'epoca (1970) disponibile da poco tempo. La dinamica dei sistemi non è propriamente un *wargame*, ma se attiviamo due gruppi di ricercatori e li mettiamo in competizione per raggiungere un certo risultato (vincere), otteniamo qualcosa di molto simile.



Figura 5

In queste due tavole (5 e 6) sono raffigurati due giochi significativi: il primo, classico *war game* (parola spezzata), con soldati e/o carri armati segnaposto, una piccola guerra mondiale; il secondo, spionistico, un *wargame* (parola intera) senza intervento di elementi materiali. Entrambi raggiungono perfettamente lo scopo, segno che il *wargame* si presta a diversi tipi di conoscenza.



Figura 6

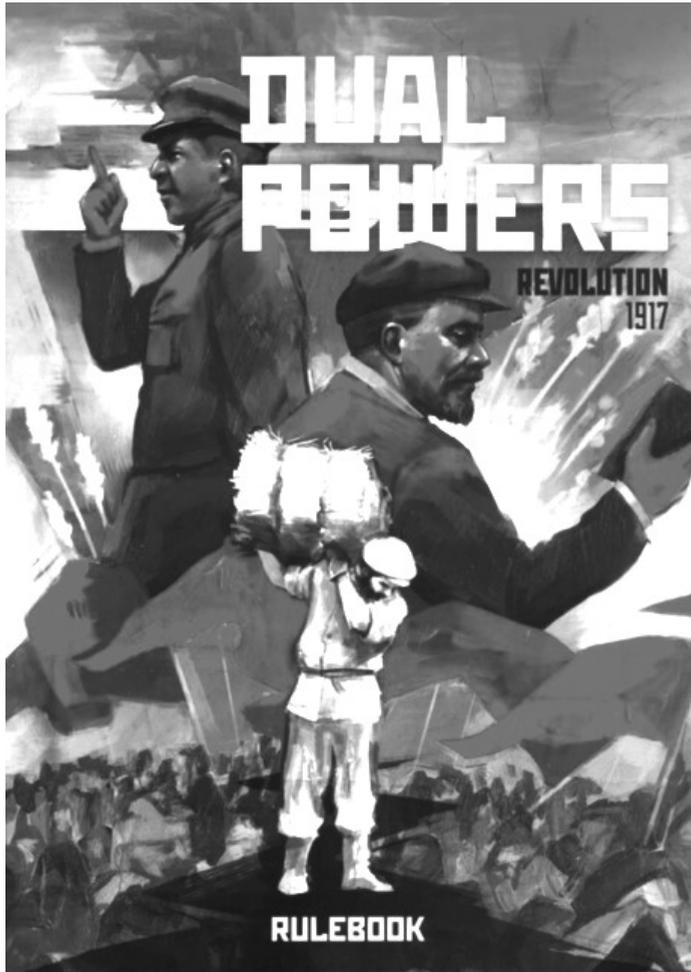


Figura 7

*Dual powers – Revolution 1917* è un ibrido fra il *war game* e il *wargame*. Lo scenario è quello che si presentò in Russia a guerra finita; perciò, a rigor di logica dovrebbe essere un gioco essenzialmente politico, tant'è vero che prevede avanzamenti e retrocessioni causati da elementi di gioco quali "Volere del popolo". In effetti, superata la barriera del reale ed entrati nel gioco di simulazione virtuale pura, non ha più importanza la forma, il vestito con cui si ricopre l'agente nel gioco. È probabile che la tendenza sia quella, in tal caso il progettista potrebbe utilizzare *frame* e *template* semilavorati sui quali costruire una storia per mezzo di metalinguaggi vari. Tra l'altro si sta diffondendo rapidamente la tecnica della realtà aumentata (sovrapposizione, integrazione fra computergrafica e realtà), che oggi è un po' rozza ma sarà certamente utilizzata in futuro

com'è stata utilizzata la grafica dei videogiochi. Dovremo escogitare azioni adatte a non lasciarci portar via, oltre ai sindacati e al senso di appartenenza a una classe precisa, anche le armi in quanto tali: in un secolo di sconfitte il proletariato è stato ridotto a specie marginale che si vanta di essere disarmata.



Figura 8

In figura 8 sono presentati, tramite un diagramma di Eulero-Venn, i campi d'interesse che si intrecciano in un *wargame*.

Si tratta di uno dei modi più interessanti per rendere visivamente la profondità di analisi che è possibile raggiungere con il *wargaming*. Tre insiemi semplici si sovrappongono producendo aree composte: 1) l'insieme dei professionisti, che comprende l'esercitazione; 2) l'insieme degli appassionati, che comprende le *militaria*, cioè la produzione di materiale riconducibile al mercato; 3) l'insieme accademico, che produce teoria, ad esempio le Teorie dei giochi, degli insiemi, dei sistemi, ecc.

Come si vede, la distinzione fra insiemi, invece di produrre caos e indeterminazione produce ordine, il solo problema è captarlo. Il diagramma ci aiuta in questo compito, permettendoci di scoprire una dinamica interna editabile, cioè modificabile in base a un significato univoco.

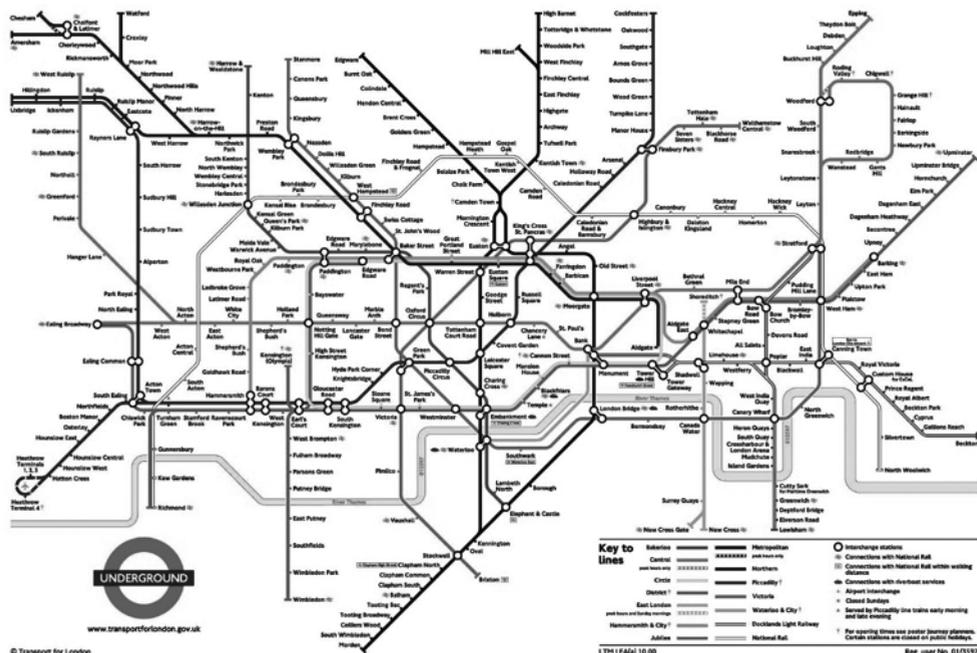


Figura 9

La mappa della metropolitana di Londra può essere elevata a paradigma di tutte le mappe, le quali, come abbiamo visto, non sono il territorio ma ci permettono meglio del territorio di prendere il treno con facilità, velocemente, senza sbagliare né l'ingresso né l'uscita. Ogni *wargame* è costituito da percorsi disposti in rete in una mappa come questa e ogni nodo o stazione smista automaticamente le persone a seconda del loro individuale traguardo. Questa auto-organizzazione vale per i singoli nodi e vale per l'insieme della metropolitana: nessuno organizza il percorso degli altri, ognuno sa perfettamente che cosa deve fare per arrivare a destinazione e lo fa in modo automatico, derivante dall'abitudine. In questo modo la metropolitana trasporta milioni di persone al giorno come se fossero organizzate da qualcuno.

La maggior parte dei giochi da tavolo è costituita da percorsi costellati di prove da superare con abilità e fortuna. Nessuno ha "inventato" il gioco da tavolo, esso esiste dalla preistoria. È provato che i grandi cerchi megalitici erano il traguardo per gli spostamenti di una parte considerevole della popolazione, può darsi che questi spostamenti fossero simulati in modelli portatili che gli addetti a quel tipo di attività usavano localmente. Qualunque significato avessero questi percorsi, il contenuto iniziatico suggerito dai reperti archeologici, dai miti e dalle consuetudini rituali

sopravvissute è del tutto plausibile. In figura 10 è riprodotta una copia ottocentesca dell'antico gioco dell'Oca. Dalle raffigurazioni delle singole caselle traspare una storia complessa che si può anche non ricostruire. L'importante è che una storia ci sia e che il gioco la racconti ma non la modifichi. In effetti si gettano i dadi e quel che succede, succede; il giocatore non aggiunge altro, come se giocasse con i soli dadi accontentandosi del risultato numerico. La storia è un elemento in più, probabilmente serviva a qualcosa che è andato perduto, forse la base per una lettura oracolare, dato che le immagini della tavola sono spesso altamente simboliche.

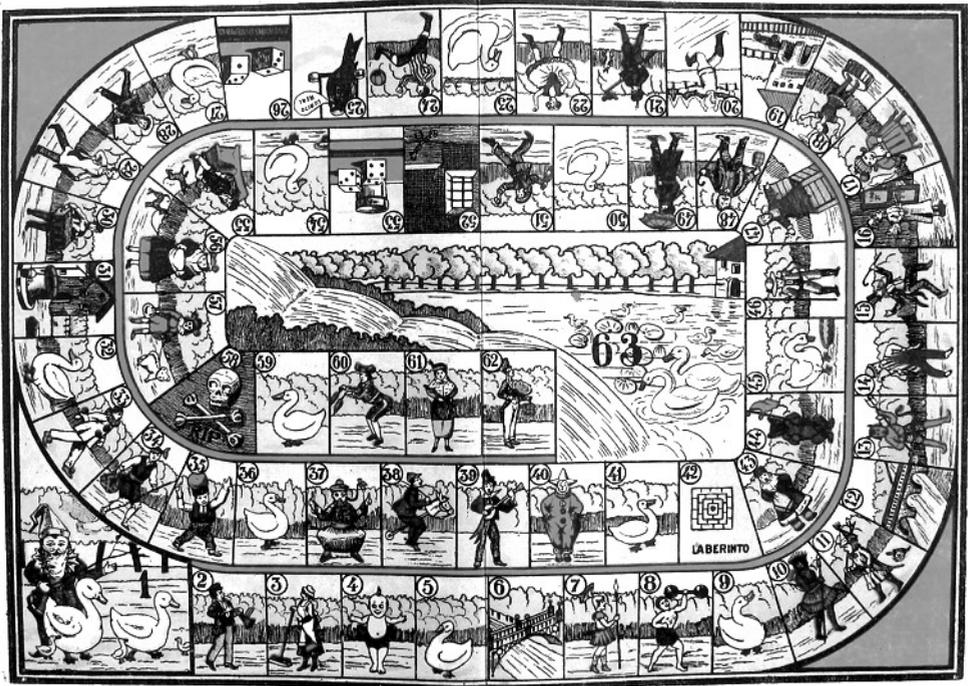


Figura 10

A proposito di percorsi simbolici, gli antichi spostamenti rituali hanno lasciato traccia nel cristianesimo che ha assorbito i pellegrinaggi, le processioni, le tappe di meditazione e raccoglimento come la Via Crucis, le crociate, tutte attività simbolicamente tese a raggiungere un luogo ideale o reale nella speranza di ottenere un premio.

Le figure 11, 12, 13 e 14 sono estratte dal dossier di cui abbiamo parlato all'inizio, un *wargame* iniziato e sospeso per mancanza di conoscenze e mezzi ma a buon punto per quanto riguarda la comprensione delle modalità di "gioco".



Figura 11

Scegliendo le figure, abbiamo documentato due particolarità del costruendo *wargame*: la figura 11 è il particolare di una mappa dell'IGM che raffigura la zona dove si raduna la prima, grande assemblea; nella n. 12 un appunto mostra che lo scontro rivoluzionario è ancora improntato alla guerra da trasformare ecc.; nella 13 uno schizzo scarabocchiato nell'angolo di un foglio rappresenta una situazione di crisi acuta dovuta all'esplosione improvviso di qualche evento determinante. Si legge chiaramente la parola "catastrofe" e raffigura una delle curve della teoria omonima; nella 14 compaiono dei vettori con risultante: si tratta di un espediente ricavato dalla meccanica per trattare in qualche modo elementi qualitativi.

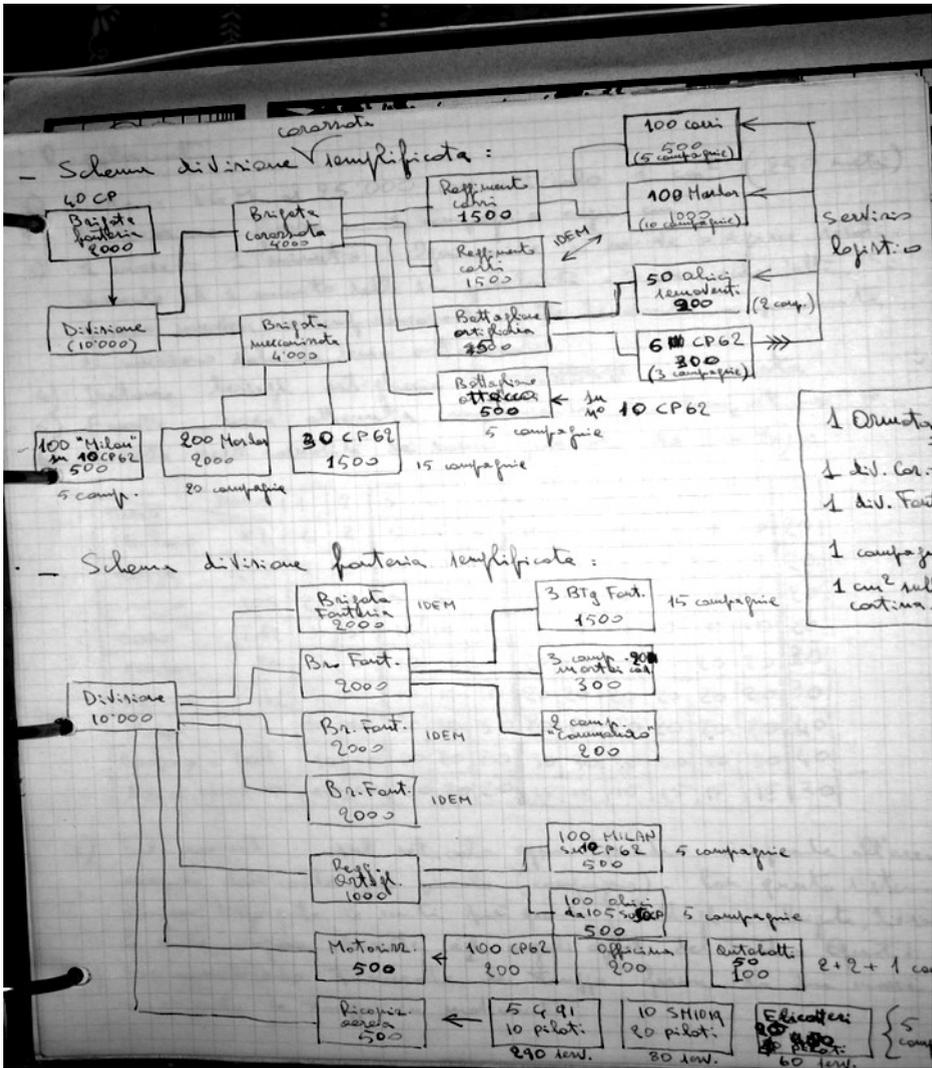


Figura 12

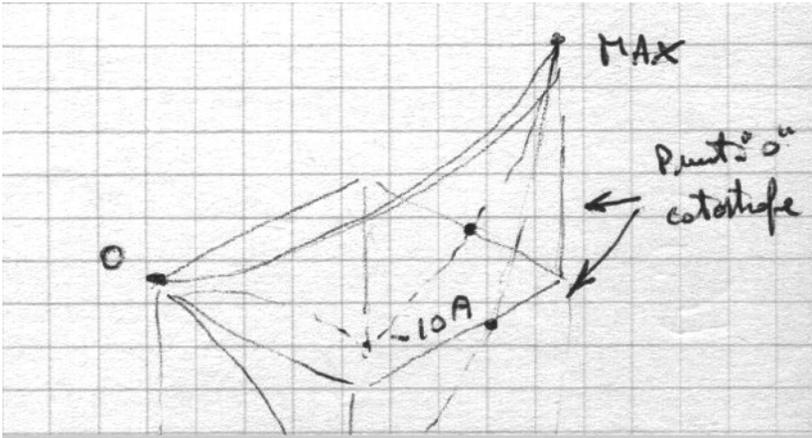


Figura 13

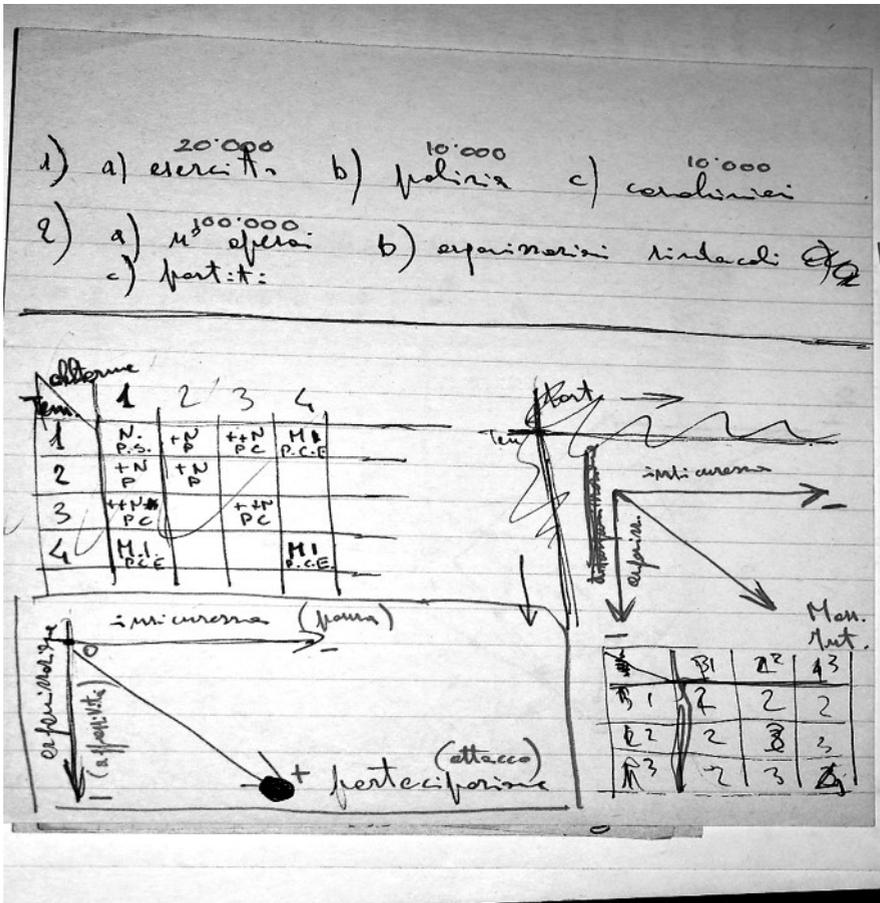


Figura 14



**€ 5,00**

Poste italiane - Spedizione in Abbonamento Postale - 70% - D.R.T. - D.C.B - Torino - 2/2021