

# Il linguaggio tra tecnica, gioco ed economia

di *Massimo Prampolini*

## Introduzione

Secondo una tradizione di studi ereditati dal secolo appena trascorso, un'unica e medesima struttura – che definiamo per semplicità “struttura del confronto e dello scambio” – presiede ad attività molto diverse nelle finalità per cui sono praticate. *Un'unica e medesima struttura è condizione costitutiva dell'agire comunicativo (il linguaggio), dell'agire strumentale (la tecnica), dello scambio dei beni (l'economia), dell'azione ludica (il gioco).*

Linguaggio, tecnica, gioco, economia: queste quattro attività, che s'intrecciano e si sovrappongono al punto spesso di non risultare distinguibili (si pensi al gioco nelle forme istituzionalizzate e professionali, alle implicazioni tecniche, economiche e sociali che comporta), sono rese possibili dalle medesime condizioni costitutive. È plausibile l'ipotesi che proprio il livello di complessità di queste condizioni permetta alla specie umana di avere linguaggi, svolgere giochi, possedere tecniche, intrattenere scambi economici secondo modi che nelle altre specie biologiche non esistono (lo scambio economico) o si manifestano con livelli di complessità molto inferiori (comunicazione, tecnica, gioco).

La tesi che stiamo formulando – l'isomorfismo strutturale o comunanza delle condizioni costitutive di gioco, tecnica, economia e linguaggio – è nei risultati del lavoro svolto da Ferdinand de Saussure<sup>1</sup>, da Morgenstern e von Neumann (1944)<sup>2</sup>, da Louis Prieto (1975, 1991)<sup>3</sup>, Leroi-Gourhan (1964)<sup>4</sup> e da numerosi altri studiosi che si sono mossi nelle stesse linee di ricerca. Nelle pagine che seguono ci limitiamo a giustapporre gli esiti del loro lavoro.

### I

#### Le condizioni costitutive del linguaggio o attività comunicativa

Presumiamo che questo primo punto della trattazione, relativo alla natura del linguaggio secondo Ferdinand de Saussure, sia abbastanza co-

nosciuto, tale da poterlo presentare in modo sintetico. Si tratta di riportare in breve la dicotomia tra *langue* e *parole* insieme alla complementare dicotomia tra piano del significante e piano del significato. L'intersezione tra queste due opposizioni costituisce, nella concezione saussuriana, l'insieme delle condizioni che permettono a una sequenza sonora (fonazione, fono, fonìa) di essere voce nel discorso, suono che ha un senso e non un mero evento acustico.

L'idea innovativa di Saussure parte da una domanda apparentemente banale. Che cosa dà a una sequenza di suoni, comunque articolati e prodotti – in genere con l'apparato fonoarticolatorio di cui sono dotati gli umani –, la possibilità di essere riconosciuti come espressioni di una lingua? Perché, se sono italiano e sento la sequenza [kane], sono immediatamente indotto a pensare a un cane o comunque si evocano nella mia persona fatti e pensieri che hanno a che fare con animali, immagini, sensazioni del genere e del mondo canino? Perché, per un parlante di lingua italiana, quei suoni sono così saldamente uniti all'idea corrispondente, da far ritenere che chi non è in grado di collegare subito il suono [kane] al suo concetto e quanto ad esso è associato, sia persona affetta da disturbo del linguaggio e della memoria? Cos'è in grado di produrre questa indissolubile unione? Il senso comune, insieme a una cospicua tradizione di studi (dal Wittgenstein del *Tractatus* a Chomsky), risponde agli interrogativi appena posti attribuendo ai fatti o alle strutture del pensiero sintattico la facoltà di determinare le forme con cui il linguaggio li rappresenta. L'ipotesi sembra trovare corroborazione nel fenomeno onomatopico e più in generale nella cosiddetta tesi dell'iconismo. Ma la questione è tutt'altro che pacifica; l'analisi contrastiva tra lingue diverse spesso vanifica l'effetto iconico dei suoni, e una generale estensione dell'iconismo all'intero linguaggio è difficilmente sostenibile.

La risposta saussuriana al problema dell'identità delle espressioni linguistiche, di come certi suoni possano risultare – per chi parla una determinata lingua – indissolubilmente legati a un significato, è allo stesso tempo innovativa e classica. Innovativa perché sposta le condizioni di identità dei suoni di una lingua da un singolo elemento a *un sistema di elementi*. Il sistema linguistico, dallo stesso Saussure variamente denominato *systeme*, *langue*, *forme*, è una rete di relazioni complessa e stratificata. Tutto il Novecento, da Bloomfield a Hjelmslev, da Jakobson a Chomsky, talvolta da punti di vista anche molto diversi da quello saussuriano, si è di fatto impegnato nella descrizione di tale complessità sistemica. Allo stesso tempo la descrizione che dà Saussure del sistema-lin-

gua è classica, perché egli descrive la complessità del linguaggio attraverso l'apparato concettuale ideato da Aristotele oltre venti secoli fa. Colpisce constatare che Saussure sia stato uno dei più influenti innovatori del Novecento (non solo nelle discipline linguistiche) e allo stesso tempo abbia ripreso un impianto categoriale tanto tradizionale come quello che si trova nella *Metafisica* aristotelica. Vediamo in breve tale impianto che ritroveremo nelle altre tre attività.

Un evento acustico è riconoscibile come *fonia* [kane] della lingua italiana (detto anche *token*, *occurrence*) quando i parlanti di quella lingua riconoscono che quell'evento appartiene a una determinata classe /kane/ (*insieme*, *type*, *set*) di suoni simili, detta SIGNIFICANTE. Il riconoscimento non procede solo attraverso l'identificazione percettiva dei suoni. Il riconoscimento e l'identificazione percettiva avvengono anche tramite la *complementare corrispondenza* di quei suoni a un'altra classe (cane), detta SIGNIFICATO, che è la classe o insieme (*type*, *set*) dei possibili *sensi* o *significazioni*, la classe delle associazioni di pensiero che con quella fonìa si possono evocare. Proferisco o sento la sequenza di suoni [kane] e penso in lingua italiana al cane "Fido che ora sto accarezzando" oppure a "Giovanni armò il cane della pistola".

Dunque, l'indissolubile unione tra la fonìa [kane] e un particolare senso "cane" non è dovuta solo a una serie di proprietà acustiche ma anche alla relazione che il significante /kane/ contrae con il proprio significato (cane), insieme a un particolare senso che a quel significato appartiene. In sintesi:

(1) *una particolare fonìa [kane] equivale al suo senso "cane", solo se il significante /kane/ è in corrispondenza biunivoca con il significato (cane).*

Simmetricamente, i particolari sensi della parola *cane* in espressioni come

- i) "Fido è proprio un cane affettuoso"
- ii) "Giovanni armò il cane del fucile"

appartengono alla lingua italiana, non solo perché appartengono al medesimo concetto o significato (kane) ma anche per la relazione che il significato (cane) contrae con il proprio significante /kane/. In sintesi e simmetricamente a (1):

(2) *un particolare senso "cane" equivale alla sua fonìa [kane], solo se il significato (cane) è in corrispondenza biunivoca con il significante /kane/*

È fondamentale tenere presente che queste relazioni sono valide solo all'interno di una lingua particolare. Se ci spostassimo dalla lingua italiana a quella inglese, non solo al posto di *cane* avremmo l'unità *dog*, e dunque la (i) andrebbe riformulata con le debite sostituzioni delle fonie e del significante. Ma alla sostituzione banale e facilmente intuibile delle fonie e dei significanti, si deve aggiungere anche la sostituzione meno intuitiva dei due concetti: il concetto (dog) inglese non coincide con quello di (cane) italiano. Basta consultare un buon dizionario per constatare che il (dog) inglese non contiene per esempio il senso indicato sopra nel punto ii), *il cane del fucile*, per il quale la lingua inglese dice *the gun's cock*. La metafora del percussore d'arma da fuoco, che nella lingua italiana appartiene al concetto del cane, in inglese appartiene al concetto del gallo. Crediamo di pensare e basta, in realtà i nostri pensieri sono articolazioni di una lingua.

Sulla base delle relazioni di equivalenza e di opposizione (confronto) la lingua risulta essere un sistema, una rete con maglie o moduli tetravalenti. Le relazioni legano quattro elementi: una fonia, il suo senso, un significante, il suo significato. Tutte le unità di una lingua (morfemi, radici lessicali, parole, frasi, unità discorsive di varia lunghezza) sono strutturate allo stesso modo. Per ribadire che ogni unità linguistica è la risultante di queste quattro componenti, Saussure (2005, p. 46, n. 60) propose una analogia con un concetto matematico, il quaternione: una funzione di quattro valori, tutti e quattro in complementarità reciproca, per ciascuno dei quali non è possibile assegnare il valore senza calcolare la funzione di ciascuno degli altri tre.

Quello che Saussure mostra a proposito del linguaggio verbale è stato successivamente esteso ad ogni genere di semiotica e di sistema comunicativo. La struttura che permette di riconoscere che una sequenza di suoni appartiene a una lingua, permette anche di riconoscere che una grafia (traccia su superficie) appartiene a una certa forma di scrittura, che un movimento della mano appartiene a un certo linguaggio gestuale. Anche i cosiddetti codici asemantici (autoreferenti, come la musica strumentale, o i codici puramente posizionali), di fatto sono seguiti, compresi e interpretati attraverso un sistema di quattro coordinate: l'occorrenza di un segnale, il suo senso, la classe di appartenenza del segnale o significante, la corrispondente classe di appartenenza del senso o significato. Seguo e comprendo un passaggio per pianoforte (segnale) a condizione di riconoscere quel passaggio come sequenza di una sonata di Chopin (senso) e questo avviene solo se riconosco che quel passaggio appartiene

alla classe delle esecuzioni chopiniane (significante) in corrispondenza con il complesso delle connotazioni stilistiche della musica di Chopin (significato). Allo stesso modo, in senso genericamente semiotico, seguo e riconosco il boato di una valanga, il fischio di un merlo, il vento propizio alla vela.

## 2

### Le condizioni costitutive dell'utensile o strumento tecnico

Passiamo dall'universo degli eventi comunicativi all'universo dei manufatti o prodotti della tecnica.

Delimitiamo alcuni termini e definiamo informalmente manufatto qualunque prodotto lavorato a mano ed estensivamente ogni oggetto prodotto con tecnica manuale, artigianale o industriale. Siamo entrati dentro una famiglia di concetti dai confini indeterminati e labili che costituiscono l'universo interpretativo (un *Interpretant* di C. Peirce) del concetto di *tecnica*. I manufatti sono prodotti della tecnica in quanto sono i risultati di *trasformazioni* prodotte dagli umani. Possiamo considerare la mano il primo utensile con cui si possono produrre trasformazioni e manufatti. Ma la mano è un utensile limitato, può trattare materiali fino a una certa durezza, può produrre aperture, tagli, forature, intrecci con oggetti di resistenza e dimensioni ridotte a motivo della sua muscolatura e dalle sue capacità prensili: in una parola la mano è un utensile con i propri limiti ergonomici. Come già avviene per qualche altro primate, anche l'uomo ha sviluppato la capacità di produrre *amplificatori o protesi* alla propria mano. Anzi, la specie umana si caratterizza per avere un'enorme potenzialità di produzione di protesi: sono questi amplificatori della mano e di altri organi preposti alla percezione, che propriamente denominiamo *utensili o strumenti*. Attenzione: non importa il livello di sofisticazione, né il cumulo di conoscenze che uno strumento porta con sé. Un binocolo a raggi infrarossi è il prodotto di trasformazioni più numerose e complesse di quelle necessarie per una lente d'ingrandimento. Analogamente le trasformazioni e le conoscenze necessarie per arrivare a produrre una lama d'acciaio inossidabile sono ben più di quelle necessarie per produrre il coltello di selce usato dall'*homo habilis* nel Paleolitico. Ma qui non è in questione il numero né la complessità delle trasformazioni – che pure costituiscono la base e l'essenza del progresso tecnico. Qui è in gioco quel complesso di condizioni che permette di produrre *almeno una* trasformazione qualsiasi. Non la storia della

tecnica ma la sua possibilità è il tema pertinente di queste riflessioni. E dal punto di vista di questa possibilità (capacità, facoltà) di produrre trasformazioni, il progresso e la complessità della tecnica rappresentano la ripetizione di una stessa unica condizione di possibilità. Allora, in che cosa consiste questa condizione o capacità di produrre trasformazione? Che cosa permette di trasformare una pietra in un utensile da percussione, di usare la mandibola di un animale come una falce, un dente di felino come punteruolo?

Nel saggio *Le geste et la parole. I – Technique et langage*, il paleontologo André Leroi-Gourhan<sup>6</sup> ha mostrato con ampie prove di reperti fossili la correlazione tra l'evoluzione della forma del cranio e del cervello nei protoantropi e l'evoluzione dell'uso della mano come strumento per azioni di sopravvivenza<sup>7</sup>. Si segue evolutivamente la nascita della tecnica come arricchimento ed estensione dell'uso della mano: il passaggio da attività svolte a mano nuda (presa di prede, raccolta di vegetali) a quelle svolte con protesi o utensili (percussione, taglio, lancio, foratura). La mano è attiva in entrambi i casi, ma dove i reperti fossili provano la presenza di utensili essa diventa mezzo di produzione oltre che di cibo, anche degli utensili stessi, vale a dire di oggetti per compiere azioni che solo le protesi rendono possibili. L'Australopitecide (*Zinjanthropus boisei*) è un protoantropo geograficamente diffuso dall'Africa all'Europa orientale per il quale la tecnica, la produzione di utensili è «l'unica via d'uscita per un essere diventato del tutto inerme quanto alla mano e alla dentatura, e il cui encefalo è organizzato per operazioni manuali di tipo complesso»<sup>8</sup>. Premesso, allora, che il potenziamento delle azioni attraverso protesi richiede un'adeguata evoluzione del cervello, quali sono le operazioni che deve svolgere il cervello evoluto dei protoantropi per riconoscere in un oggetto esistente in natura (eventualmente modificato, come la selce scheggiata) una protesi?

Louis Prieto, il linguista e semiologo che per anni ha tenuto a Ginevra la cattedra che era stata di Saussure, ha mostrato l'identità strutturale tra azione comunicativa e azione tecnica ovvero l'azione ottenuta attraverso un utensile. Il processo che porta a vedere in una pietra uno strumento di taglio o di percussione, è lo stesso che permette di riconoscere in una sequenza di suoni la fonìa di una lingua. Per usare un utensile si deve poter realizzare un intreccio di relazioni di equivalenza e confronto tra singoli oggetti materiali e azioni che con quegli oggetti si possono compiere, e parallelamente deve sussistere l'unione tra classi di oggetti e classi di azioni. Supponiamo che io ora usi come utensile il mio [martel-



lo<sub>i</sub>]: non un martello generico ma proprio il mio che adesso ho sottomano, per svolgere l'*i*-esima *operazione* di “battitura<sub>i</sub>” di chiodi per unire due assi. Il [martello<sub>i</sub>] che ho sottomano appartiene a una classe di utensili, potrei dire che è un /percussore<sub>n</sub>/. Adottando la terminologia introdotta da Prieto<sup>9</sup> definiamo OPERANTE la classe (*insieme<sub>n</sub>*, *type<sub>n</sub>*) di tutti gli oggetti da percussione con cui potrei inchiodare quelle due assi: lo stesso martello ripreso un'altra volta, altri martelli, altri oggetti che possono svolgere analoghe battiture. Chiamiamo, seguendo ancora la terminologia di Prieto, UTILITÀ la classe di tutte le *operazioni* simili – simili, non identiche: non esistono infatti azioni o eventi identici sotto tutti gli aspetti. Nel nostro caso l'utilità conseguita è la (inchiodatura) ovvero l'insieme delle operazioni di battere chiodi. Come avviene per un segnale, la cui equivalenza con un senso dipende dal complesso di relazioni descritte in (1) e (2), così la possibilità che l'utensile [martello<sub>i</sub>] produca la “battitura<sub>i</sub>” non dipende solo da alcune sue proprietà fisiche ed ergonomiche, ma anche dalla relazione che l'operante /percussore<sub>n</sub>/ contrae con la propria utilità (inchiodatura), insieme alla particolare operazione “battitura<sub>i</sub>” che a quella utilità appartiene. In sintesi:

(3) *un particolare utensile [martello<sub>i</sub>] produce la corrispondente operazione “battitura<sub>i</sub>”, solo se l'operante /percussore<sub>n</sub>/ è in corrispondenza biunivoca con l'utilità (inchiodatura).*

Simmetricamente, differenti *operazioni* di “battitura” con il mio [martello<sub>i</sub>], in casi come:

- i) *Battitura di chiodi sulle assi*
- ii) *Battitura di chiodi delle suole*

appartengono alla stessa tecnica non solo perché appartengono alla medesima utilità (inchiodatura), ma anche per la relazione che l'utilità (inchiodatura) contrae con il proprio operante /percussore<sub>n</sub>/. In sintesi e simmetricamente a (3):

(4) *una particolare operazione “battitura<sub>i</sub>” è prodotta dal corrispondente utensile [martello<sub>i</sub>] solo se l'utilità (inchiodatura) è in corrispondenza biunivoca con l'operante /percussore<sub>n</sub>/.*

Come le relazioni indicate in (1) e (2) sono valide solo all'interno di una singola lingua, allo stesso modo è fondamentale tenere presente che le re-



lazioni (3) e (4) sono valide solo all'interno di una particolare tecnica; dove una tecnica è una famiglia di trasformazioni tra loro connesse, appartenenti a una determinata epoca, a determinate conoscenze. Una tecnica fa sistema allo stesso modo in cui fa sistema una lingua. In altre parole, un moderno cacciavite con punta a stella in mano a un carpentiere della città di Ebla (Siria, X secolo a.C.) non sarebbe potuto esistere, come non poteva esistere una fonìa della lingua italiana in latino o in greco. Proprio come avviene con una lingua, una tecnica fa sistema sincronico con altre tecniche. Proprio come le lingue, le trasformazioni si contaminano, entrano in concorrenza, si fanno prestiti<sup>10</sup>. Ludwig Wittgenstein paragonava la lingua di una persona alla cassetta degli attrezzi di un artigiano: come le parole permettono di capire tante cose del mondo concettuale di chi le pronuncia, così una cassetta degli attrezzi permette di capire tante cose del mondo tecnologico di chi la usa. Ancora, riprendendo un'immagine di Wittgenstein si può dire che le lingue e le tecniche sono entrambe manifestazioni di una *forma di vita*.

Ma Prieto spinge la sua tesi oltre la generica analogia, anzi inverte l'ordine di priorità tra tecnica e linguaggio. Il rapporto tra le due attività non solo sottende uno stesso sistema di relazioni, ma il linguaggio verbale è una specifica tecnica della specie umana che si è sviluppata indipendentemente dalla mano. La prospettiva di Prieto, condivisa per altro da Walter Ong<sup>11</sup>, è coerente da un punto di vista linguistico con i risultati della paleontologia e delle neuroscienze degli ultimi trent'anni. Gli studi di Philip Lieberman<sup>12</sup> sulla modifica del sistema anatomico fonoarticolatorio umano avvenuta tra 70 e 50 mila anni fa, e quelli sul parallelo sviluppo della capacità di controllo motorio neuronale sugli organi di fonazione, portano a risultati: *a*) che sono in linea con le ricerche di Leroi-Gourhan, *b*) che confermano l'ipotesi di una sostanziale identità tra possibilità di produzione tecnica e produzione linguistica. In conclusione, allo stato delle conoscenze presenti si può ipotizzare, anche da un punto di vista filogenetico: 1. che il linguaggio viene sviluppato dagli umani come tecnica, una tecnica specializzata nella comunicazione; 2. che tale tecnica di comunicazione verbale abbia preso origine dalle trasformazioni intervenute nella glottide divenuta, al pari della mano, un organo di straordinaria capacità articolatoria. Possiamo aggiungere che come gli utensili hanno costituito protesi di potenziamento alla intelligenza della mano, così negli ultimi diecimila anni le varie forme di scrittura hanno costituito protesi di potenziamento alla intelligenza della voce. Anche le scritture sono tecniche, anch'esse possono essere rappresentate in sinte-

si secondo le relazioni (1)-(2) e (3)-(4); le ipotesi più accreditate confermano che la scrittura è una tecnica che «nasce con i contabili e i notai»<sup>13</sup>, originariamente è costituita da oggetti (*gettoni, cretulae, bullae*) necessari per garantire la conservazione nel trasporto e nello stoccaggio di beni alimentari<sup>14</sup>. Comunque le condizioni costitutive del linguaggio rappresentate in (1)-(2) sono una sottospecie delle più generali condizioni costitutive (3)-(4). Nel linguaggio, l'utensile coincide con un simbolo (è una fonìa, un grafema, un gettone ecc.), e questo può sembrare un modo inusuale di considerare le manifestazioni del linguaggio; ma mostra la condizione che permette a un evento materiale, all'emissione di un suono, a una traccia graffita su una superficie, a un oggetto materiale (conchiglia, pietra) di essere un simbolo e non un evento privo di significazione.

### 3

#### Le condizioni costitutive del gioco o attività ludica

La letteratura sul gioco è vasta e si sviluppa da prospettive differenti. Del gioco si sono occupati psicologi, psicoanalisti, antropologi, sociologi, storici. In questa nota faremo riferimento a una prospettiva di carattere generale e allo stesso tempo rigorosa. Nel 1944 un matematico e un economista di origine tedesca, John von Neumann e Oskar Morgenstern, pubblicano il saggio *Theory of Games and Economic Behavior*<sup>15</sup>, nel quale elaborano una teoria matematica per descrivere alcuni tipi di giochi – si pensi a giochi da tavolo come gli scacchi, il backgammon, i giochi di carte ecc. definibili come competizioni tra due o più giocatori. Era già nell'intento dei due autori estendere, come di fatto è avvenuto, i risultati delle loro ricerche a una varietà di giochi e di attività tra competitori di vario genere. Oltre a quello di dare una descrizione in termini matematici, la teoria aveva anche l'obiettivo di costruire una procedura per condurre uno dei giocatori alla vincita. Facciamo una digressione solo apparentemente estranea. Merita attenzione il fatto che il saggio inauguri una teoria matematica dei giochi e già nel titolo riveli il presupposto di una profonda affinità tra l'attività ludica e quella economica. Anche in questo caso – come nell'analogia vista sopra tra linguaggio e tecnica – sembra intuitivamente corretto che una buona procedura matematica per descrivere una partita a carte sia un modo per arrivare a una analoga procedura per condurre in modo rigoroso e vincente una transazione economica. Non va dimenticato che il saggio di Morgenstern e von Neumann esce durante la Seconda guerra mondiale, in anni in cui

la sfida tra le democrazie liberiste e i regimi totalitari a economia pianificata (URSS) o autarchica (Germania, Italia, Giappone) era al massimo della tensione e dello scontro. *The Theory of Games* si propone di fatto come Bibbia scientifica di una concezione radicalmente liberista dell'economia, diversa per esempio da quella che aveva ispirato in regime di democrazia e liberismo temperato le idee di Maynard Keynes e l'applicazione che ad esse diede seguito col *New Deal* il presidente statunitense F. D. Roosevelt. Questo spiega la concezione fortemente competitiva sia dell'economia sia del gioco che pervade il saggio dei due matematici. Lo svolgimento di un gioco e lo scambio di beni sono ugualmente considerati una negoziazione governata da un codice, da un sistema di regole; una negoziazione dalla quale una parte uscirà con delle perdite, un'altra con dei guadagni. Che lo scambio economico e quello linguistico abbiano forte affinità, risulta evidente quando quest'ultimo si attua nella varietà dominante e reale del *dialogo*. Nei fatti, il monologo è un comportamento linguistico raro. Da John Locke a Wilhelm von Humboldt, da Saussure a Wittgenstein: la maggioranza di coloro che hanno dedicato studio e riflessione sistematica sul linguaggio concordano nella sua natura intrinsecamente dialogica. Di nuovo, quella che poteva apparire un'analogia intuitiva tra forma del gioco e forma del linguaggio, all'analisi dei due matematici risulta essere un'identità di condizioni costitutive, un'identità strutturale forte. Vediamo nei particolari.

Il primo capitolo di *Theory of Games and Economic Behavior* tratta alcune nozioni teoriche preliminari. Gli autori ritengono necessario procedere alla chiarificazione di alcuni concetti fondamentali relativi alle attività dei giochi, senza di cui riuscirebbe difficile procedere al trattamento matematico. Ed ecco la sorpresa: nel determinare la rete di concetti fondamentali delle attività di gioco, Morgenstern e von Neumann riproducono del tutto casualmente (di Saussure è verosimile non abbiano mai letto nulla) lo schema concettuale che si trova nel capitolo d'introduzione del *Corso di linguistica generale*, quella in cui si presentano i concetti preliminari necessari per la descrizione del linguaggio<sup>16</sup>. C'è qualche differenza materiale di termini, ma la sostanza concettuale è identica.

La prima distinzione terminologica introdotta nella teoria dei giochi è quella tra partita (*play*) e gioco (*game*). Esiste il gioco degli scacchi e quello del poker; per ognuno di questi giochi si possono fare innumerevoli partite. Da un punto di vista induttivo si può dire che un gioco esiste per le volte in cui si giocano partite secondo le sue regole:

un gioco coincide con l'insieme di tutte le partite giocate. Ci sono giochi di cui si è persa la memoria e le regole, proprio perché non se ne sono più fatte partite. L'analogia di questa opposizione con quella saussuriana di *parole* (discorso, atto espressivo) e *langue* è evidente. Una lingua vive dei suoi testi, dei discorsi, degli atti linguistici o conversazioni che la comunità con quella lingua realizza. Anche di una lingua si può dire che vive fino a quando viene usata, dopo diviene morta e, tranne rari casi, persa.

C'è una seconda distinzione necessaria per costruire la teoria dei giochi, quella tra scelta (*choice*) e mossa (*move*). La mossa è la classe di scelte simili. Nel gioco degli scacchi esiste la mossa del cavallo, ma in ogni singola partita la particolare scelta di muovere il cavallo avverrà in un contesto e avrà un valore differente; proprio come avrà valore diverso una stessa espressione in ogni singolo atto discorsivo. Alla opposizione che sussiste in un gioco tra la singola scelta e la mossa cui la scelta appartiene corrisponde nel linguaggio l'opposizione tra un *atto* linguistico (*acte de parole*) e il *segno* cui l'atto appartiene.

Ancora nei giochi è necessario distinguere tra *strategies*, le *strategie* ovvero le (sequenze di) applicazioni, le configurazioni che si attuano durante la singola partita, e le *rules*, le *regole* ovvero le classi di applicazioni o strategie simili. Anche Saussure parla di regole e delle rispettive applicazioni; anche Wittgenstein insiste sulla distinzione tra le regole, le sue occorrenze e le condizioni che permettono a una regola di costituirsi e affermarsi, la sua natura pubblica (“*non si applica una regola da soli*”), e la necessaria reiterazione (“*non si applica una regola una sola volta*”). A ben vedere la distinzione tra regole e applicazioni è una riformulazione della distinzione tra *grammatica* e *testo*. Riepilogando, avremo una serie di dicotomie che si possono rappresentare nel seguente modo:

SOSTANZA/FORMA

discorso (*parole*) / lingua (*langue*)  
partita (*play*) / gioco (*game*)

atto (*acte*) / segno (*signe*)  
scelta (*choice*) / mossa (*move*)

applicazioni, testo / grammatica  
applicazioni, configurazioni, strategie (*strategies*) / regole (*rules*)

Questo isomorfismo di concetti mostra l'identità strutturale tra gioco e linguaggio, che di fatto coincide con la opposizione strutturata tra elementi-*token* (parte sinistra) ed elementi-*type* (parte destra) ovvero, nella terminologia introdotta da Aristotele, che anche Saussure adotta, l'opposizione tra *sostanza* e *forma*.

Anche nei giochi si compiono atti (scelte, strategie) che equivalgono o producono configurazioni. Negli scacchi si muove il cavallo, nella dama si fa avanzare una pedina, si tirano dadi, si tirano carte sul tavolo e queste azioni particolari (appartenenti a mosse), queste applicazioni di regole equivalgono o producono configurazioni che hanno un valore nella partita, un significato nel gioco. Chi cala un poker d'assi esegue un'applicazione delle regole del poker il cui valore ha alte probabilità di determinare la vincita di una mano, e il cui significato in quel gioco di carte è chiaro e significativo. Anche in questo caso quella applicazione (esibire un configurazione di poker d'assi) è tutt'uno con il suo valore in forza del fatto che quella configurazione appartiene al *type* omonimo il quale è in corrispondenza con il valore posizionale che tale *type* ricopre nelle regole del gioco: il poker vale più del full e meno della scala reale. Le relazioni (1)-(2) si ripetono e di nuovo risultano essere condizioni costitutive dell'attività di gioco.

Ancora una osservazione. Può apparire meno semplice, rispetto al linguaggio e alla tecnica, cogliere le unità, le configurazioni di gioco, specie se si esce dai "giochi da tavolo" e si passa a giochi di azione in cui interviene il movimento del corpo. In realtà questo tipo di limite è solo il frutto di una concezione materiale delle unità di azione siano esse comunicative, tecniche o ludiche. Si è insistito sul fatto che non sono le condizioni percettive ma quelle relazionali a dare individuazione e pertinenza a un'azione. Non si riconosce una fonia solo per le sue intrinseche proprietà acustiche, né un utensile solo per le sue particolarità fisiche e percettive: allo stesso modo l'individuazione di una configurazione in un gioco d'azione, in uno sport è oggetto di riconoscimento non meno preciso dell'individuazione di una mossa sulla scacchiera. Il linguaggio delle api coinvolge l'intero corpo dell'insetto, all'apparenza i suoi messaggi possono apparire solo movimenti caotici, eppure con opportuno addestramento nell'osservazione e conoscendo il sistema di relazioni, i movimenti diventano chiari e individuabili: e questo avviene, ripetiamo, non per evidenze meramente percettive, ma per *evidenze relazionali*. Si consideri il pattinaggio su ghiaccio e le valutazioni che la giuria dà delle figure prodotte dall'atleta; anche in questo caso l'individuazione delle con-

figurazioni (delle *strategie*), la percezione di movimenti che seguono delle regole, l'appartenenza di un movimento a una mossa qualificante o obbligata avviene non grazie ai soli processi percettivi, ma al loro inserimento entro una sistema relazionale. D'altra parte, tutto quanto si sta dicendo a proposito della comune struttura di linguaggio, tecnica, gioco ed attività economica trova riscontro nell'analisi sui tipi cognitivi condotta da Umberto Eco<sup>17</sup> e in quella sulla individuazione delle unità percettive di Gilbert Simondon<sup>18</sup>: che mostrano come il sistema di relazioni che produce il senso determini il percepito e ne costituisca l'individualità.

## 4

**Le condizioni costitutive dello scambio economico**

Saussure aveva colto con molta precisione l'identità costitutiva tra linguaggio ed economia, tra scambio linguistico e scambio economico. Nel capitolo III, parte I (*Principi generali*), del *Corso di linguistica generale*, il primo paragrafo s'intitola "Dualità interna di tutte le scienze operanti sui valori". In questo paragrafo si trova un abbozzo di classificazione delle scienze. L'impostazione che Saussure dà al problema s'innesta nella linea tracciata dalla cultura tedesca del secondo Ottocento<sup>19</sup> che distingue – con varianti autoriali – tra scienze della natura e scienze dello spirito o dei valori. Ed è proprio sul termine *valeur* che si focalizza il criterio di classificazione saussuriano. Ma la nozione di valore ha per Saussure un significato ristretto rispetto a quello che Wilhelm Dilthey, Wilhelm Windelband, Heinrich Rickert e Max Weber intendevano nei loro scritti quando pensavano alle scienze dello spirito come saperi dell'interpretazione e della storia. L'attenzione di Saussure è concentrata sulla relazione di *valore* linguistico. Nel definire tale relazione costitutiva delle entità linguistiche gli è giocoforza ritrovare che è costitutiva anche delle entità economiche. Per valore Saussure intende due relazioni complementari:

- a) una relazione «di equivalenza tra cose di ordini differenti»<sup>20</sup>, costituita «da una cosa *dissimile* suscettibile d'essere *scambiata* con quella di cui si deve determinare il valore»<sup>21</sup>, rappresentabile con un operatore "*stare per*": una fonia che *sta per* un senso, un significante che *sta per* un significato; ma anche "un lavoro che *sta per* un salario", una moneta che *sta per* la quantità di pane che con essa si può acquistare;
- b) una relazione di opposizione tra cose dello stesso ordine, costituita "da cose *simili* che si possono *confrontare* con quella di cui è in causa il valore", rappresentabile con un operatore definibile con le parole "*in op-*

*posizione a*” o “*in confronto con*”: una fonìa *si oppone a* un'altra fonìa, un significato *si oppone a* un altro significato; ma anche una moneta *si oppone a* un'altra di differente valore.

Da queste due relazioni complementari che formano il valore e dagli esempi che lo stesso Saussure propone e abbiamo riportato (fonie, significati, lavoro, salario, monete) risulta l'identità costitutiva tra unità di scambio linguistico (i segni) e unità di scambio economico (i beni). Entrambi questi tipi di unità hanno la caratteristica di fare sistema. Un oggetto materiale appartenente a un sistema di beni entra di fatto nel circolo dello scambio economico; allo stesso modo una sequenza di suoni se è riconosciuta come appartenente a una lingua entra nel circolo dello scambio comunicativo.

Le conseguenze di questa comune radice costitutiva portano Saussure a formulare una classificazione dei saperi che distingue due categorie di scienze<sup>22</sup>: le scienze che hanno per oggetti entità che sono valori, vale a dire entità che sono composte tramite le relazioni di equivalenza e opposizione; le scienze che hanno oggetti che *non* sono valori. Appartengono alla prima categoria di saperi la linguistica e l'economia, scienze che hanno per oggetto entità costituite attraverso le relazioni di valore, e che descrivono sistemi costituiti da tali entità. La linguistica descrive le lingue, studia le grammatiche, ovvero i sistemi di segni; l'economia descrive i sistemi di beni. Tutte le altre scienze (naturali, storiche, storico-sociali, anche la storia economica e quella linguistica) non sono scienze di entità costituite attraverso le relazioni di valore: al più – come avviene per la storia dell'economia e della linguistica – studiano il cambiamento dei valori (non la loro struttura differenziale, sincronica), il loro farsi e disfarsi, insieme al farsi e disfarsi dei sistemi cui appartengono.

Le relazioni (1)-(2) e (3)-(4) risultano essere condizioni costitutive anche dell'attività economica. Queste condizioni si verificano già nella forma più elementare di economia: il baratto. Definiamo un *bene* la classe di oggetti che hanno valore economico simile (non identico, ma simile). Un certo [oggetto<sub>i</sub>] *sta per* un altro [oggetto<sub>j</sub>], solo se il /bene<sub>i</sub>/ che quell'oggetto rappresenta è in corrispondenza biunivoca con un altro /bene<sub>j</sub>/. Il baratto, lo scambio di un oggetto con un altro, implica l'equivalenza tra le classi di oggetti barattati. Ci deve essere un equilibrio tra il valore degli oggetti: il baratto di una mela contro cinque pecore non ha senso e di fatto non si verifica, a meno che... a meno che non si scambi un bene reale (un insieme reale di oggetti) con un bene simbolico: è quello che avviene con l'introduzione della moneta. La moneta nasce con la necessità

di diversificare e frazionare gli scambi di beni, essa costituisce il comune denominatore, la comune unità (con le sue sottounità) di un sistema economico: la moneta si scambia con quantità variabili di beni, si scambia con altre monete. Il suo pregio non è nel valore intrinseco (valore d'uso), è tutto nel valore di scambio. E questo valore è costituito dal riconoscimento della sua figura di simbolo e da una disponibilità limitata, pena la sua svalutazione. Sappiamo che hanno svolto nel tempo la funzione di moneta pietre e metalli preziosi, spezie esotiche<sup>23</sup>, oggetti investiti di valore sacro o magico<sup>24</sup>. Il massimo valore simbolico e convenzionale della moneta, insieme alla disponibilità limitata per regolamento, è raggiunto prima con le banconote e successivamente con la moneta elettronica o virtuale. A questo punto risulta evidente che una particolare moneta (materiale o virtuale) equivale allo stesso tempo a un oggetto con valore economico, a un simbolo, a un utensile appartenente a una tecnica specifica, quella di articolare e agevolare lo scambio e la trasformazione di beni. Indipendentemente dal fatto che lo scambio e la trasformazione avvengano in contesto di gioco, di transazione commerciale, nel complesso di un'attività manifatturiera, in una partita di Monopoli o in una seduta del London Stock Exchange<sup>25</sup>, di tutta questa varietà di occasioni possiamo dire solo che essa è possibile grazie alla costituzione di quel sistema di relazioni che abbiamo descritto e che sono proprie della forma di vita degli umani.

### Note

1. F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, publié par C. Bally et A. Sechehayé, Lausanne-Paris 1916; trad. it. *Corso di linguistica generale*, traduzione e apparato critico a cura di T. De Mauro, Laterza, Bari 1967.

2. O. Morgenstern, J. von Neumann, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, Princeton 1944; trad. it. del cap. II in P. de Sanctis-Ricciardone (a cura di), *Il potere del debole*, Meltemi, Roma 1977.

3. L. Prieto, *Pertinence et pratique*, PUF, Paris 1975; trad. it. *Pertinenza e pratica*, Feltrinelli-Bocca, Milano 1976; L. Prieto, *La connotazione secondo Louis Hjelmslev e Roland Barthes*, in *Saggi di semiotica II. Sull'arte e sul soggetto*, Pratiche, Parma 1991, pp. 55-67.

4. A. Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole. Technique et langage*, Albin Michel, Paris 1964; trad. it. *Il gesto e la parola. Tecnica e linguaggio*, Einaudi, Torino 1977.

5. «Grazie a che, questa figura vocale è determinata per la coscienza dei soggetti parlanti?» F. de Saussure, *Scritti inediti di linguistica generale*, a cura di T. De Mauro, Laterza, Roma-Bari 2005, p. 51; ed. or., *Écrits de linguistique générale*, Gallimard, Paris 2002.

6. Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole. Technique et langage*, cit.; trad. it. cit., pp. 172-85.

7. Ivi, pp. 73-98.

8. Ivi, p. 107.

9. Prieto, *Pertinence et pratique*, cit., pp. 61-5; Prieto, *La connotazione secondo Louis Hjelmslev e Roland Barthes*, cit., pp. 55-68.

10. «È chiaro che tra un enunciato e un utensile ci sono delle differenze, solo che riguardano “i loro corpi e i loro usi”», così C. Caputo, nell’analisi condotta nel suo saggio *Materia signata*, Levante Editori, Bari 1996, cap. VI, p. 119. L’omologia della forma semiotica, nella differenza dei supporti o mediatori materiali, nelle attività umane è tema che viene ripreso da in C. Caputo, *Semiotica e senso dell’umano*, in *Saperi dell’umano. Paradigmi della storia*, Studi in memoria di G. Dell’Anna, a cura di M. Spedicato, L. Carlino, EdiPan, Galatina (Lecce) 2009.
11. W. Ong, *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, Methuen, London-New York 1982; trad. it. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, il Mulino, Bologna 1986. In particolare i capp. 2, 3.
12. P. Lieberman, *On the Origins of Language. An Introduction to the Evolution of Human Speech*, Macmillan, New York 1975; P. Lieberman, *Towards an Evolutionary Biology of Language*, Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (MA) 2006.
13. R. Barthes, *Variations sur l’écriture*, Éditions de Seuil, Paris 1966; trad. it. *Variazioni sulla scrittura*, trad. di C. Ossola, Einaudi, Torino 1999, III, p. 40.
14. D. Schmandt-Besserat, *How Writing Came About*, University of Texas Press, Austin 1996; D. Schmandt-Besserat, *Dal contabile allo scrittore. Dal segno alla scrittura*, Dossier di *Le scienze*, Scientific American Ed., Milano 2002.
15. Morgenstern, von Neumann, *Theory of Games and Economic Behavior*, cit.
16. M. Prampolini, *La Theory: note su gioco e linguaggio*, in de Sanctis-Ricciardone (a cura di), *Il potere del debole*, cit., pp. 103-23. Vedi in particolare l’isomorfismo descritto alle pp. 109-14.
17. U. Eco, *Kant e l’ormitorinco*, Bompiani, Milano 1977, cap. 3.
18. G. Simondon, *L’individuazione psichica e collettiva*, prefazione di M. Combes, postfazione di P. Virno, DeriveApprodi, Roma 2006, parte I, cap. 3; ed. or. *L’individuation psychique et collective à la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*, Éditions Aubier, Paris 1989.
19. M. Pancaldi, *Dilthey, Windelband, Rickert, Weber: i metodi delle scienze storico-sociali nella riflessione storicistica*, Signorelli, Milano 1987.
20. Saussure, *Cours de linguistique générale*, cit., p. 99.
21. Ivi, p. 140.
22. Ivi, pp. 98-9.
23. C. M. Cipolla, *Il ruolo delle spezie (e del pepe in particolare) nello sviluppo economico del Medioevo*; ripubblicato in C. M. Cipolla, *Allegro ma non troppo*, il Mulino, Bologna 1988.
24. M. Mauss, *Le origini della nozione di moneta*, in M. Granet, M. Mauss, *Il linguaggio dei sentimenti*, Adelphi, Milano 1975, pp. 49-56; trad. it. da M. Mauss, *Ceuvres*, Les Éditions de Minuit, Paris 1969.
25. Sulla natura intrinsecamente semiotica e mediatrice delle attività tecniche ed economiche, riassunte nella nozione di *lavoro*, cfr. F. Rossi-Landi, *Metodica filosofica e scienza dei segni*, Bompiani, Milano 1985 (II ed., 2006), pp. 5 ss.; e ancora dello stesso autore *Il linguaggio come lavoro e come mercato*, Bompiani, Milano 1992.