

# TEORIA DEI GIOCHI E SOGGETTI DECISORI NELLE PUBBLICHE AMMINISTRAZIONI

---

Corso di formazione sulla progettazione partecipata  
degli spazi gioco

Vertemate con Minoprio - 1 dicembre 2000  
Olgiate Comasco - 2 dicembre 2000

# Di cosa parleremo

---

P La Pubblica Amministrazione (cos'è, come opera, come provvede)

P I soggetti decisori nella P.A.

P L'apparato burocratico

P Teoria dei giochi e P.A.

# (I) - La Pubblica Amministrazione

---

**P** Cos'è una P.A.

- < La nozione tradizionale: la sovranità risiede nello Stato e da questi si dirama
- < La nozione moderna: la qualificazione legislativa (art. 114 Cost.)

**P** Come opera una P.A.:

- < Il procedimento amministrativo

**P** L'esito del comportamento della P.A.

- < Il provvedimento amministrativo

## (II) - I soggetti decisori nella P.A.

---

Il modello monistico: i cd. Organi di Governo per soggetti

**P** Consigliere Comunale (emarginazione o mutazione di un ruolo?)

< I compiti di indirizzo e di controllo politico-amministrativo

**P** Assessore (fiduciario del Sindaco o esponente di una coalizione?)

< I compiti di governo residuali rispetto al C.C.

**P** Sindaco (Superman o superstar?)

< Rappresenta l'Ente

< Sovrintende al funzionamento di servizi e uffici

**P** Il Presidente del C.C. (arbitro o giocatore?)

## (III) - L'apparato burocratico

---

### P Il segretario comunale (Giano bifronte tra Stato e autonomie)

- < Il rapporto organico con l'ente locale / il rapporto d'impiego con lo Stato
- < Le attribuzioni ausiliarie, di direzione / vigilanza / esecuzione / accertamento

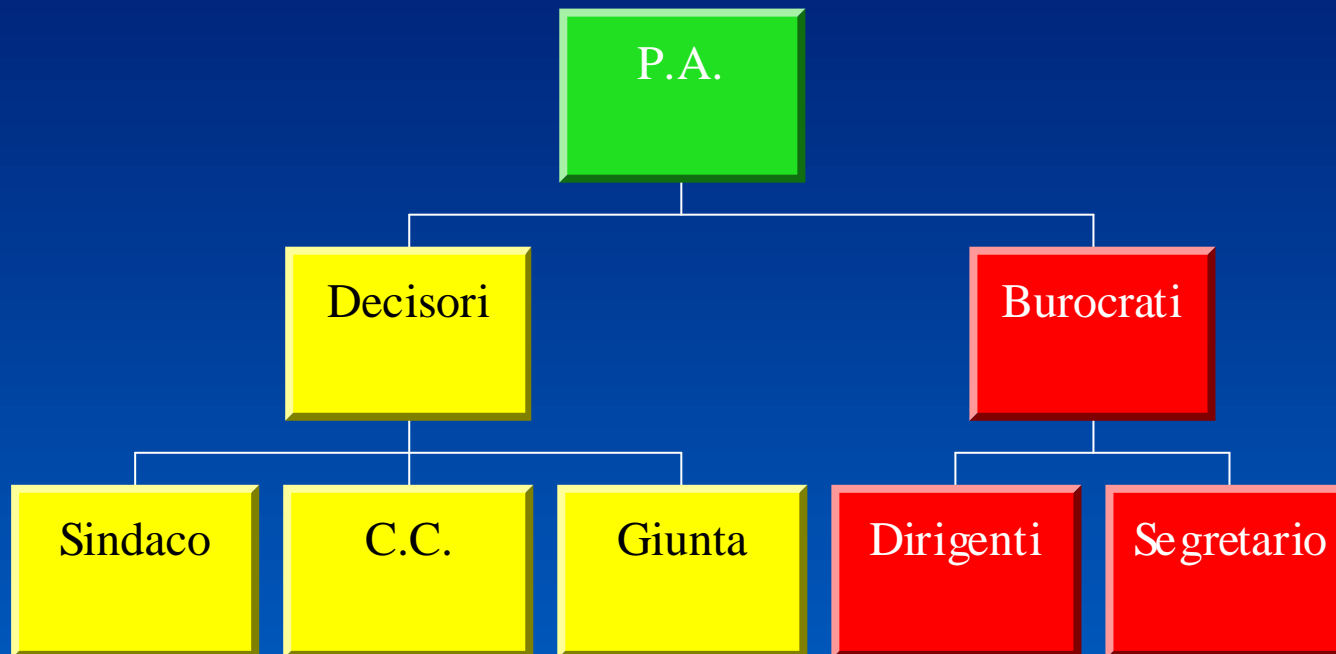
### P La dirigenza (burocrate o manager?)

- < La dirigenza degli uffici secondo lo Statuto
- < La Presidenza delle Commissioni di Gara e di Concorso
- < La competenza residuale

# Riepilogo dei punti II e III

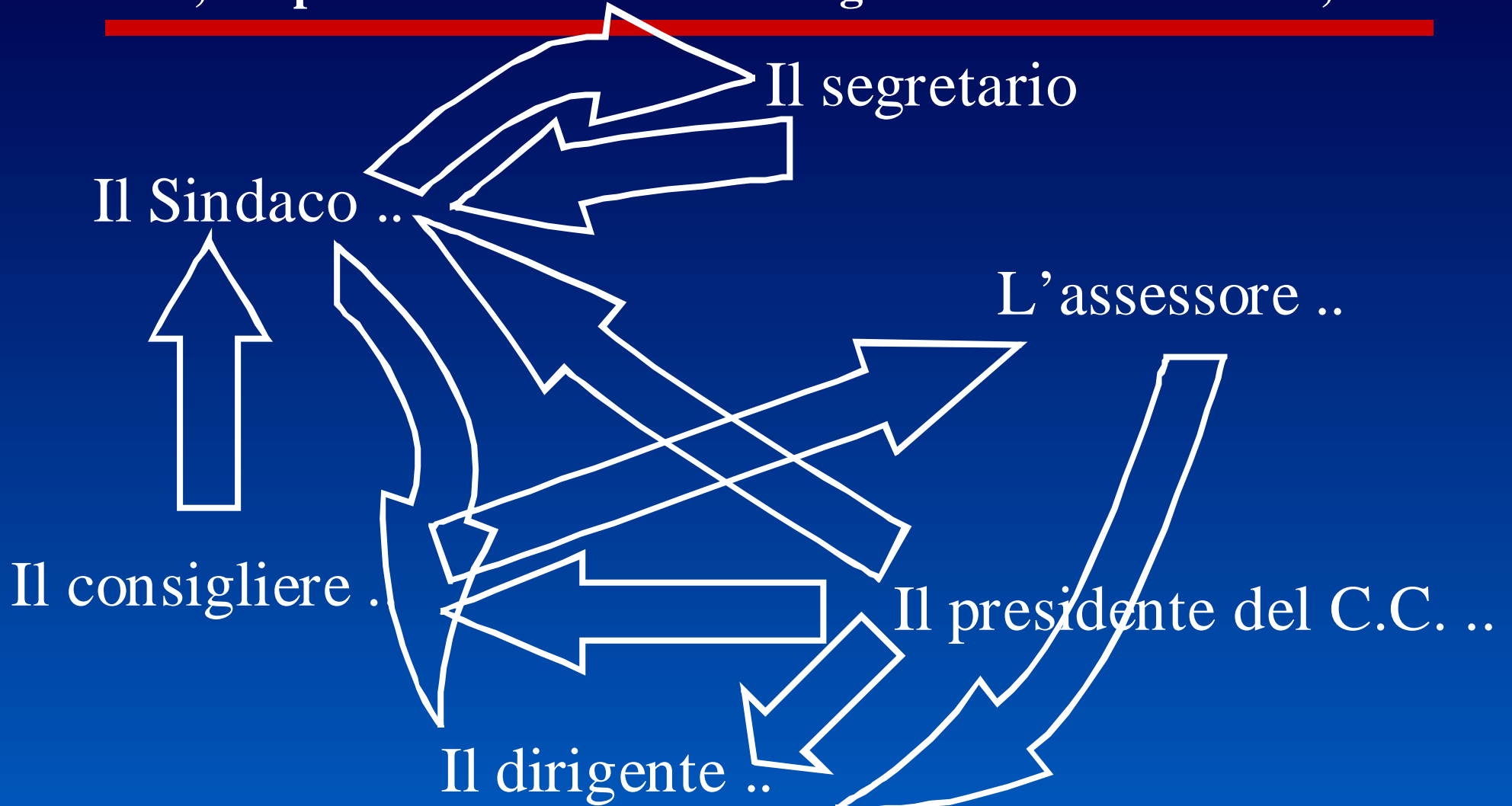
---

Dal punto di vista normativo ....



.., dal punto di vista dei conflitti generati dalle decisioni, ..

---



# .., e dal punto di vista di una definizione sistemica.

---

P il conflitto generalizzato

P o, usando una frase di un film degli anni settanta, “*Sono passato di qua per dirti una cosa: magari la sai già, ma io preferisco esserne sicuro. Ho deciso di ammazzarti*” (A muso duro, 1973)



## (IV) - Per una applicazione della teoria dei giochi alla P.A.

---

“La vita è un gioco la cui prima regola è: essa non è un gioco”  
Alan Watts

P Di cosa si occupa la teoria dei giochi?

P Da dove viene?

P Cosa può fare per noi?

P Perché è importante?

# Qualche definizione ..

---

*”Chi parla male, pensa male e vive male. Bisogna trovare le parole giuste: le parole sono importanti!”*  
*(Palombella Rossa, 1989)*

**P** *La teoria dei giochi studia i meccanismi della scelta razionale in situazioni caratterizzate da interdipendenza, vale a dire in quelle circostanze in cui il risultato (payoff) - ottenuto da un soggetto - dipende dalle scelte degli altri soggetti che interagiscono con lui, e viceversa.*

**P** *Ne segue che il soggetto, se è razionale, tiene conto di questo stato di cose nel decidere le proprie azioni: vale a dire si comporta in modo strategico.*

# Giochi a somma zero, giochi a somma diversa da zero

---

*“E’ come se partecipassi a un gioco con delle regole che per me non hanno senso: perché le ha fatte della gente sbagliata. No, anzi: non le fa nessuno. Sembra che si facciano da se stesse”* *Il laureato, 1967*

**P** I giochi a somma zero: la perdita di un giocatore significa la vincita dell’altro

**P** I giochi a somma diversa da zero: vincita e perdita non si pareggiano

**P** I rapporti umani: giochi a somma 0 o diversa da 0?

< Il rapporto tra i partner

# Le P.A. come attrattori di procedure, ..

---

Alcune prime qualificazioni comportamentali

- P La P.A. come organizzazione: il gioco del parcheggio (l'allocazione di risorse limitate)
- P Le organizzazioni come meccanismi generatori di fiducia, attraverso i quali soggetti conflittuali sono spinti a cooperare
- P Più i giocatori aumentano, più le condizioni in cui si opera si allontanano da un contesto ^contrattuale^ per avvicinarsi ad un contesto ^autoritario^

## .. ma non di risultati.

---

- P Le organizzazioni esistono perché le capacità computazionali umane sono limitate
- P Le organizzazioni assicurano che il gioco possa svolgersi verso l'ottimo, ma non assicurano il raggiungimento dell'ottimo
- P In altre parole: le organizzazioni creano fiducia, non efficienza
- P L'organizzazione non ha colpe se il risultato raggiunto è insufficiente: la soluzione ragionevole è colpire la norma, sostituendola
- P Perché questo non è sempre possibile.

# Qualche conclusione, ...

---

- P La moltiplicazione dei soggetti-giocatori è dannosa
- P L'approccio vincente è quello cooperativo, l'approccio perdente è quello strategico (o non cooperativo)
- P Non esiste una strategia vincente per definizione, esiste la migliore risposta alla strategia avversaria

## .., e il dilemma del prigioniero.

---

**P** Due persone sono accusate di aver commesso un grave delitto. Il giudice è certo della loro colpevolezza ma non dispone di prove sufficienti per incriminarle.

**P** Il giudice le incontra separatamente e fa loro questa proposta:

< Se tu confessi e il tuo compare non confessa

– A lui 20 anni a te la libertà

< Se entrambi confessate

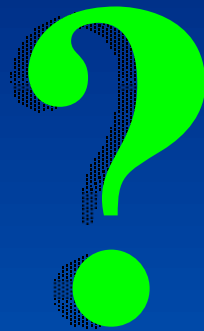
– A tutti e due 8 anni

< Se nessuno confessa

– Con le prove che ho opto per un reato minore e vi condanno a 2 anni

**... che conseguenze siete in grado di trarre?**

---





# I due ordini di risposte al dilemma: il primo ordine ..

---

P Confessare è la scelta ottimale per gli individui in quanto *singoli*

P Non confessare è la scelta ottimale per gli individui in quanto *gruppo*

## .. e il secondo ordine.

---

- P Ciò che è meglio per l'individuo non è necessariamente meglio per tutti gli individui come entità collettiva
- P Talvolta il perseguimento del risultato individuale conduce ad un risultato meno favorevole sul piano collettivo

Grazie dell'attenzione.

