

risultano dalla differenziazione delle sfere di coordinamento intrasistemiche necessaria per l'integrazione della società al plurale. In altri termini, l'utilizzo della risorsa potere, completata da risorse fiscali, non è sufficiente per intervenire e per controllare delle società complesse. Sono richieste, sempre più, delle infrastrutture basate sull'informazione e sul sapere. In queste brevi annotazioni si intravede il concretarsi dell'idea di «complessificazione» della teoria di sistema adottata allo sviluppo dello stato (dallo stato assolutista allo stato «supervisore», come dice Willke, passando per lo stato sociale).

Il libro di Willke è un contributo importante – e da lungo atteso – nell'analisi dello sviluppo dello stato moderno e dei suoi problemi cruciali. Non convince però nella mera riduzione dello stato a coordinatore-supervisore confrontato unicamente a dei problemi di funzionalità. Questioni importanti di coesione sociale, per esempio, o di innovazione, che sia frutto non di «emergenza sociale» ma di movimenti e conflitti che coinvolgono tutte le sfere della società, restano in ombra nell'analisi, lasciando un vuoto di comprensione della trasformazione democratica dello stato.

[Sandro Cattacin]

PETER ORDESHOOK, *A Political Theory Primer*, New York e London, Routledge, 1992.

I numerosi testi manualistici di teoria dei giochi, caratterizzati da differenti livelli di complessità, usciti negli ultimi anni testimoniano di una fase di sistematizzazione dei progressi teorici raggiunti a distanza di cinquant'anni dalla comparsa del famoso contributo di von Neumann e Morgenstern. Mentre alcuni di essi (ad esempio *Teoria dei giochi e modelli economici*, di David Kreps, pubblicato nel 1993 dal Mulino) problematizzano i risultati più controversi della teoria, a partire dallo stesso concetto di equilibrio, altri (ad esempio *Games and Information. An Introduction to Game Theory*, di Eric Rasmusen, pubblicato nel 1990 da Basil Blackwell) si caratterizzano per dedicare ampio spazio a settori più nuovi quali ad esempio i giochi a informazione incompleta.

Tra i vari testi non sono molti quelli rivolti specificamente agli scienziati politici, per il ruolo comparativamente minore che la teoria formale occupa nelle discipline politologiche rispetto all'economia. Una eccezione era già costituita da un precedente volume di Orde-shook, pubblicato nel 1986 (*Game Theory and Political Theory*, Cambridge University Press), di cui questo libro costituisce una versione condensata, concepita come strumento didattico e – in una certa misura – divulgativo. Il titolo riecheggia infatti intenzionalmente un celebre manuale di statistica di V.O. Key degli anni '50. Le nozioni fon-

damentali della teoria – componenti essenziali di un gioco, forma estensiva e forma strategica, concetti di dominanza e di equilibrio, *core* – sono introdotte allo scopo di illustrare come gli strumenti della teoria dei giochi consentano di modellare i processi politici più importanti quali il processo legislativo, la competizione elettorale, la formazione di coalizioni. Ogni capitolo si conclude con una guida bibliografica per ulteriori approfondimenti e con numerosi esercizi, assenti nel lavoro precedente. Il volume costituisce un'ottima introduzione alla teoria della scelta razionale e in particolare a quella parte di essa che ha maggiore importanza per l'analisi politica, se si riconosce che quest'ultima ha per oggetto «le decisioni individuali interdipendenti nel contesto delle istituzioni» (p. 10). Purtroppo l'edizione non è sufficientemente curata, e per questo motivo è opportuno tenere a portata di mano anche il precedente volume. Si riscontrano infatti frequenti errori che potrebbero dar luogo a difficoltà di comprensione, anche se per il lettore volenteroso potrebbero costituire un'ulteriore occasione di esercitazione.

[*Daniela Giannetti*]