

Roberte Hamayon, 2016
Why We Play: An Antropological Study
Chicago: HAU Books

DI DARIO NARDINI

Roberte Hamayon ha dedicato molto tempo allo studio dei buriazi, una popolazione della Siberia orientale per cui il gioco costituisce un aspetto importante della vita sociale. Basandosi sui dati etnografici raccolti in quel contesto, elabora qui una più ampia riflessione sul gioco, a partire da due constatazioni: “*the chronic condemnation, in the Christian Western World, of all that is play and game*” (p. 4); e la scarsa presenza, nella tradizione antropologica recente, di teorie unitarie sul gioco, che pure appare come un aspetto universale dell’agire umano. Il primo di questi assunti, sostiene l’Autrice, avrebbe determinato il secondo, relegando il gioco a un ruolo secondario nello studio delle istituzioni sociali e culturali umane.

A fronte della mera descrizione etnografica delle forme che il gioco ha assunto nei vari contesti in cui è stato analizzato nel mondo, Hamayon propone di leggere l’unitarietà del processo (*playing*), al di là della varietà delle sue manifestazioni (*games*). Per farlo, suggerisce di leggere il gioco non come una tipologia, o serie, di attività, ma come una particolare *modalità d’azione*, che definisce una cornice (“*frame*”), all’interno della quale ogni gesto assume un significato particolare, diverso da quello che avrebbe nella realtà quotidiana, secondo il modello di Bateson. Seguendo questo principio, il gioco instaura così una duplice relazione rispetto alla realtà empirica, dalla quale prende le distanze costituendo una dimensione propria (quella in cui i gesti portano il messaggio “*this is play*”), ma alla quale al tempo stesso fa riferimento, nei termini di una “metafora”. Tenendo ben presente questa relazione, l’Autrice cerca di individuare gli altri elementi costitutivi del gioco.

Il coinvolgimento del corpo e il movimento sono i più evidenti. Nel contesto ludico l’azione fisica acquisisce il suo senso in relazione al *frame* che abbiamo detto descrivere l’ambito del gioco. È così che un passo ritmico diventa danza o l’atterramento di un avversario diventa tecnica di lotta.

La gestualità ludica assume poi un carattere imitativo, oltre che “preparatorio”: ci si aspetta che il gioco abbia un “effetto” di qualche tipo sulla realtà empirica con cui è in relazione. Nei giochi buriazi, è il mondo animale a essere tirato in causa come referente mimetico, e gli effetti che ci si aspettano dall’andamento del gioco comprendono la buona sorte nelle battute di caccia, la riuscita delle relazioni matrimoniali, o una generica

“fortuna” sugli eventi quotidiani.

Il gioco poi mette in scena gli individui nelle loro relazioni reciproche, nonché il gruppo di giocatori nelle relazioni con le loro controparti (i lottatori maschi in relazione alle spettatrici femmine, il gruppo sociale in relazione ad altri gruppi), e infine l'umanità nelle sue relazioni con la natura, col mondo visibile e invisibile, con gli antenati. Le relazioni così rappresentate assumono a un tempo aspetti unificanti e oppositivi, generando un legame strutturale tra dinamiche di opposizione e complementarietà. Questi modelli relazionali, espressi nel gioco con le modalità performative descritte, assumono una certa forza normativa: vengono “interiorizzati” dai partecipanti, contribuendo a strutturare le categorie cognitive (p. 143) e i processi alla base della formazione dell'identità – individuale, sessuale, di gruppo.

L'indeterminatezza che, almeno a un certo grado, si manifesta nel gioco, rappresenta secondo Hamayon un altro dei suoi aspetti fondamentali. Lungi dall'essere un principio passivo, l'*alea* è un costrutto sociale (p. 208), nel senso che è culturalmente definita (si tende a dare una “spiegazione” agli eventi casuali) e può essere attivamente ricercata, attraverso atti propiziatori, rituali, o la corretta esecuzione dei gesti tecnici.

La capacità di destreggiarsi nei giochi che prevedono una sanzione pubblica (la dichiarazione di un vincitore, premi, classifiche) diventa invece indice di caratteristiche fisiche e mentali del giocatore, anche fuori dal contesto di gioco. Questo può generare distinzioni gerarchiche tra individui: il vincitore merita la vittoria, e questo merito legittima il riconoscimento di una sua superiorità. Quando queste conseguenze vengono istituzionalizzate, con campionati, premi e classifiche, come è successo ai Giochi buriazi in epoca sovietica, tendono a gerarchizzare le relazioni sociali e a concentrare il potere nelle mani di alcuni individui.

Essendo i Giochi buriazi fondati sul modello di relazione tra generi che fa della *selezione* maschile una *condizione* per la *conquista* della femmina (p. 106), l'accesso al potere attraverso il gioco (la gerarchizzazione di cui sopra) (ri-)produce il “privilegio maschile” (p. 263).

Dai punti elencati qui brevemente emerge la coerenza di fondo del modello elaborato da Hamayon, al netto di alcune incongruenze. In particolare, quando descrive il processo di “interiorizzazione” dei modelli relazionali proposti dai giochi, Hamayon si concentra prevalentemente sul loro potenziale *strutturante* nei confronti delle categorie di pensiero, senza approfondire molto, allo stesso tempo, il loro statuto di prodotti storici e, dunque, di fatti culturali *strutturati*. Inoltre, trascura l'ampio dibattito sulla fenomenologia negli studi riferiti alle pratiche fisiche, ludiche e sportive.

A tal proposito, quello che stride di più nella lettura è proprio la distinzione rigida che Hamayon compie tra gioco e sport, rifiutandosi di includere il secondo nella sfera del primo e pensandoli come categorie separate. Secondo l'antropologia francese, infatti, nei giochi della cultura europea e

occidentale, così come nei Giochi buriazi in epoca sovietica, la progressiva focalizzazione dell'attenzione sulle dinamiche oppostive e competitive a discapito di quelle "collaborative" come la danza corrisponderebbe alla contingente costituzione di poteri politici centralizzati e gerarchizzanti che si sarebbero gradualmente incaricati di definire le identità collettive (nazionali). Pur soprassedendo sull'insufficienza degli esempi riportati (basta un cenno generico ai Giochi Olimpici per definire il ruolo dello sport nella civiltà occidentale?), l'Autrice trascura diverse questioni importanti. In primo luogo, banalmente, attività sportive non necessariamente competitive proliferano nelle società contemporanee (fitness, crossfit, sport estremi...), fianco a fianco con discipline ibride che continuano a esprimere le loro potenzialità ludiche, a fronte di una parziale o totale "sportivizzazione" (per fare qualche esempio: il surf, le lotte tradizionali, la corsa). In ogni caso, poi, la dimensione ludica, performativa e drammatica pervade anche le discipline "puramente" sportive, come ha brillantemente evidenziato Christian Bromberger¹ nelle sue analisi sul calcio, e persino lo sport professionistico, che non può certo essere letto solo come ambito di produzione di gerarchie e disuguaglianza, visto che si rivela spesso come luogo di espressione di *agency*. Infine, le attività che l'Autrice definisce "aggregative e di danza" sembrano rimanere vitali, fuori dal contesto sportivo, anche nelle realtà in cui gli sport si sono imposti come modello.

Fatte queste precisazioni, resta il fatto che Hamayon riesce qui a elaborare una teoria unitaria che è in grado non solo di spiegare il gioco e i suoi elementi costitutivi, al di là delle sue variegate manifestazioni, ma anche di riportarlo al centro della riflessione antropologica. Piuttosto che limitarsi a decostruire i grandi paradigmi della disciplina, lasciando a terra cumuli di inservibili macerie, l'Autrice fa criticamente uso della letteratura sul tema e dei suoi dati etnografici per costruire in maniera lineare e circostanziata la sua riflessione, dandoci un esempio concreto di come sia possibile produrre conoscenza antropologica.

¹ Bromberger, Christian. (1995) 1999. *La partita di calcio: Etnologia di una passione*. Roma: Editori Riuniti.