

758 *Recensioni*

meritato uno sviluppo più dettagliato: un confronto puntuale tra le ricette proposte per superare la crisi dagli economisti di matrice neoliberista, da una parte, e da quelli «liberal», dall'altra, avrebbe giovato. Per seguire più da vicino la traccia analitica centrale del volume, poteva essere sintetizzata la parte dedicata al funzionamento del mercato e ai suoi fallimenti, che a tratti risulta schematica. Ciò non indebolisce i meriti del testo. Al di là delle *argomentazioni ricordate*, il volume consegna due lasciti preziosi. Primo, svelando che le posizioni neoliberiste alludono più alle imprese che al libero mercato classico, l'A. sostiene che la consueta contrapposizione tra stato e mercato – e tra i paladini dell'uno e dell'altro – è logora e poco calzante a descrivere l'attuale scenario. Secondo, il testo è un serbatoio di ipotesi: ha un andamento saggistico che offre diversi spunti per la ricerca e per il tentativo di costruire scenari di medio raggio. A chi lo legge pensando alla realtà italiana viene voglia di trasferire in uno quadro empirico i concetti di competitività, efficienza, azzardo morale e rendite di posizione in un contesto storicamente costituito da sistemi produttivi contraddistinti da piccole imprese e mercati asfittici.

Martino Doni e Stefano Tomelleri,
*Giochi sociologici. Conflitto, cultura,
immaginazione*, Roma, Carocci, 2011,
pp. 162.

ROBERTO LUSARDI
Università di Parma

In tempi drammaticamente seri e preoccupati come quelli che stanno

caratterizzando questo inizio di terzo millennio, il libro di Doni e Tomelleri apre uno squarcio su un aspetto della vita umana divenuto sempre più marginale, di fronte all'imporsi delle numerose crisi attualmente in atto (economica, ecologica, politica, sociale): il gioco. Numerosi autori si sono cimentati con tale oggetto di studio (da Darwin a Freud, passando per Bateson e Goffman), analizzandone le caratteristiche, le dinamiche e gli effetti sul mondo sociale. Il volume, nel tentativo (riuscito) di accreditare a pieno titolo il gioco tra i processi sociali degni di interesse da parte del pensiero scientifico, fondendo spunti provenienti da biologia, psicologia, antropologia e sociologia, offre nei primi tre capitoli un'inedita prospettiva teorica attraverso la quale leggere ciò che accade nei *setting* di gioco. Gli autori elaborano una *grammatica* del gioco, per delinearne le invarianti funzionali e mostrarne così la pregnanza nella vita delle comunità umane. Attraverso la ripetizione, la strategia e la creazione di coesione sociale, infatti, il gioco non solo contribuisce ad alleviare la tensione implicita nella gestione dell'incertezza del reale e delle interazioni sociali ma riveste una funzione primaria nella costruzione dell'identità sociale e nell'istituzione e nella riproduzione dei sistemi di convivenza. Il gioco costituisce il *setting* in cui «si acquisisce e si consolida [...] il nucleo della cellula sociale» (p. 24), condensando le dimensioni emotiva e simbolica in attività concrete, guidate da regole di comportamento ben definite. La partecipazione al gioco richiede lo sviluppo di competenze e sensibilità intrinsecamente sociali: «il gioco richiede che due o più giocatori

Recensioni 759

si mettano d'accordo per invitarsi a partecipare; cioè si richiede l'adozione di un codice preventivo di accesso alle dinamiche successive, un segnale condiviso tra i partecipanti che sanziona l'attuazione del gioco» (p. 44). Lo sviluppo di queste competenze, ci dicono gli autori, sulla scorta delle analisi di Sigmund Freud e Adam Smith, è reso possibile del legame *simpatetico* verso i propri simili che si estrinseca in modo evidente nelle attività ludiche e che risulta essere anche alla all'origine del sentimento morale. La propensione istintiva a mettersi nei panni dell'altro permette agli esseri umani di «distinguere il bene dal male» (p. 44), proprio perché si manifesta e si alimenta attraverso il gioco, il quale assume modalità che, in termini di complessità, non hanno pari in tutti gli altri ordini di mammiferi.

Il volume, tuttavia, non è solo una riflessione teorica sulle attività ludiche. Gli autori sembrano suggerire che non si può parlare di gioco senza giocare, senza esperirne le specificità e le caratteristiche essenziali. Per questo motivo, dal quarto capitolo in avanti si trovano illustrati nel dettaglio quattro inediti *giochi sociologici*. La particolarità di questi giochi risiede nel coniugare le caratteristiche tipiche delle attività ludiche, quindi quella commistione di emotività, regole di comportamento e interazione creativa di cui si è detto, con intenti formativi definiti. Senza voler privare il lettore del piacere della scoperta di questi giochi, se ne segnalano alcuni tratti peculiari. In primo luogo, i giochi sociologici mettono in rilievo i *posizionamenti sociali* dei partecipanti, ovvero le univoche collocazioni fisiche e simboliche nel percorso spaziotemporale del *setting*

di gioco, generate dall'interazione tra la dimensione individuale, quella socio-culturale più generale e le dinamiche di coordinamento reciproco in cui l'attività è immersa. Tali posizionamenti comportano «la creazione di un "tipo ideale" definito entro la trama di relazioni reciproche uniche e irripetibili, e a partire da un particolare repertorio di norme e sanzioni riferito alla cultura regionale del gruppo locale» (p. 62). Un secondo aspetto essenziale riguarda il rapporto tra l'unicità e irripetibilità delle dinamiche e dei significati generati dal gioco e i più ampi processi socioculturali su cui tali attività consentono di riflettere. Tali dinamiche e tali significati sono infatti, da un lato, un precipitato della cultura del gruppo in formazione, delle routine e delle rappresentazioni sociali, ma, dall'altro, sono il risultato dell'ininterrotto processo di posizionamento reciproco tra i partecipanti, che palesa una componente della vita sociale spesso opacizzata nelle interazioni quotidiane dal divenire degli eventi: il contributo individuale ai processi di produzione e riproduzione dei sistemi sociali. Il gioco evidenzia, mediante l'istituzione di un *setting* «protetto», proprio la reciprocità dei posizionamenti sociali, il loro carattere intrinsecamente duale, in cui l'individualità non può fare a meno del rispecchiamento (e del riconoscimento) altrui per consolidarsi. Come affermano gli autori, «i giochi sociologici consentono [agli esseri umani] di mettere in discussione la loro identità attraverso una continua esplorazione di possibilità di azione, rimanendo entro confini più permeabili e potendo sperimentare l'eventualità di fare marcia indietro per evitare conseguenze relazionali altrimenti negative»

760 *Recensioni*

(p. 65). Si vuole infine sottolineare un ultimo aspetto caratteristico di questi giochi e già intuibile dai titoli stessi delle attività illustrate: Totem e tribù, Greci e Persiani, Agorà e Il Crollo. L'elemento che accomuna i giochi è il gusto per la speculazione di tipo storico, che ha condotto alla costruzione degli scenari nei quali i giocatori si devono cimentare. Dai «fondali» raffiguranti scene dell'antichità, presenti nei primi tre giochi, si giunge allo scenario futuristico de *Il Crollo*, in una sorta di evoluzione storica che si accompagna ad una evoluzione delle tematiche verso aspetti via via di maggiore respiro sociologico: dalla gestione della leadership e dei conflitti nei primi due, si passa ai temi della negoziazione e del fronteggiamento della crisi generale di una società al collasso, nei successivi. Il libro ha indubbiamente il merito di aver riportato l'attenzione su un tema, quello dei giochi appunto, che dopo aver conosciuto un fase di grande popolarità nella seconda metà del secolo passato, negli ultimi anni ha riscontrato un raffreddamento significativo dell'interesse nelle diverse comunità epistemiche. In tal senso, il volume, oltre a proporre un'inedita prospettiva teorica che invita a considerare il gioco come uno strumento di apprendimento e costruzione di senso condiviso, sottende anche un sollecito per la sociologia contemporanea. La proposta di Doni e Tomelleri rivolta alla disciplina sociologica è quella di riscoprire attraverso il gioco (nella forma dei giochi sociologici illustrati) quel mandato rivoluzionario/trasformativo

insito fin dalle origini nella tradizione del pensiero sociologico. I giochi sociologici non sono solo uno strumento efficace per descrivere il mondo ma possono essere un mezzo attraverso il quale cambiarlo, agendo sulle componenti socio-affettive dell'agire collettivo. Alla luce di queste considerazioni, il libro si offre ad una platea composta di destinatari: dai sociologi interessati alle interazioni comunicative nella vita quotidiana agli esperti di formazione, che nella lettura potranno trovare spunti teorici e metodologici da trasferire nelle loro pratiche professionali

Paolo Magaudda, *Oggetti da ascoltare. Hifi, iPod e consumo delle tecnologie musicali*, Bologna, Il Mulino, 2012, pp. 193.

TIZIANO BONINI
Università IULM, Milano

Quanto contano gli oggetti di consumo nella nostra vita quotidiana? Nel 2009 è uscito un romanzo canadese¹ narrato sotto forma di registro d'asta pubblica in cui l'alter ego dell'autrice metteva all'asta tutti gli oggetti appartenuti al suo matrimonio appena andato in pezzi e per ogni oggetto fotografato e registrato ne raccontava la sua biografia: quando era entrato nella vita della coppia, in che modo, che ricordi della vita in due emanava. Nonostante la smaterializzazione della cultura contemporanea operata dalla digitalizzazione dei contenuti (libri, musica, film) delle abitudini di acquisto

¹ Shapton, L., *Important artifacts and personal property from the collection of Lenore Doolan and Harold Morris, including books, street fashion and jewelry*, London, Bloomsbury, 2009.