

## Sull'“indianità” del bingo: il gioco d'azzardo e le comunità native americane

Paul Pasquaretta

Di recente si è parlato molto negli Stati Uniti dell'industria indiana del gioco d'azzardo. Le discussioni hanno riguardato soprattutto la sua legalità, la sua economia e il suo impatto sulla distribuzione della ricchezza e sulle politiche regionali. Tali questioni sono connesse con un altro problema: l'impatto sulla comunità e sulla trasformazione delle identità indiane contemporanee.

Il fenomeno è cominciato alla fine degli anni Settanta. Le prime case da gioco delle riserve nel Maine e nella Florida offrivano poste alte nel bingo e furono perciò enormemente redditizie. Ben presto in tutti gli Stati Uniti i consigli tribali svilupparono, non senza opposizione, progetti analoghi. Prima del bingo indiano, i governi statali avevano l'esclusivo controllo del gioco all'interno dei propri confini. Rivendicando la propria sovranità, le tribù mettevano in questione il controllo degli stati; per questo i legislatori cercavano appigli per chiudere le case da gioco indiane o limitarne le attività.

La controversia si sarebbe forse esaurita a livello statale se gli operatori tribali non avessero trovato negli anni Ottanta un imprevedibile alleato nel governo federale che, forse per stimolare l'economia delle riserve, si è sempre pronunciato a favore delle tribù riconosciute che cercavano di installare e mantenere le case da gioco. Per esempio, in Connecticut, la tribù mashantucket pequot ha intentato due cause federali contro lo stato: nel 1986, quando il parlamento statale ha minacciato di perseguire il consiglio tribale se continuava con i progetti d'installazione di una sala da bingo; e nel 1989, quando lo stato si è rifiutato di negoziare un accordo per un casinò a proprietà e gestione tribale. In entrambi i casi le sentenze sono state favorevoli ai pequot.<sup>1</sup>

Nel 1988 il governo federale ha promulgato l'Indian Gaming Regulatory Act (IGRA), che obbliga gli stati a negoziare accordi con i governi tribali riconosciuti che propongono forme legali di gioco d'azzardo, il quale viene considerato attività non a scopo di lucro. Il bingo indiano e il gioco d'azzardo di Las Vegas, in altre parole, vanno considerati come iniziative volte a raccogliere fondi non a scopo di lucro. L'IGRA è stato messo alla prova nel 1992 in Arizona. Quando gli agenti federali sequestrarono centinaia di *video slots* acquistate dai governi tribali, gli indiani yavapai di Fort McDowell si rifiutarono di consegnare i videogiochi e gli agenti si ritirarono. Mesi dopo, le tribù e lo stato negoziarono un nuovo accordo che autorizza tre tribù a usare giochi elettronici; lo stato mantiene un controllo normativo ma riconosce agli indiani il diritto di

\* Paul Pasquaretta ha concluso i suoi studi di dottorato alla State University di New York a Stony Brook. La sua tesi, *Tricksters at Large: Pequots, Gamblers, and the Emergence of Crossblood Culture in North America*, esamina le reazioni indigene all'avvento del colonialismo europeo in America del Nord e il ruolo della cultura indiana tradizionale nel mondo moderno.

La traduzione italiana è di Sandra Grieco. L'autore ringrazia Duane Champagne e i redattori dell'*American Indian Culture and Research Journal* per l'aiuto prestato nella stesura del saggio.

1. Si veda James D. Wherry, Postfazione, in Laurence M. Hauptman e James D. Wherry, eds., *The Pequots in Southern New England: The Fall and Rise of an American Indian Nation*, Norman, Okla., 1990, p. 218; *Mashantucket Pequots Win!*, "The Eagle", May-June 1991, pp. 1-22. Il successo e la proliferazione di tali attività gestite a livello tribale ha minacciato anche i proprietari non indiani di casinò. In una recente causa intentata da Donald Trump presso la corte federale si sostiene che l'Indian Gaming Regulatory Act viola il diritto sovrano degli stati a "tassare, regolamentare e sorvegliare le attività di gioco d'azzardo gestite all'interno dei suoi confini" (citato in *Donald Trump Targets Indian Gaming Rights*, "The Eagle", Early Summer 1993, p. 7). Intesa a proteggere il sostanzioso mercato dei casinò dello stesso Trump, questa causa riuscì a imporre una ristrutturazione nella regolamentazione del gioco d'azzardo indiano.

2. Si veda F.B.I. Agents Raid Casinos on Five Indian Reservations,

possedere e gestire case da gioco.<sup>2</sup> Con l'appoggio federale, l'industria indiana del gioco d'azzardo è cresciuta rapidamente. Tavoli da gioco, *slot machines* e poker sono entrati a far parte delle attività tribali, e veri e propri casinò tipo Las Vegas sono spuntati in tutto il Nordamerica. Oggi esistono circa duecento case da gioco indiane negli Stati Uniti, e altre ne appariranno in futuro.

Spingendosi al limite della legge e della propria limitata sovranità politica, i governi tribali (sostenuti da avvocati, legislatori e finanziari non indiani) hanno alterato drammaticamente la struttura delle economie tribali. In molti casi, la "casinòizzazione" ha rivitalizzato economie afflitte da povertà cronica e disoccupazione; in altri, ha provocato conflitti nelle comunità indiane.

Quale affermazione radicale della sovranità tribale, il gioco d'azzardo nelle riserve è in parte conseguenza del sistema tribale. Imposto ai popoli indigeni dal governo federale, il sistema tribale ha facilitato l'erosione delle tradizionali strutture di governo e quindi della base tradizionale della cultura indiana: non solo l'esistenza del governo tribale ma anche quella della tribù dipendono ora dal governo federale: una tribù è una costruzione legale che non può esistere indipendentemente dalla struttura coloniale che la pone in essere.<sup>3</sup> Tuttavia, le tribù sono anche ciò che resta di nazioni un tempo sovrane, soggiogate dall'espansione europea ed euroamericana; in questo senso può essere difficile distinguere fra tribù e nazione. Diremo allora che il gioco d'azzardo delle riserve promuove una cultura tribale mediata a livello federale a scapito della nazionalità indiana, o che l'industria tribale del gioco d'azzardo può essere adattata in modo da difendere le identità e le tradizioni?

La risposta dipende da come vengono risolti i conflitti non solo con le forze esterne, ma anche fra le fazioni all'interno delle comunità. I leader tribali sostengono che i ricavi del gioco sono il mezzo più semplice per rilanciare l'economia delle riserve: per esempio, nella riserva dei *mashantucket pequot* il gioco ha trasformato un territorio indiano quasi completamente abbandonato in una comunità prospera e dinamica. Altrove, tuttavia, l'impatto è stato più negativo: nel caso di *Akwesasne*, lo scontro nella comunità *mohawk* fra fazioni favorevoli e contrarie è culminato nell'uccisione di due persone, e il tormento di questa profonda divisione non è ancora finito.

Ad *Akwesasne*, come altrove, i disordini sono connessi col problema della sovranità. Non tutti sono convinti che la proliferazione di case da gioco sia il modo migliore per verificare l'estensione della limitata sovranità concessa dalla legge federale. Il gioco è un'industria pericolosa e molti temono che capi tribali e boss criminali possano finire per allearsi. In California, per esempio, alcuni gangster hanno tentato di acquisire il controllo delle sale da bingo gestite dal Consiglio Tribale di Rincon. Gli è stato impedito dalla polizia tribale e dagli agenti federali, ma la possibilità che le sale da gioco indiane possano subire infiltrazioni dal crimine organizzato resta.<sup>4</sup>

Il gioco crea anche nuovi leader, politicamente ed economicamente

---

"New York Times", 13 May 1992, p. A16; Three Tribes Allowed to Run Gaming Machines, "New York Times", 18 Feb. 1993, p. A15.

3. Per una discussione sull'importante distinzione fra tribù e nazione, si veda Ward Churchill, *Indians Are Us? Culture and Genocide in Native North America*, Monroe, Me., 1994, pp. 291-357.

4. Si veda Paul Lieberman, *Mafia Tied to Indian Gambling Takeover Bid*, "Los Angeles Times", Jan. 1992, p. 5; ristampato in "Akwasne Notes", *Midwinter* 1992, p. 5.

5. Si veda Gerald Vizenor, *Gambling on Sovereignty*, "American Indian Quarterly", XVI (1992), pp. 411-13.

6. Si veda Jim Roaix, *Games and Toys of the American Indian: Dice Games*, "The Eagle", May-June 1991, p. 20.

7. Si veda Arthur C. Parker, *The Code of Handsome Lake, the Seneca Prophet*, in William N. Fenton, ed., *Parker on the Iroquois*, Syracuse, N.Y., 1975, p. 41. Di seguito abbreviato in *CHL*.

8. Trudie Lamb, *Games of Chance and Their Religious Significance among Native Americans*, "Artifacts", VIII (1980), pp. 10-11.

9. Questo aspetto del gioco del nocciolo di pesca mi è stato spiegato da Mike McDonald, un lettore/storico presso il North American Indian Travelling College, Cornwall Island, Ontario.

10. Mourning Dove, *Mourning Dove: a Salishan Autobiography*, a cura di Jay Miller, Lincoln, Nebr., 1990, pp. 102-3.

11. Lewis Henry Morgan, *The League of the Iroquois*, Secaucus, N.J., 1972 (ed. or.: 1862), p. 292.

indipendenti sia dai consigli governativi eletti sia da quelli tradizionali. Questi “capi bingo” si stanno appropriando di una sovranità tribale collettiva per il loro profitto personale o stanno esprimendo i loro diritti fondamentali in quanto membri della tribù? E a lungo termine il gioco d'azzardo stimolerà la crescita di economie autosufficienti o non contribuirà piuttosto a una maggiore disparità nella distribuzione e nell'uso delle risorse indiane?

Altri oppositori obiettano che il gioco d'azzardo è un altro dei vizi imposti agli indiani per provocare ulteriori disastri culturali e assimilazione e per dare ai governi statali e federale l'opportunità di imporre altre leggi e restrizioni sui territori a sovranità indiana.<sup>5</sup> Per questo, il Consiglio Nazionale mohawk di Akwesasne si è opposto allo sviluppo non autorizzato e illimitato di sale da gioco nella riserva, ribadendo la distinzione fra nazionalità mohawk e tribalismo federale. La posizione tradizionalista del consiglio, tuttavia, è resa problematica dalla natura eterodossa ed eterogenea della società mohawk. Ad Akwesasne, come in altre comunità native, parentele interrazziali, atteggiamenti interculturali e tradizioni acquisite dopo il contatto hanno sopraffatto gli stili di vita e le credenze tradizionali. Perciò è spesso difficile sapere quali tradizioni e stili di vita esistenti potrebbero venire minacciati da un'economia del gioco d'azzardo. Le risorse tradizionali – pesca, territori di caccia e terre coltivate – sono state distrutte dall'espansione euroamericana o sono diminuite tanto da non essere più centrali nella vita della riserva. In un nuovo mondo tribale di economia di consumo, sussidi federali e lavoro salariato, che cosa può essere riconosciuto come autenticamente indiano? Se gli operatori del gioco d'azzardo difettano di indianità, dove risiede l'indianità autentica? Esamineremo tali questioni confrontando le esperienze dei mohawk di Akwesasne e dei pequot di Mashantucket, che mettono in luce molti dei problemi relativi al gioco d'azzardo delle riserve e la natura complicata e profondamente problematica dell'identità indiana contemporanea in Nordamerica.

### Il Sacro Azzardo: gioco e cultura tradizionale nativo-americana

Come in quasi tutto il resto del mondo, il gioco d'azzardo ha radici antiche nella cultura indigena nordamericana. Si calcola che circa 130 tribù, di 30 diversi ceppi linguistici, giocassero a dadi secoli prima dell'insediamento europeo.<sup>6</sup> Diversamente dai giochi d'azzardo euroamericani, che alimentano l'avidità, la competizione e la cupidigia, i tradizionali giochi d'azzardo dei nativi sono però riti sacri che incoraggiano il sacrificio personale, la competizione di gruppo e la generosità.

Per esempio, fra i tradizionalisti hodenusaunee irochesi il *Gus-ka'-eh*, l'antico gioco del nocciolo di pesca, è considerato uno dei quattro divertimenti divini fatti dal creatore per la felicità del popolo.<sup>7</sup> Insegnato agli uomini quando il mondo era giovane, il gioco è un rito importante della *Midewiwis*, o Cerimonia di Mezzoinverno. Scrive Trudie Lamb Richmond:

12. Neal Salisbury, *Manitou and Providence: Indians, Europeans and the Making of New England, 1500-1643*, New York, 1982, p. 46.

13. Gerald Vizenor, *Crossbloods: Bone Courts, Bingo, and Other Reports*, Minneapolis, 1990 (ed. or.: 1976), p. XII.

14. Bruce E. Johansen, *Life and Death in Mohawk Country*, Golden, Co., 1993, p. 115.

15. Si veda Carl Sifakis, *Encyclopedia of Gambling*, New York, 1991, p. 56.

16. Si veda Rick Hormung, *One Nation under the Gun*, New York, 1991, pp. 17-19.

17. Ivi, p. 22.

18. Citato in Johansen, *Life and Death in Mohawk Country*, cit., p. 26.

19. Si veda Hormung, *One Nation under the Gun*, cit., pp. 21-2.

20. Ivi, p. 18.

21. Ivi, p. 23.

22. Si veda Peter Matthiessen, *Akwesasne, in Indian Country*, New York, 1984, pp. 127-64.

23. Si veda la memoria della Transnational Corporations and Management Division delle Nazioni Unite al Working Group on Indigenous Populations, *Transnational Investments and Operations on the Lands of Indigenous Peoples*, estratto in “The Eagle”, *Early Winter* 1992, p. 3.

24. McDonald, conversazione con l'autore, 21 giugno 1992.

25. Secondo Joe Gray, direttore delle pubbliche relazioni dell'ufficio tribale di Saint Regis, due case da gioco per il bingo sono attualmente presenti ad Akwesasne: la Billy's Bingo Hall, di proprietà e a gestione dell'Ufficio Tribale di Saint Regis, e il Mohawk Bingo Palace, di proprietà e gestione indipendente.

La Midewiwis [...] conclude la fine di un ciclo e segna l'inizio di un altro. Il Gioco della Ciotola Sacra è uno dei Quattro Rituali Sacri di Mezzoinverno e simboleggia la lotta dei Ragazzi Gemelli per il controllo sulla terra. Il Mezzoinverno è un tempo di preghiera e attesa della rinascita, un rinnovamento di vita. È un tempo per ringraziare le forze dello spirito e il Creatore [...] Gli irochesi spiegano che il Gioco della Ciotola Sacra, [...] giocato durante i quattro giorni del Mezzoinverno, non è destinato solo a mantenere l'equilibrio naturale, ma anche a divertire le forze generatrici di vita, a dare piacere al mondo animale e vegetale, e a far ridere il Creatore.<sup>8</sup>

26. Si veda Kanatsiohare: The Clean Pot, "Akwesasne Notes", Fall 1992, p. 28.

27. Si veda Barry O'Connell, Introduzione, in Id., ed., On Our Own Ground: The Complete Writing of William Apess, a Pequot, Amherst, Mass., 1992, p. XXV.

28. Si veda Jack Campisi, The Emergence of the Mashantucket Pequot Tribe, 1637-1975, in Hauptman e Wherry, eds., The Pequots in Southern New England, cit., p. 118.

29. Si veda John W. De Forest, History of the Indians of Connecticut from the Earliest Known Period to 1850, Hamden, Conn., 1964, pp. 423-25.

30. Si veda Campisi, The Emergence of the Mashantucket Pequot Tribe, cit., pp. 127-28.

31. Ivi, pp. 137-38.

32. Si veda Robert L. Bee, Connecticut's Indian Policy: From Testy Arrogance to Benign Bemusement, in Hauptman e Wherry, eds., The Pequots in Southern New England, cit., p. 198.

33. Si veda Wherry, Postfazione, cit., pp. 215-18.

34. Si veda Richard A. Hayward, Mashantucket Pequot Tribunal Council: Prepared Statement, in House Committee on Interior and Insular Affairs, Settlement of Indian Land Claims in the States of Connecticut and Louisiana: Hearing on H.R. 5358 and H.R. 6612, 97th Cong., 2d sess., 1982, pp. 61-4.

35. Si veda William H. Coldiron, Statement, in House Committee on Interior and Insular Affairs, Settlement of Indian Land Claims, cit., p. 35.

36. Si veda Wherry, Postfazione, cit., p. 219.

37. Charlene Prince, bibliote-

Poiché il *Gus-ka'-eh* occupa un posto centrale nella cosmologia irochese, vincere è meno importante che giocare con l'atteggiamento giusto, cioè puntare i propri beni più preziosi e giocare per il bene dell'intera comunità se non della creazione stessa. Questa concezione del gioco è determinata dalla sua storia. Secondo la tradizione hodenausaunee, il gioco del nocciolo di pesca venne giocato per la prima volta dai gemelli divini, Skyholder e Troublemaker. Gareggiando alla pari con il fratello, Skyholder vinse la gara sacrificando una parte della sua creazione.

Comunemente, i giochi delle ciotole vengono giocati con pietre, noccioli di frutta, gusci di noci o altri oggetti provvisti di due lati. Questi vengono posti in una piccola ciotola di legno. A turno, i giocatori sbattono la ciotola per terra o su qualche altra superficie dura, e così facendo lanciano in aria i pezzi; prima, scommettono su come cadranno. Skyholder scelse di giocare con le teste di certi uccellini che aveva creato. Uccidendoli e giocando con le loro teste acquisì il vantaggio di cui aveva bisogno per sconfiggere il suo potente gemello e conservare il diritto di governare la terra. Per commemorare la vittoria e assicurarsi che il gioco sia condotto nel modo giusto, bisogna mettere sempre in palio qualcosa di grande valore.<sup>9</sup>

A differenza dei giochi d'azzardo euroamericani, le forme tradizionali di gioco d'azzardo nativo-americane vengono spesso praticate come competizioni di squadra. Descrivendo il tradizionale gioco dei bastoni salishan, Mourning Dove insiste sulla sua natura sociale e collettiva:

La sera la gente accendeva grandi falò all'aria aperta e sfidava le altre tribù a giocare ai bastoni. Tutte e due le parti cantavano canzoni allegre, e ogni squadra cercava di distrarre l'altra che cercava di nascondere le due ossa. Scopo del gioco era che l'altra parte indovinasse in quale mano era un particolare osso. Ogni squadra aveva davanti in terra un lungo palo e lo colpiva con dei corti bastoncini, seguendo il ritmo delle canzoni. Nel mezzo venivano ammassate poste di indumenti, coperte, monete e così via. Chiunque poteva scommettere su una squadra, comprese le donne. Anche le donne avevano i loro giochi di scommesse, che potevano durare poche ore o parecchi giorni. Tutte le scommesse dovevano essere alla pari. Chiunque volesse fare una scommessa doveva trovare un avversario con cui scommettere. Alla fine del gioco, si vinceva il doppio di quanto si era scommesso [...] Tutti i giochi d'azzardo richiedevano una buona dose di lealtà. Per i perdenti, lamentarsi era una vergogna. Non avrebbero ottenuto nessuna comprensione.<sup>10</sup>

Il gioco irochese della ciotola viene anche praticato a squadre. Nel secolo scorso, Lewis Henry Morgan riferì che veniva di solito eseguito fra comunità contigue o fra clan diversi di una comunità. La vittoria apparteneva sia al giocatore che al suo clan o nazione. Perciò i giocatori venivano scelti dall'intero gruppo in base alla loro abilità nel puntare o nel lanciare i dadi.<sup>11</sup>

I giochi d'azzardo indigeni hanno avuto altre importanti funzioni. In *Manitou and Providence*, Neal Salisbury ha sostenuto che nelle foreste del Nordest giochi di dadi come lo *hubbub* rafforzavano i sistemi indigeni di gestione delle risorse e aiutavano a mantenere armoniose relazioni di gruppo. In società senza classi, le perdite e i guadagni al gioco contribuivano a una distribuzione equa delle risorse comuni. Secondo Salisbury, persino i *sachem* puntavano e perdevano tutto quanto possedevano. Perciò lo *hubbub*, come altri "meccanismi di organizzazione politica", serviva anche "a contrastare l'accentramento dell'autorità".<sup>12</sup>

Questo gioco d'azzardo con funzione sacra e sociale ha poco a che fare con Las Vegas o con il bingo e le *video slots*; c'è molta differenza fra il gioco d'azzardo organizzato come un'impresa a scopo di lucro e il gioco d'azzardo cerimoniale praticato nei contesti tradizionali. Come ha sostenuto Gerald Vizenor, "i *pull tabs* o il bingo non sono certo doni tribali volti a contrastare il materialismo".<sup>13</sup> In quanto incoraggia il materialismo, l'avidità, e l'interesse personale spogliato dell'interesse di gruppo, il gioco d'azzardo potrebbe rappresentare l'ultimo stadio dell'assimilazione dei popoli nativi nordamericani.

### Handsome Lake, il gioco delle carte e il problema dell'apostasia culturale

La preoccupazione di Vizenor ha molti antecedenti ma il più pertinente si trova in un testo irochese, *The Code of Handsome Lake* (CHL). Handsome Lake era un profeta Seneca che "chiamò a raccolta gli irochesi in un momento in cui alcuni di loro stavano vendendo tutti i carichi invernali di pelli per comprare alcol".<sup>14</sup> Il suo codice, nato all'inizio del diciannovesimo secolo, vuole indicare i mezzi per resistere ai danni dell'occupazione coloniale.

Secondo il codice, i problemi cominciarono quando il "Maligno" intruse con l'inganno un giovane predicatore europeo a portare in Nordamerica il gioco delle carte, il denaro, i violini, il rum, e la stregoneria. Il predicatore, avendo confuso il diavolo con il salvatore, credette che queste cose sarebbero state usate a buon fine. "Portale a quelle persone", gli viene detto, "e rendili uguali agli uomini bianchi" (CHL, p. 17). A questo fine il predicatore ottenne l'appoggio di Cristoforo Colombo, che portò i diabolici oggetti in America del Nord, dove causarono la distruzione del popolo e delle credenze irochesi e minacciarono di cancellare il carattere e le tradizioni della comunità:

Allora [il Maligno] scoppì a ridere e disse: "Queste carte gli faranno perdere tutto al gioco e li faranno diventare fannulloni; questo denaro li renderà avidi e disonesti, e dimenticheranno le loro vecchie leggi; questo violino li farà dan-

---

caria della tribù dei Mashantucket Pequot, conversazione con l'autore.

38. Jack Campisi, Mashantucket Pequot, "Second Conference on the History of the Mashantucket Pequot", Mystic, Conn., 22 Oct. 1993.

39. Si veda William T. Williams, Introduzione, in Lion Gardener, Lion Gardener: His Relation of the Pequot Warres, "Collections of the Massachusetts Historical Society", vol. 3, 3d ser., Cambridge, Mass., 1833, p. 134.

40. Vizenor, *Crossbloods*, cit., p. v ii.

41. McDonald, conversazione con l'autore.

42. Vizenor, *Gambling on Sovereignty*, cit., pp. 412-13.

zare abbracciati alle mogli e porterà un tempo di chiacchiere e pettegolezzi oziosi; questo rum gli istupidirà le menti e baratteranno il loro paese con fronzoli e gingilli; poi questo veleno segreto [la stregoneria] gli succhierà dal sangue la vita e gli sbriciolerà le ossa” (CHL, p. 18).

Ciascun oggetto comporta una minaccia specifica, e le carte portano il gioco d'azzardo. A partire dal sedicesimo secolo le carte da gioco erano comuni in tutti i paesi europei, e furono certamente fra le prime cose che i mercanti e i cacciatori di pelli introdussero in Nordamerica. I popoli nativi adottarono la pratica del gioco delle carte, per certi versi simile a loro giochi rituali come il gioco del piatto, e che potrebbe avere un'origine analoga. Come i dadi, le carte possono essersi evolute dalla pratica di puntare sul modo in cui sarebbero caduti bastoni e frecce (le prime carte cinesi si svilupparono da bastoni, che poi vennero allargati, accorciati e disegnati con immagini).<sup>15</sup> Nel *Code of Handsome Lake*, le carte sono una minaccia devastante, una pratica profana e distruttiva, che induce la gente a “perdere tutto al gioco e diventare fannulloni”. Il gioco d'azzardo in sé, come abbiamo visto, non è proibito dalla tradizione irochese. Anche nel *Code* il gioco del nocciolo di pesca viene descritto come un divertimento divino. Controllato dal rito e sancito dal mito, è un modo sacro e creativo di negoziare con il caso e l'incertezza. In questo contesto, la *ricchezza* sembra riferirsi a una matrice culturale oltre che economica e va distinta dalla semplice acquisizione di denaro.

Per i mohawk tradizionalisti, che seguono gli insegnamenti di Handsome Lake e partecipano al tradizionale governo *longhouse* degli irochesi, bingo e case da gioco sono viste con pari sospetto, soprattutto quando sono controllate da fazioni non tradizionaliste della comunità. Tuttavia, la posizione tradizionalista è problematica, poiché tutta la comunità irochese è stata già costretta ad accettare alcuni tratti della cultura europea. Anche Handsome Lake incoraggia l'uso di certe pratiche euroamericane, particolarmente quelle che implicano l'utilizzo della terra:

Tre cose che i nostri fratelli più giovani [i bianchi] fanno sono giuste.

La prima: l'uomo bianco lavora un pezzo di terra e ne trae cibo per la famiglia. Così, se dovesse morire, loro avrebbero ancora il terreno. Se qualcuno della vostra gente ha terreno coltivato, non permettete che ne vada orgoglioso. Se uno ne è orgoglioso, in lui è il peccato.

La seconda: il modo in cui un uomo bianco costruisce una casa. Costruisce una dimora calda e bella così, se muore, la famiglia per aiuto ha la casa. Chi fra voi fa questo farà bene, sempre che non vi sia orgoglio.

Ora, la terza: l'uomo bianco tiene cavalli e mandrie. Ora, non c'è nessun male in questo, perché sono d'aiuto alla sua famiglia. Così se lui muore la famiglia ha il bestiame. Ora, tutto questo è giusto se non v'è orgoglio. Da questa pratica non verrà nessun male se gli animali sono ben nutriti, trattati bene e non vengono fatti lavorare troppo (CHL, p. 38).

In questo modo, il codice distingue fra una varietà di pratiche e tecnologie aliene. Alcune vengono considerate intrinsecamente pericolose e da evitare a tutti i costi, altre necessarie per la sopravvivenza degli irochesi. Per l'irochese moderno, che vive in un mondo post invasione,

il successo spesso dipende dall'uso selettivo di cose euroamericane. Il codice stesso è un documento biculturale, un complesso ibrido di pratiche e credenze native ed euroamericane che tenta di adattare un nuovo modo di vita a un codice etico preesistente. Il nuovo modo, basato sull'agricoltura e l'allevamento, ha dominato la vita degli akwesasne per più di un secolo, finché due cambiamenti sopraggiunti nel ventesimo secolo hanno minacciato di rendere obsoleto il codice e il modo di vita che istituzionalizzava: l'industrializzazione del circostante territorio non indiano e la creazione nella riserva di un'economia del gioco d'azzardo.

### Conflitti interni e frontiera artificiale: la controversia sul gioco d'azzardo ad Akwesasne

La riserva di Akwesasne conta circa seimilacinquecento abitanti su circa ventisette miglia quadrate ai lati del fiume San Lorenzo. Poiché è tagliata in due dalla frontiera fra Stati Uniti e Canada, la giurisdizione su parti diverse della riserva è reclamata da cinque diverse istituzioni non indiane: lo stato di New York; il governo federale di Washington; le province canadesi dell'Ontario e del Quebec; il governo federale canadese di Ottawa. Anche per questa divisione dell'autorità esterna, l'autorità interna è contesa tra cinque gruppi: il Consiglio della Nazione mohawk, il Consiglio Tribale di Saint Regis (riconosciuto dallo stato di New York e da Washington), il Consiglio Tribale di Akwesasne (riconosciuto da Ottawa, Ontario e Quebec), le Forze di Sicurezza per la Sovranità Mohawk, e i mohawk imprenditori, cioè i contrabbandieri di sigarette e i proprietari e gestori di casinò.

Nel 1983, quando il bingo arrivò ad Akwesasne, il Consiglio Tribale di Saint Regis era controllato da una fazione favorevole che, con l'appoggio di costruttori e finanzieri non indiani, costruì il Mohawk Bingo Palace, il primo locale da gioco della riserva. Nel 1989 esistevano altri sei casinò, con sale da bingo e *slot machines* elettroniche, allestiti da operatori indipendenti nei territori della tribù, senza un accordo formale con il consiglio tribale o con lo stato di New York. Tuttavia, i cosiddetti capi bingo emergenti godevano di largo appoggio nella comunità perché fornivano nuove fonti di reddito e incanalavano grandi quantità di contanti nella dissestata economia della riserva.<sup>16</sup>

Il loro successo però minacciava altri poteri interni, generando l'attuale divisione fra fazioni favorevoli e contrarie al gioco d'azzardo. I contrari sono soprattutto tre gruppi: il Consiglio Tribale di Akwesasne, il Consiglio della Nazione Mohawk e alcune componenti del Consiglio di Saint Regis. L'autorità del Consiglio di Akwesasne è riconosciuta dal governo canadese, che tradizionalmente valorizza l'"appartenenza etnica o la razza piuttosto che la residenza e il territorio" e appoggia l'alleanza fra il Consiglio di Akwesasne e il Consiglio della Nazione Mohawk.<sup>17</sup> La legittimità e il potere di entrambi i gruppi derivano dalle caratteristiche precontatto della cultura mohawk: la lingua, la reli-

gione e la costituzione politica. Questi gruppi, favorevoli alla creazione di un'unica autorità per l'intera riserva, sostengono che gli interessi legati al gioco minacciano di disfare ulteriormente il tessuto della comunità e della tradizione mohawk: secondo Barbara Barnes, direttrice del North American Indian Travelling College ad Akwesasne, "eravamo sull'orlo del baratro, senza controlli da parte della comunità, senza l'approvazione del governo, senza regole tribali e anche senza profitti per la gente".<sup>18</sup> Con analoghe motivazioni, l'opposizione interna nel Consiglio di Saint Regis si è opposta al gioco d'azzardo indipendente, visto anche come minaccia per la capacità del consiglio di regolamentare il gioco nella propria giurisdizione.

I favorevoli sono altre componenti del Consiglio di Saint Regis, gli operatori di gioco d'azzardo indipendenti, i contrabbandieri di sigarette e le Forze di Sicurezza per la Sovranità Mohawk (*Warriors*). Anche se sostengono che l'economia va regolata con negoziati con lo stato, tuttavia gli operatori hanno rifiutato di limitare le attività fino a quando non si fosse riusciti a raggiungere un accordo con lo stato, sostenendo che la stessa sovranità che consentiva al consiglio tribale di costruire e condurre una casa da gioco sul territorio mohawk si estendeva a loro in quanto individui. Ponendosi come imprenditori in possesso dell'autentico spirito del *laissez-faire*, sostenevano di aver creato centinaia di posti di lavoro ben pagati e un'economia mohawk non più dipendente dall'assistenza statale e federale o dalle imprevedibili fluttuazioni dell'industria edile.<sup>19</sup> Anni prima che questo gruppo emergesse, i *butt-leggers* (contrabbandieri di sigarette), approfittando dell'esenzione dalle tasse concessa ai mohawk e delle alte imposte canadesi sulle sigarette, prosperavano come unici fornitori di sigarette a prezzo ridotto per i fumatori canadesi. All'inizio degli anni Ottanta, i tradizionalisti hanno cercato invano di porre dei limiti a questa classe imprenditoriale emergente. Alla fine del decennio, i *butt-leggers* avevano molti interessi in comune con gli operatori del gioco d'azzardo indipendenti e spesso erano le stesse persone.

I *Warriors* si dichiarano discendenti degli antichi guerrieri e protettori della sovranità mohawk.<sup>20</sup> Nei primi anni Settanta, hanno avuto la meglio in due scontri importanti con la polizia statale e provinciale. A Kahnawake, presso Montreal, il consiglio tribale, spalleggiato dal Canada, sosteneva i non mohawk che venivano ad insediarsi nel territorio; dopo uno scontro con la polizia canadese, i *Warriors* lo costrinsero a cambiare posizione. A Moss Lake, New York, nel 1974, i *Warriors* occuparono 612 acri di terra che lo stato aveva acquistato per farne una riserva naturale, reclamandoli come parte del proprio territorio sovrano. Si arrivò molto vicini allo scontro violento ma infine lo stato scelse il negoziato e dopo tre anni di colloqui i *Warriors* ottennero un'ordinanza che consentiva ai mohawk di cacciare, pescare e coltivare la terra a Ganienkeh, cinque acri di terra di proprietà statale a ovest di Moss Lake.<sup>21</sup>

Con la legittimazione così ottenuta, l'influenza dei *Warriors* ad Akwesasne si è accresciuta. Nel 1989, quando le fazioni contrarie al gioco sollecitarono la polizia e l'F.B.I. a maggiore severità verso gli operatori non autorizzati, i *Warriors* attuarono blocchi stradali per impedire l'arresto

di operatori di casinò o la confisca della loro proprietà. Pur non appoggiando ufficialmente il gioco non autorizzato, si sono opposti a ogni intervento degli agenti federali e della polizia di frontiera sul territorio mohawk. Finanziati dall'economia clandestina e dal fiorente mercato di sigarette di contrabbando, difendevano anche i propri interessi. Hanno così finito per dividersi anche dagli altri tradizionalisti di Akwesasne, causando un'altra grave spaccatura nella comunità mohawk.

Alla fine degli anni Settanta, la polizia di stato, che aveva alleati nell'ufficio tribale di Saint Regis, bloccò un gruppo di tradizionalisti di Akwesasne a Racquette Point. I tradizionalisti avevano provocato gli ufficiali tribali eletti confiscando motoseghe e interrompendo un progetto di raccolta del legname. Spalleggiato da un vasto consenso pubblico, il gruppo tradizionalista della *longhouse* vinse questa disputa.<sup>22</sup> Dieci anni dopo, tuttavia, molti di quegli stessi tradizionalisti hanno appoggiato l'intervento di ufficiali statali e federali contro gli operatori di case da gioco, perdendo così gran parte dell'appoggio pubblico e rafforzando la posizione dei *Warriors*. La loro decisione ha approfondito la divisione fra i due gruppi. Infatti, nel 1980, Peter Matthiessen, in un articolo sulla disputa di Racquette Point, non faceva distinzioni fra i tradizionalisti *longhouse* di Akwesasne e i *Warriors* che avevano occupato Moss Lake. Ma in *One Nation under the Gun* (1991) di Rick Hormung e *Life and Death in Mohawk Country* (1993) di Bruce E. Johansen i *Warriors* e i tradizionalisti *longhouse* di Akwesasne vengono ormai rappresentati come due gruppi distinti e separati. Sebbene entrambi sostengano di seguire la Costituzione delle Cinque Nazioni e di appoggiare i valori tradizionali, la filosofia militante e imprenditoriale dei tradizionalisti *Warriors* si è differenziata da quella conservatrice, radicata nel passato agricolo, dei tradizionalisti *longhouse* di Akwesasne.

Fino a non molte generazioni fa, i mohawk dipendevano molto dalla qualità dei terreni arati, dalla pesca e dalle riserve di caccia. In questo secolo, tuttavia, la zona circostante la comunità ha subito un pesante processo di industrializzazione. Nel 1903, l'Aluminum Company of America (Alcoa) costruì una fonderia a un chilometro da Akwesasne; poi il completamento del Canale del San Lorenzo negli anni Cinquanta e la disponibilità di energia idrica a basso costo attirarono altre fabbriche. Tre fonderie di alluminio e uno stabilimento metallurgico della General Motors sono ancora attivi a meno di un chilometro dalla riserva.<sup>23</sup> Si dice che questi impianti abbiano scaricato bifenilopoliclorinato nel San Lorenzo e fluoruri nell'atmosfera; i banchi di pesca si sono deteriorati, il bestiame avvelenato e il terreno contaminato. Allo stesso tempo, molti mohawk hanno lavorato come operai metallurgici e nella costruzione delle fabbriche e sono diventati esperti del mestiere, trovando poi lavoro nella costruzione di grattacieli e ponti in tutto il Nordamerica. I posti di lavoro nell'edilizia hanno riempito il vuoto creato dai disastri ambientali.

Mentre la qualità della terra si impoveriva, il declino della cultura mohawk originaria continuava. Oggi meno del 10 per cento dei bambini mohawk sotto i dieci anni parla un dialetto irochese e il numero di mo-

hawk che partecipa alle funzioni del governo tradizionale *longhouse* è meno di un migliaio, mentre il numero di imprenditori e operai mohawk è cresciuto notevolmente.<sup>24</sup> Questo sviluppo ha quasi travolto la vita sociale, politica ed economica tradizionale, tanto che il consiglio è arrivato al punto di appoggiare l'intervento della polizia nella riserva. I casinò sono stati chiusi, molti operatori arrestati, e il capo dei *Warriors* dichiarato colpevole di cospirazione per avere interferito con le indagini della polizia. Nonostante ciò, l'influenza del Consiglio della Nazione Mohawk continua a declinare, e il gioco d'azzardo a scopo di lucro resta un'istituzione importante ad Akwesasne.<sup>25</sup> Perciò molti mohawk cercano di trasferirsi altrove, per esempio nella valle del fiume Mohawk, luogo di provenienza tradizionale del popolo mohawk. C'è chi spera che questo luogo, che si chiamerà Kanatsiohare, "pentola pulita", si riveli un paradiso per le famiglie mohawk che vogliono riprendere le credenze tradizionali.<sup>26</sup>

#### Jackpot tribale: il gioco d'azzardo e gli indiani mashantucket pequot

Nella tranquilla cittadina semirurale di Ledyard, in Connecticut, la tribù dei mashantucket pequot ha avuto con l'industria del gioco d'azzardo un'esperienza completamente diversa. Alla fine degli anni Sessanta, nel territorio roccioso e boschivo della riserva, risiedevano due dozzine di persone e il consiglio tribale era quasi in bancarotta. Molti altri pequot vivevano sparpagliati in tutta la regione ai margini della società del New England meridionale. Ma la situazione era destinata a cambiare. Alla fine degli anni Ottanta i pequot erano diventati una delle comunità più dinamiche e potenti della regione, grazie ai profitti del bingo.

Data la storia dei pequot negli ultimi tre secoli e mezzo, la rinascita attuale ha del miracoloso. Nel 1630, la Nazione venne brutalmente dispersa e dichiarata fuorilegge dal Tribunale Generale di Hartford; in un'incursione notturna, le forze coloniali guidate dal capitano John Mason uccisero almeno settecento donne, bambini e uomini. Le poche centinaia che sopravvissero al massacro del 1637 furono costrette a firmare un trattato che dichiarava i pequot estinti come popolo e ne bandiva per sempre il nome.<sup>27</sup> Uomini e donne sani e robusti vennero venduti come schiavi nelle Indie Occidentali; gli altri vennero divisi fra i vicini indiani mohegan e narragansett, o collocati come apprendisti presso i conquistatori inglesi.<sup>28</sup> Nonostante la violenza e l'oppressione crescente, due bande di pequot sopravvissero alla guerra. I paucatuck pequot rimasero nel territorio tradizionale al confine orientale del Connecticut; i mashantucket pequot ottennero nel 1667 la concessione di tremila acri a Ledyard. All'epoca, risiedevano sulla costa e rifiutarono di trasferirsi fino al 1712, quando la città di Groton divise i loro poteri fra i coloni inglesi e la Riserva di Ledyard divenne la loro dimora ufficiale.<sup>29</sup>

I mashantucket pequot si adattarono a sopravvivere in vari modi. Per integrare la caccia e la pesca, gli uomini cercarono lavoro fuori dalla riserva come domestici, braccianti, soldati e balenieri. Le donne spesso

restavano a Ledyard o nelle vicinanze per proteggere i diritti territoriali della tribù occupandosi delle famiglie e dei raccolti e intrecciando ceste che poi vendevano.<sup>30</sup> Via via che l'area circostante si sviluppava, le autorità statali divennero sempre più indifferenti ai loro bisogni e la vita della comunità continuò a declinare. La mancanza di case decenti e di risorse economiche provocò un lento esodo verso le comunità circostanti. Negli anni Quaranta una sola famiglia era rimasta nella riserva. Ma i pequot erano ancora presenti a Ledyard grazie agli anziani della tribù, Elizabeth George Plouffe e Martha Langevin Ellal, che tennero duro contro le usurpazioni territoriali per tutti gli anni Sessanta, espellendo gli intrusi sotto la minaccia del fucile, cercando di resistere all'applicazione delle leggi statali sul territorio indiano e riuscendo a conservare l'identità del gruppo, il territorio base e le scarse risorse economiche.<sup>31</sup>

La rinascita dei pequot cominciò alla fine degli anni Sessanta. Ispirati dall'attivismo dei nativi americani in tutti gli Stati Uniti, gli indiani del Connecticut fecero pressioni sullo stato, e crearono un comitato per le questioni indiane composto di soli indiani grazie al quale i popoli nativi potevano dire la loro sulle questioni che li riguardavano.<sup>32</sup> I mashan-tucket pequot promulgarono una costituzione, formarono un governo, elessero un presidente e lanciarono progetti di sviluppo: produzione e vendita di sciroppo d'acero e di legname, allevamento, cave di sabbia e ghiaia. Nei primi anni Ottanta fu costruita una serra idroponica per la coltivazione di lattuga e altri ortaggi.<sup>33</sup> Nessuna di queste imprese fu in grado di autofinanziarsi o di sostenere uno sviluppo a lungo termine, anche per la concorrenza con i già affermati produttori non indiani degli stessi prodotti (gli articoli indigeni, come ceste e scope intrecciate a mano, erano scomparsi da generazioni). L'apertura del Mohawk Bingo Palace nel 1983, favorita e aiutata dal governo federale, costituì un impulso formidabile che permise di migliorare le infrastrutture della tribù e fornire i servizi di base.

Il riconoscimento federale offrì ai Pequot l'appiglio legale per sviluppare una nuova merce "indiana": il bingo. L'idea di impiantare una casa da gioco colse di sorpresa i legislatori. Tutti consideravano Ledyard come un'area ben misera: alcune sue parti erano state usate per il pascolo o l'agricoltura, ma il resto erano paludi e colline rocciose e boschive, inadatte allo sviluppo. Ma i legislatori statali non capirono che la qualità della terra era meno importante del suo status legale e sostennero il progetto senza rendersi conto delle sue potenzialità.

Il negoziato che culminò con il riconoscimento federale dei mashan-tucket pequot era cominciato sei anni prima, quando il consiglio tribale aveva citato in giudizio i residenti di Ledyard per ottenere la restituzione di ottocento acri ceduti dallo stato nel 1855.<sup>34</sup> I pequot chiedevano al Congresso il diritto di riscattare la terra concessa nel 1855, un fondo fiduciario per portare a termine i riscatti, e un rapporto stabile col governo federale; in cambio, si impegnavano a non intentare causa per le residenze private e a non costringere nessuno a vendere la propria terra. Fu un accordo equo sia per i residenti che per lo stato. Fra l'altro, secondo il deputato Sam Gejdenson, lo stato ricavava scarsissimi profitti

fiscali dal terreno che i pequot cercavano di rivendicare e poteva risparmiare denaro rimettendo al governo federale le responsabilità verso la tribù.<sup>35</sup>

Gejdenson era disinformato, ma non aveva torto: da quando nella riserva sono state aperte le sale da bingo, nelle casse dello stato sono entrati milioni di dollari in tasse sulle licenze e in contributi sociali. Ma la notizia del progetto non fu accolta con entusiasmo; il procuratore generale del Connecticut minacciò di denunciare la tribù e i banchieri esitarono a concedere il prestito di 3,8 milioni di dollari chiesto dal consiglio. In risposta, i pequot intrapresero e vinsero una causa civile federale contro lo stato.

Il 5 luglio 1986, con l'aiuto degli indiani penobscot, che avevano sale da bingo sin dal 1976, il bingo pequot aprì le porte al pubblico. Ottenne un enorme successo, e i suoi profitti integrarono e poi superarono ampiamente i sussidi federali e statali. Nel primo anno di piena attività, il bingo produsse un utile netto di più di 2,6 milioni di dollari.<sup>36</sup> Nel 1989, il consiglio chiese allo stato di negoziare un accordo per aprire un casinò di proprietà e gestione dalla tribù. Lo stato rifiutò, e ne nacque una seconda causa federale, anch'essa vinta dai pequot.

In entrambi i casi, la vittoria aveva portato un cambiamento radicale nel Connecticut sudoccidentale. In poco più di una generazione, i pequot erano diventati una delle comunità più abbienti del Nordest. La popolazione della riserva era cresciuta di otto volte, il suo territorio si era decuplicato. La tribù dispone ora di alloggi di qualità, di un centro medico, un centro pediatrico, strutture ricreative e un fondo borse di studio. Il casinò e la sala bingo della tribù sono fra le attività più redditizie del Connecticut. Un secondo casinò, un complesso alberghiero e ricreativo, un centro commerciale e un parco divertimenti sono diventati il monumento più vistoso di questa straordinaria trasformazione.

La rinascita dei pequot è giunta in un momento opportuno. La Contea di New London è basata sull'industria militare e la riduzione delle spese federali per grossi sistemi di armamenti minaccia di far aumentare drammaticamente la disoccupazione nella zona. In questo stesso periodo, i mashantucket pequot sono diventati il secondo maggior datore di lavoro della Contea di New London e il lavoro nei casinò rimpiazza l'industria militare. In una regione la cui economia aveva cominciato a contrarsi, una tribù indiana ha fornito posti di lavoro a migliaia di persone.

### **Il gioco d'azzardo e l'incrocio di sangue: continuità, cambiamento, e nuove configurazioni tribali**

Che i mashantucket pequot abbiano avuto più successo dei mohawk di Akwesasne non è sorprendente. I pequot sono una piccola comunità di circa trecento persone, in cui le fazioni contrarie al gioco non esistono o sono troppo deboli. Scelto dall'intera popolazione adulta della tribù, e responsabile nei suoi confronti, il consiglio eletto gestisce la vita politica ed economica dell'intera comunità. All'esterno, si deve confrontare solo

con: il comune di Ledyard, lo stato del Connecticut e il governo federale degli Stati Uniti. È vero, però, che questi vantaggi sono la conseguenza di un assalto quasi genocida contro il popolo e la cultura pequot. Ciò mette in luce un'importante differenza fra questo mondo e quello dei mohawk.

I mohawk sono stati praticamente indipendenti almeno fino al 1780, e molti aspetti della loro cultura precedente al contatto sono sopravvissuti nel ventesimo secolo. I mashantucket pequot per tre secoli e mezzo hanno dovuto adattarsi e riadattarsi a sistemi imposti dall'esterno ristrutturando tutti gli aspetti della vita tradizionale. Inoltre, diversamente da molte tribù stanziata in regioni remote e disabitate, essi vivono entro cento miglia dai centri più popolosi degli Stati Uniti continentali. Perciò hanno avuto contatti con l'esterno più intensi e costanti della maggior parte delle comunità native.

Ne è derivata una radicale riconfigurazione della struttura genetica del gruppo. I pequot sono una tribù di sangue misto e discendono dai pequot stessi, da altri indiani del Nordest, e da afroamericani, francocanadesi, irlandesi, scozzesi e inglesi.<sup>37</sup> Il grosso di questo sangue nuovo è afroamericano. Via via che i pequot si riebbro dai tre demoni della guerra, della malattia e della povertà, i matrimoni interrazziali con neri liberi divennero una necessità vitale. Fin quando erano invisibili, non riconosciuti e senza potere, importava poco che fossero "indiani neri". Ma i mashantucket pequot di oggi sono estremamente visibili, e quando sono percepiti come neri sono anche percepiti come non-indiani. Molti estranei hanno l'impressione che questa mancanza di sangue indigeno delegittimi altre rivendicazioni della tribù, incluso il diritto a possedere e gestire un casinò. Questa posizione è accentuata dal fatto che i pequot non pagano tasse statali o federali sui loro enormi profitti. Come dice Jack Campisi, "l'unica cosa più spregevole di un indiano povero è un indiano ricco".<sup>38</sup> Eppure, in quanto indiani neri, i pequot di oggi sono un esempio del misconosciuto e largamente incompreso processo di trasformazione delle comunità indigene dell'America del Nord.

Generalmente, gli euroamericani hanno etichettato gli indiani secondo le quote di sangue tribale, distinguendoli come di razza pura (nobili ma in via di estinzione) e mezzosangue (irrimediabilmente degenerati). Nel 1833, uno storico locale affermava che i mashantucket pequot erano brutti e viziosi perché più mescolati con "negri" e bianchi.<sup>39</sup> Queste distinzioni vengono rafforzate dagli stessi nativi, particolarmente quelli che hanno interesse a mantenere le strutture di clan tradizionali. Questo sistema di classificazione biologica, a prescindere da chi lo propone, si basa sull'idea che esista un indiano puro, a partire dal quale misurare i gradi di indianità, ed enfatizza le qualità ereditate geneticamente negando ai popoli indigeni il diritto di cambiare e di adattarsi a nuove condizioni. Sono limitati anche i criteri per fissare le liste tribali.

Il termine *sangue misto* (*crossbloods*) proposto da Gerald Vizenor offre un approccio alternativo che tiene conto del contesto storico che ha prodotto le comunità tribali contemporanee e della loro capacità di trasformarsi. Secondo Vizenor, le persone di sangue incrociato sono i

“sopravvissuti” del razzismo, delle doppiezze coloniali, del monogenismo sentimentale e delle culture genetiche.<sup>40</sup> Al di là di facili strutture binarie (selvaggio-civile, indiano-bianco, tradizionale-moderno, razza pura e mista), i *crossbloods* sono il prodotto e i produttori di una negoziazione in corso e non limitata nel tempo. Dentro questo paradigma culturale, gli scritti di Vizenor esplorano il tema del gioco nelle riserve.

Il romanzo *Heirs of Columbus* (1991) ritrae una comunità di sangue misto con legami culturali e genetici col colonialista per eccellenza, Cristoforo Colombo. Come molti altri popoli tribali contemporanei, gli “eredi” hanno un lascito biculturale. Posseggono e gestiscono una casa da gioco chiamata, molto a proposito, *Casinò Santa Maria*, situato su una barca ancorata presso il confine internazionale. Vicino, una copia a grandezza naturale della *Niña* funziona da ristorante sull’acqua, mentre la *Pinta* è uno spaccio esente da imposte. Nel complesso, questa finta flotta è la metafora dell’esperienza *crossblood* contemporanea. La comunità tribale di Vizenor, erede legittima dei colonialisti europei come degli indigeni nordamericani, trasforma le invenzioni e le storie europee in imprese e tradizioni tribali. In questo contesto, il gioco d’azzardo è il frutto simbolico dello scambio colombiano ancora in corso. Anche se Vizenor propone una visione forse troppo ottimistica dei sistemi e delle tecnologie non tradizionali, essa risponde al bisogno dei popoli nativi di espandere la propria definizione e quindi la propria capacità di agire e reagire.

La tesi di Vizenor ci aiuta a capire i *mashantucket pequot*. Accettare le persone nella tribù indipendentemente dalla razza o dall’appartenenza etnica può essere considerata come la risposta positiva all’età contemporanea da parte di chi ha incroci di sangue. Un’altra risposta è il casinò. Nonostante decenni di matrimoni misti con popoli di continenti lontani e la radicale ristrutturazione delle proprie istituzioni sociali, politiche ed economiche, i *mashantucket pequot* hanno mantenuto una struttura di governo che favorisce il consenso e un forte ethos pubblico basato sui legami di parentela. Come i loro antenati del diciassettesimo secolo, i membri della tribù raccolgono i frutti che l’ambiente offre e ogni loro iniziativa è informata dalla percezione di sé come popolo diverso e sovrano. Il gioco d’azzardo alla Las Vegas è un tratto recente della loro cultura e tradizioni, ma i *pequot* hanno mostrato di sapersene servire per sostenere le rivendicazioni, i bisogni e le aspirazioni collettive.

Tali riconfigurazioni sono spesso viste con sospetto e molti capi nativi americani temono che si stia semplicemente usando il tribalismo per promuovere l’avanzamento dell’industria del gioco. I tradizionalisti con cui ho parlato ad Akwesasne sostenevano che un gruppo privo della propria lingua nativa, del sistema culturale tradizionale o dell’eredità genetica precolombiana è indiano soltanto di nome: l’accettazione del gioco d’azzardo è un’ulteriore prova di mancanza di indianità. Il popolo *longhouse* ha buoni motivi per pensarla così. Dolorosamente consapevoli delle forze che possono rendere il bingo e le sale da gioco socialmente disgreganti, sono anche profondamente preoccupati del costante declino della cultura tradizionale *mohawk*. Essi credono che, se incontrollato,

il processo di annientamento culturale distruggerà alla fine il carattere e le tradizioni che rendono sovrana e unica la nazione mohawk.<sup>41</sup> In questo contesto, le considerazioni di Vizenor sono di nuovo pertinenti:

La sovranità tribale è innata, un diritto fondamentale che può essere limitato ma che non deriva dal governo. Il Congresso, comunque, ha negoziato trattati con le tribù e ha il potere assoluto di chiudere una riserva. La tensione fra sovranità limitata e assimilazione potrebbe essere risolta da passaggi di giurisdizione in favore dei governi statali. I casinò potrebbero essere l'ultima rappresentazione della sovranità tribale; i vincitori potrebbero diventare i perdenti.<sup>42</sup>

La “casinòizzazione” delle riserve ha fatto precipitare il dibattito su molte questioni, a partire dalla natura stessa dell'indianità. A partire dal contatto con gli europei, i popoli indigeni del Nordamerica hanno dovuto negoziare, ad altissimo costo, le loro identità con colonialisti ostili, commissioni federali e governi statali. I loro discendenti, però, hanno usato categorie e strutture dominanti (indianità, tribalismo, capitalismo) per rivendicare una parte della loro eredità nativa. In ogni caso, l'eredità è limitata, mediata, e, come hanno dimostrato i fatti di Akwesasne, incerta già all'interno delle comunità indigene – che peraltro sono più di trecento, ufficialmente riconosciute, ciascuna con storia e tradizioni distinte. Decine di gruppi si considerano nazioni indipendenti, entità sovrane in teoria se non in pratica. Perciò le definizioni di *indianità* – immaginarie, offensive o reali – continueranno a essere negoziate. A causa del suo enorme potenziale di profitto, il gioco d'azzardo ha intensificato l'importanza della questione ed ha inciso drammaticamente sulla comunità nativo-americana: potrà costituire un sostegno all'indipendenza di una comunità indigena o contribuirà alla cancellazione dei suoi confini e alla totale assimilazione del suo popolo?