

*Quaderni
di Teoria Sociale*

numero

1 | 2016



Morlacchi Editore

QUADERNI DI TEORIA SOCIALE

n. 1 | 2016

Morlacchi Editore

Quaderni di Teoria Sociale

Direttore

Franco CRESPI

Co-direttore

Ambrogio SANTAMBROGIO

Comitato di Direzione

Matteo BORTOLINI, Franco CRESPI, Enrico CANIGLIA, Gianmarco NAVARINI, Walter PRIVITERA,
Ambrogio SANTAMBROGIO

Comitato Scientifico

Domingo Fernández AGIS (Università di La Laguna, Tenerife), Ursula APITZSCH (Università di Francoforte), Gabriele BALBI (Università della Svizzera Italiana), Giovanni BARBIERI (Università di Perugia), Matteo BORTOLINI (Università di Padova), Lorenzo BRUNI (Università di Perugia), Enrico CANIGLIA (Università di Perugia), Daniel CHERNILO (Università di Loughborough, UK), Massimo CERULO (Università di Torino), Luigi CIMMINO (Università di Perugia), Luca CORCHIA (Università di Pisa), Franco CRESPI (Università di Perugia), Riccardo CRUZZOLIN (Università di Perugia), Alessandro FERRARA (Università di Roma II), Teresa GRANDE (Università della Calabria), David INGLIS (Università di Exeter, UK), Paolo JEDLOWSKI (Università della Calabria), Carmen LECCARDI (Università di Milano Bicocca), Danilo MARTUCCELLI (Università di Parigi Descartes), Paolo MONTESPERELLI (Università di Roma La Sapienza), Andrea MUEHLEBACH (Università di Toronto), Gianmarco NAVARINI (Università di Milano Bicocca), Vincenza PELLEGRINO (Università di Parma), Massimo PENDENZA (Università di Salerno), Walter PRIVITERA (Università di Milano Bicocca), Ambrogio SANTAMBROGIO (Università di Perugia), Loredana SCIOLLA (Università di Torino), Roberto SEGATORI (Università di Perugia), Vincenzo SORRENTINO (Università di Perugia), Gabriella TURNATURI (Università di Bologna)

Redazione a cura di RILES

Per il triennio 2016-2018

Ambrogio SANTAMBROGIO, Massimo CERULO, Massimo PENDENZA, Luca CORCHIA

Nota per i collaboratori

I Quaderni di Teoria Sociale sono pubblicati con periodicità semestrale. I contributi devono essere inviati a: redazioneQTS@gmail.com; ambrogio.santambrogio@unipg.it.

Per abbonarsi e/o acquistare fascicoli arretrati: redazione@morlacchilibri.com

Impaginazione: Claudio Brancaleoni

QUADERNI DI TEORIA SOCIALE, n. I | 2016

ISSN (print) 1824-4750 ISSN (online)-....

Copyright © 2016 by Morlacchi Editore, Piazza Morlacchi 7/9 | Perugia.

L'edizione digitale on-line del volume è pubblicata ad accesso aperto su www.morlacchilibri.com. La presente opera è rilasciata nei termini della licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>).

La licenza permette di condividere l'opera, nella sua interezza o in parte, con qualsiasi mezzo e formato, e di modificarla per qualsiasi fine, anche commerciale, a condizione che ne sia menzionata la paternità in modo adeguato, sia indicato se sono state effettuate modifiche e sia fornito un link alla licenza.

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata.

www.morlacchilibri.com/universitypress/

Sommario

PARTE MONOGRAFICA
EMOZIONI E VITA QUOTIDIANA
(a cura di Franco Crespi e Massimo Cerulo)

DANILO MARTUCCELLI	
L'affectivité implicative et la vie en société	9
MASSIMO CERULO	
When the love becomes a necessary risk. Simmel, Beck and a sociological analysis of a social emotion	29
FIORENZA GAMBA	
Grieving online? An analysis of a digital emotion	45
LUCA TOSCHI	
Il teatro dell'incertezza: una lettura goffmaniana della paura nell'era postmoderna	67
TERESA GRANDE, LORENZO MIGLIORATI	
La genesi sociale delle emozioni nella sociologia di Maurice Halbwachs	87
PAOLO GIOVANNINI, ANGELA PERULLI	
Emozioni e mobilità sociale	105
MARINA D'AGATI	
Un calcio all'insuccesso: pratica quotidiana delle scommesse e razionalizzazione emotiva del non vincere	125

TEMI IN DISCUSSIONE
IL PROBLEMA DELL'EMANCIPAZIONE TRA POPULISMO E FANATISMO RELIGIOSO

ROBERTO SEGATORI	
Quello che le religioni insegnano alla società secolare	147

LIBRI IN DISCUSSIONE

LUCA DIOTALLEVI	
Massimo Rosati, <i>The Making of a Postsecular Society. A Durkheimian Approach to Memory, Pluralism and Religion in Turkey</i> , (edited and with a foreward by Alessandro Ferrara), Farnham, Ashgate, 2015, pp. 304.	157

PAOLA REBUGHINI	
Lidia Lo Schiavo, <i>Ontologia critica del presente globale. Governance, Governamentalità, Democrazia</i> , Milano, Mimesis, 2014, pp. 492.	161

GENNARO IORIO	
Werner Sombart, <i>L'avvenire del capitalismo</i> , a cura di Roberta Iannone, Milano, Mimesis, 2015, pp. 62.	169

MATTEO BORTOLINI	
Luc Boltanski, <i>Della critica. Compendio di sociologia dell'emancipazione</i> , Torino, Rosenberg & Sellier, 2014, pp. 234.	175

<i>Abstract degli articoli</i>	185
<i>Notizie sui collaboratori di questo numero</i>	191
<i>Elenco dei revisori permanenti</i>	195
<i>Note per Curatori e Autori</i>	197

PARTE MONOGRAFICA

EMOZIONI E VITA QUOTIDIANA

(a cura di Franco Crespi e Massimo Cerulo)



MARINA D'AGATI

Un calcio all'insuccesso: pratica quotidiana delle scommesse e razionalizzazione emotiva del non vincere

Nel 2014 gli italiani hanno speso per la pratica del gioco d'azzardo 17,5 miliardi di euro¹ (+0,4% rispetto al 2013), a fronte di una raccolta complessiva di 84,4 miliardi di euro (-0,2% sul 2013). I giochi d'azzardo invadono la nostra quotidianità, talvolta occupano un posto importante nella vita di alcuni individui. Eppure, quella fra pratica dell'azzardo, vita quotidiana ed emozioni è una tra le *liaison* più trascurate e fraintese nella storia delle scienze umane e sociali. Nella vasta letteratura sul gioco d'azzardo [Aasved 2003; Inserm 2008], perlopiù di matrice anglosassone, l'immagine che ricorre con maggior frequenza è quella della fuga dalla realtà o da un destino avverso. Chi gioca d'azzardo, si dice, prova un mix travolgente di emozioni – la vertigine (*illinx*) di cui parla Caillois [1981] – che lo proietta in una dimensione “altra”, extra-ordinaria. Il giocatore evade, in altre parole, dalle routine della quotidianità, magari per alleviare stati d'animo negativi [Matthews Farnsworth e Griffiths 2009; Leone *et al.* 2011].

Questa lettura, cara agli approcci psicoterapeutici, sembra tuttavia poco attenta alla complessità del gioco d'azzardo. Se, da un lato, pare non accorgersi che non vi è pratica più immersa nella realtà quotidiana del gioco d'azzardo, dall'al-

1. Trattasi della spesa al netto del *payout*, il denaro che ritorna ai giocatori in forma di vincite [Agimeg 2015].

tro si focalizza in larga misura sui giocatori patologici o a rischio di dipendenza, che però rappresentano una fetta e non la totalità di chi pratica l'azzardo.

In anni recenti è emersa con forza, soprattutto in ambito sociologico e antropologico, l'esigenza di un approccio a trecentosessanta gradi sul gioco d'azzardo che, accanto ai risvolti nocivi o di impatto sociale che pur possono esservi, ne esplora anche gli aspetti ludici [Lavanco 2008], la dimensione sociale e culturale². Le riflessioni contenute nelle pagine che seguono si inquadrano in questo secondo versante. Più in particolare, il saggio mette a tema il rapporto tra emozioni, vita quotidiana e pratica del gioco d'azzardo focalizzandosi sull'esperienza dell'insuccesso degli scommettitori di calcio. A tal fine saranno utilizzati i dati di un'indagine sul rapporto tra emozioni e pratica delle scommesse sul calcio tra i giovani condotta nel biennio 2013-2015 nell'ambito di una ricerca più generale su emozioni e forme di socialità nelle pratiche di vita quotidiana [cfr. Cerulo 2015]. Complessivamente sono state condotte 22 interviste in profondità, di circa un'ora, con giovani di età compresa tra i 18 e i 35 anni, residenti nell'area torinese. Si tratta perlopiù di individui di sesso maschile (19 *vs.* 3 donne), che giocano in prevalenza presso i punti scommesse, selezionati con campionamento a scelta ragionata (età e gioco praticato come variabili rilevanti) e reclutamento a palla di neve³.

Il focus sulle scommesse sul calcio permette di situarsi in un ambito in forte espansione in Italia. Insieme al Lotto e al 10eLotto, sono infatti l'unico gioco d'azzardo ad aver registrato nel 2014 un trend positivo: +11,2% rispetto al 2013 con una raccolta di circa 4.250 milioni di euro [Agimeg 2015]. Le scommesse sul calcio configurano, inoltre, un gioco d'azzardo parzialmente aleatorio, nel senso che il giocatore può servirsi di un'ampia gamma di conoscenze tecniche e informazioni (rapporti di forza tra le squadre, infortuni, squalifiche, ecc...) nella scelta del risultato vincente. Non si può ignorare al riguardo che la pubblicità di prodotto e le riviste di settore contribuiscono in parte a creare la figura del

2. È questo lo spirito che ha animato gli autori del dossier 3/2015 di "Sciences du Jeu" su *Questionner les jeux d'argent et de hasard* [cfr. D'Agati 2015a].

3. Il materiale empirico è stato altresì integrato con dati di ricerche precedenti [D'Agati 2014]. Ciò spiega perché in alcuni brani di intervista citati l'età degli scommettitori è più elevata.

giocatore “esperto”. Anche negli spot più ironici (pensiamo al giocatore che pedina un noto calciatore) il tema dominante è la capacità dello scommettitore di raccogliere ed elaborare dati da tradurre in pronostici.

Le scommesse sul calcio sono pure il simbolo di una società dinamica, globalizzata e con libertà di scelta illimitate. Diversamente dal giocatore di Totocalcio che pronosticava su 13 partite del campionato italiano [14 dalla stagione 2003/2004], lo scommettitore può ora costruirsi la *sua* schedina, selezionando quali e quanti incontri desidera, all'interno dei campionati di calcio di tutto il mondo [D'Agati 2015b]. Al vecchio 1X2 del Totocalcio è aggiunta un'ampia gamma di pronostici: dal risultato parziale del primo tempo di un match alla squadra che segnerà per prima, dal numero di reti messe a segno in una partita al nome del goleador di un incontro e via dicendo. Per non parlare della possibilità di scommettere su eventi calcistici *live* o mediante canali telematici e telefonia mobile, fino ad arrivare al *Virtual race* e il *Betting Exchange*, nuove frontiere delle scommesse sportive [cfr. D'Agati 2015c].

Venendo alla perdita al gioco, si tratta di un tema cruciale per capire le ragioni che spingono gli individui a continuare a giocare d'azzardo, soprattutto di fronte a disfatte monetarie consistenti. Esso permette anche di gettare luce sul ruolo della vincita in denaro nella condotta di gioco – se costituisca oppure no un fattore propulsivo e di rinforzo – e sui modi attraverso i quali il giocatore “giustifica”, a sé stesso e agli altri, i propri insuccessi. Esiste un'ampia letteratura internazionale sull'esperienza e i vissuti intorno al fallimento in situazioni di dipendenza perlopiù da giochi di *pura alea* (come roulette e videolottery) e più recentemente sull'impatto delle emozioni sul gioco d'azzardo problematico o patologico [Canale *et al.* 2013]; meno esplorate sono invece le modalità di “normalizzazione” dell'insuccesso sia nel caso della pratica compulsiva di giochi che prevedono una componente di abilità (come le scommesse sportive) sia nel caso di condotte non patologiche di giochi di *pura alea* o di giochi che mischiano l'*alea* all'*abilità*.

Questo contributo analizza il rapporto tra perdita al gioco, emozioni e vita quotidiana da due differenti angolature: la valenza delle emozioni dallo scommettitore che vive il fallimento della propria strategia di gioco e la gestione quotidiana delle dissonanze nella sua identità, messe a nudo dagli insuccessi.

Per quanto concerne il primo aspetto, si ipotizza che alla perdita al gioco si associno emozioni non necessariamente di segno negativo, come la rabbia o la delusione; il giocatore che non vince prova infatti anche emozioni positive. Le chiameremo emozioni negative “rielaborate”: emozioni cioè che perdono la loro carica negativa per acquisirne una di segno opposto, del tutto funzionale a preservare lo status di “giocatore esperto”, benché i fallimenti al gioco sembrano mostrare il contrario. Per quanto riguarda, invece, il secondo aspetto, si ipotizza che le emozioni dei giocatori non siano né bias né “incontrollabili venti irrazionali” [Nussbaum 2004, 44-46], bensì risorse strategiche dall’atto di gioco, anche quando questo è nella sua fase conclusiva. Più in particolare, esse hanno un ruolo cruciale nei processi di eliminazione dell’incongruenza tra la concezione che lo scommettitore ha di sé stesso come di un individuo che sa giocare, e l’immagine di sé che gli altri gli rimandano, quella cioè di un individuo che ha perso.

L’obiettivo dell’articolo è elaborare una teoria sul ruolo degli stati emotivi nell’agire ludico quotidiano dello scommettitore di calcio perdente che intreccia tre diversi approcci: la sociologia delle emozioni di Hochschild, la teoria cognitivista delle emozioni di Nussbaum e la riflessione di R. Turner sulla dinamica dell’identità.

1. Emozioni, vita quotidiana e gioco d’azzardo

Come si accennava, uno tra i cliché più diffusi sul gioco d’azzardo è quello che lo ritiene un mondo isolato e lontano dai vicoli imposti dalla quotidianità [Kusyszyn 1984]. Ne è all’origine l’antitesi tra *homo faber* e *homo ludens*, tra l’uomo che fa e l’uomo che gioca. Che, letta in termini più generali, diventa contrapposizione tra la serietà della vita ordinaria da un lato, e la frivolezza del gioco dall’altro [Huizinga 1973]. In quanto gioco, l’azzardo è ritenuto un’attività futile, capace di trasportare in una dimensione fantastica e di sogno. È, sostengono alcuni approcci funzionalisti, una valvola di salvezza istituzionalizzata [Bloch 1951; Devereux 1968] che incontra bisogni non soddisfatti e consente una via d’uscita da un sistema improntato sui valori del controllo e della routine

[D'Agati 2003]. Per altri, invece, la separazione del gioco d'azzardo dalla quotidianità è un indizio del suo essere una pratica *borderline*. Si pensi, al riguardo, al profilo del «delinquente nato» caratterizzato, secondo Lombroso, da un'atavica passione per l'azzardo.

Ci sembra che questo modo di concepire la pratica del gioco d'azzardo trascuri o non evidenzi adeguatamente che essa resta pur sempre avvolta dal reticolo di relazioni di una data società, dal quale è influenzata e che, a sua volta, influenza [Sarchielli e Dallago 1993]. Un'interessante alternativa agli approcci sin qui esaminati è quella che mette in evidenza il carattere di “*social fiction*” [Smith e Abt 1984] del gioco d'azzardo. Altre suggestioni in questa direzione provengono da studi che descrivono gli intrecci tra l'esistenza quotidiana e la pratica dell'azzardo, mostrando che chi gioca non mette tra parentesi la propria vita, nemmeno quando scommette nell'intimità della propria casa. Che si tratti della passione per una squadra di calcio [D'Agati 2015d], di un anniversario, di un sogno premonitore, di un portafortuna. Molti giocatori del Lotto, ad esempio, sono soliti servirsi degli eventi della propria o anche dell'altrui quotidianità da tradurre in numeri da giocare: date di nascita e di morte, disgrazie, decessi di personaggi illustri, misteriose corrispondenze con l'aldilà [de Sanctis Ricciardone 1987] che lasciano intravedere quella che Mauss chiamava la tripla obbligazione del dare/ricevere/restituire [D'Agati 2015e]. Ancora, fa notare Imbucci, è difficile “immaginare il Totocalcio senza passione sportiva e senza tifo” [1997, 73]. Un'osservazione che si può estendere alle scommesse sul calcio.

È proprio questo rapporto stretto con il vissuto e la quotidianità di ciascun individuo a rendere la pratica del gioco d'azzardo un formidabile laboratorio per sondare le emozioni dei giocatori. Chi gioca d'azzardo si ritrova all'interno di un circuito di interazioni emotive di grande interesse per il sociologo. Pensiamo al giocatore che aspetta impaziente il risultato della partita di calcio su cui ha scommesso o a quello che osserva il piatto della roulette girare. E ancora, al giocatore che quando perde va in collera e magari si colpevolizza. Immagini forse un po' stereotipate ma che in ogni caso gettano luce sul forte legame tra la pratica quotidiana del gioco d'azzardo e le emozioni.

Eppure, come nel caso della relazione con la quotidianità, il rapporto tra il gioco d'azzardo e le emozioni non è al riparo da luoghi comuni e cliché. Se po-

chi studi hanno preso in considerazione la manifestazione delle emozioni come capacità ristrutturante dell'identità del giocatore, tre visioni sembrano ricorrere con maggior frequenza nel pur copiosa letteratura: la prima considera il gioco d'azzardo un vettore di emozioni fuori dalla norma, esagerate, abnormi che trasportano in una extra-ordinarietà non meglio definita. La seconda focalizza sulle emozioni negative, cioè distruttive, di coloro che hanno problemi con il gioco. Blaszczynski e Nower [2002] individuano ad esempio nei "soggetti vulnerabili emotivamente" uno specifico sottogruppo di giocatori d'azzardo patologici. La terza visione, sulla quale ci soffermeremo, ritiene che le emozioni provate dal giocatore che perde sono perlopiù di segno negativo, come la rabbia, la delusione e la frustrazione.

2. Emozioni "identity directed", intelligenza emotiva e lavoro emozionale

L'esperienza del fallimento di una strategia di gioco non sembra aver ricevuto grande attenzione; quando ci si è confrontati con questo tema ciò è avvenuto perlopiù con riferimento ai risvolti patologici della pratica dell'azzardo.

La psicologia, attraverso la teoria dell'attribuzione [Kelley 1967; Weiner 1985], ha preso in esame l'esito negativo di alcune forme di agire in campo educativo. È messa in luce la tendenza ad attribuire a cause esterne, ad esempio di tipo ambientale o alla sfortuna, i propri insuccessi e a cause interne, come la propria bravura, i comportamenti che hanno successo. Si sottolinea, inoltre, la prevalenza di emozioni negative (rabbia, rimorso) nel primo caso, e di emozioni positive (gioia, euforia) nel secondo. Tale lettura, benché interessante, appare però riduttiva se applicata all'ambito del gioco d'azzardo. Come spiegare, ad esempio, il comportamento di quello scommettitore che, pur in presenza di una vincita, si rammarica per non aver inserito nella propria schedina quel risultato non scontato di una partita che gli avrebbe permesso di vincere molto di più?

Questo contributo definisce la perdita al gioco come esempio di situazione "normale", ossia ricorrente, che minaccia l'identità dello scommettitore; ipotizza, inoltre, che ad essa si associno emozioni non necessariamente di segno negativo. Procediamo con ordine.

Quando perde, lo scommettitore vive uno stato emotivo particolare perché le sue teorie, convinzioni o stratagemmi si sono rivelati fallimentari. La consistenza della sua identità di scommettitore “esperto” o “che se ne intende”, è dunque messa in discussione. In termini sociologici possiamo analizzare questa situazione utilizzando l'*identity theory*. Ralph Turner [1983], uno degli autori più importanti di questa prospettiva teorica, parla di incongruenza tra la “concezione di sé” e “l'immagine di sé”. La prima è l'identità in senso stretto, l'io reale del soggetto con i suoi valori e le sue aspirazioni. Trasferendo il discorso di Turner all'ambito delle scommesse sul calcio, la concezione di sé corrisponde all'identità del giocatore “che sa giocare”. L' “immagine di sé” è, al contrario, effimera e vulnerabile: è ciò che l'individuo registra di se stesso in un dato momento, è la fotografia rimandata dagli altri e talvolta è incongruente con la concezione che l'individuo ha di sé. Nel caso delle scommesse sul calcio può coincidere con l'immagine sia del giocatore che vince sia dello scommettitore la cui strategia di gioco è fallita, aspetto che qui ci interessa.

Secondo Turner la dinamica identitaria si sviluppa nel superamento dell'incongruenza tra “concezione di sé” e “immagine di sé”. Più in particolare, è nel momento in cui la dissonanza è grande che l'individuo cerca di agire con il fine di produrre una “immagine del sé” che confermi la sua identità. L'attore sociale passa cioè da un'azione orientata all'assolvimento di un compito (*task directed*), a un'azione orientata all'affermazione della sua identità (*identity directed*). Attraverso una dinamica affine a quella descritta, sul piano psicologico, dalla teoria della dissonanza cognitiva di Festinger [1973], per Turner l'incongruenza tra “concezione di sé” e “immagine di sé” rimandata dagli altri è generatrice di un processo di riequilibrio e di eliminazione degli elementi dissonanti, mediante la produzione di “immagini di sé” che sostengono e convalidano la concezione di sé dell'individuo.

In una prospettiva in parte diversa da quella di Turner, riteniamo che le immagini di sé prodotte dagli scommettitori che hanno perso siano costituite da emozioni che, lungi dall'essere puramente istintuali o inconscie, configurano “risorse di conoscenza e interazione” [Cerulo 2014, 21]. Il sentire diventa parte costitutiva del ragionamento del giocatore e, più in particolare, delle razionalizzazioni ex-post dell'insuccesso. Possiamo allora parlare di “emozioni identity-di-

rected”, emozioni cioè la cui funzione è quella di sostenere e affermare l'identità di scommettitore che se ne intende. Così, anziché lasciarsi trascinare in maniera irrazionale da un'emozione negativa, l'io senziente “la ascolta, la lascia sedimentare, la scandaglia, la fa incontrare con la riflessione al fine di mettere in atto un agire dotato di maggiore forza” [ivi, pp. 16-17].

In questa prospettiva, la teoria cognitivista di stampo filosofico di Nussbaum [2004] offre molti spunti, soprattutto rispetto alla nostra ipotesi, ossia la capacità delle emozioni di ristrutturare dell'identità del giocatore. Seguendo la linea teorica indicata dalla studiosa, l'intelligenza delle emozioni nasce nella fase della reazione di fronte alle emozioni provate. La produce un sentire ambivalente: inizialmente, infatti, l'individuo prova una serie di emozioni negative. Queste conducono a riflessioni e discussioni, talvolta a prese di posizione rigide. Poco alla volta, accade che le emozioni negative iniziano ad avere una valenza positiva, incoraggiando l'individuo ad agire per modificare lo stato delle cose (che al momento appare, evidentemente, negativo). Questo processo di riflessione emozionale permette all'individuo di tradurre il suo giudizio critico in una serie di scelte strategiche al raggiungimento di un certo obiettivo.

Ecco apparire l'io senziente di cui parla Hochschild, composto da emozione e ragione. È proprio attraverso l'utilizzo dell'io senziente che è possibile percepire le emozioni, giudicarle, comunicarle agli altri e, nel caso, modificarle a seconda della situazione in cui ci si trova, degli obiettivi che si vogliono raggiungere e, ancora, delle opinioni espresse dagli altri partecipanti al confronto.

Si può affermare che lo scommettitore che perde media tra ragione ed emozioni, dando prova non soltanto di “intelligenza emotiva” ma anche di saper attuare, in taluni casi, quel “lavoro emozionale” definito da Hochschild come “l'atto di provare a cambiare in grado e qualità una emozione o un sentimento” [2013, 56]. Si tratta, in altri termini, di un controllo dei sentimenti volto a impostare un'espressione pubblicamente osservabile [Cattarinussi 1999].

È possibile applicare i processi poc'anzi descritti all'esperienza dello scommettitore che ha perso. La figura che segue cerca di esemplificarne i passaggi salienti.

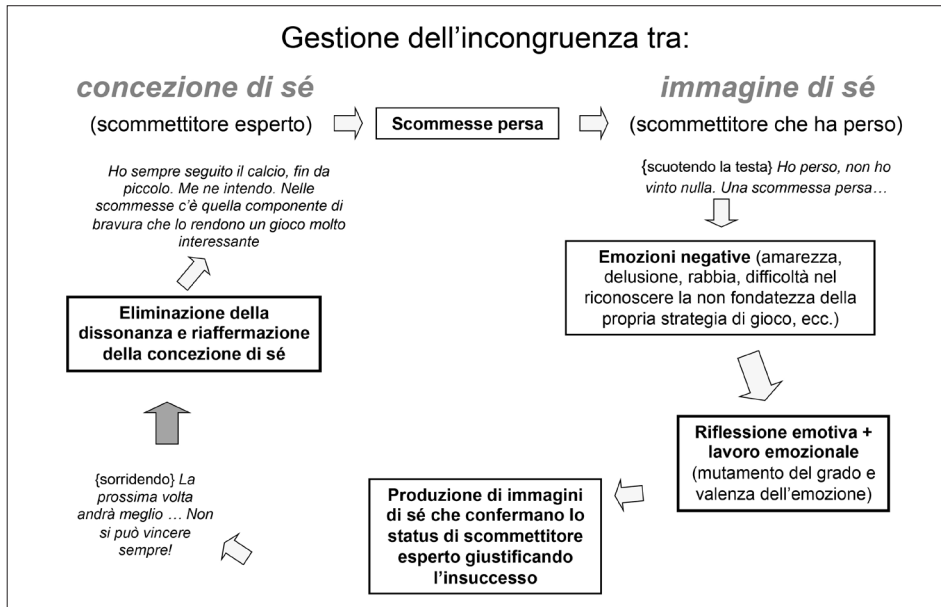


Fig. 1 – Il fallimento della strategia ludica

In che modo, allora, gli intervistati elaborano i propri insuccessi? Che tipo di lavoro emozionale mettono in atto per razionalizzare l'esito fallimentare delle proprie strategie di gioco? Quale controllo del corpo o del proprio sentire attuano quando perdono per preservare l'identità di giocatore esperto? Proveremo a rispondere a queste domande nei prossimi paragrafi.

3. La razionalizzazione emotiva degli insuccessi: una tipologia

La ricostruzione delle dinamiche di gestione emotiva degli insuccessi è avvenuta tramite la conduzione di un «esperimento» che ha fatto da apripista a ciascuna intervista: ogni intervistato è stato invitato a effettuare una scommessa

secondo le modalità che esso era solito seguire⁴. L'obiettivo di questo *escamotage* era duplice: cogliere *in progress* le logiche decisionali attivate dallo scommettitore di calcio; approfondire, in caso di insuccesso, il tipo di emozioni provate dal giocatore, i processi di razionalizzazione emotiva dei fallimenti delle logiche perseguite, i modi attraverso cui è gestita la dissonanza tra concezione di sé e immagine di sé. Per le finalità di questo lavoro, soltanto il secondo obiettivo sarà preso in considerazione.

L'analisi delle interviste ha permesso di individuare la presenza di almeno tre forme idealtipiche di giustificazione dell'insuccesso o razionalizzazione emotiva, e che si è scelto di chiamare *colpevolizzante*, *de-responsabilizzante* e *noncurante*.

L'attuazione di un lavoro emotivo in profondità (*deep acting*) è al centro delle razionalizzazioni *colpevolizzante* e *de-responsabilizzante*. In queste due modalità di gestione dell'insuccesso il sentire dell'attore sociale muta dall'interno verso l'esterno. Ciò avviene ricorrendo a strategie di ampia portata, come il cambiamento di stati fisici o mentali, pensieri e idee, o attraverso sintomi somatici e fisici, come respirare più o meno profondamente. *Colpevolizzazione* e *de-responsabilizzazione* si caratterizzano, inoltre, per una trasformazione graduale del segno dell'emozione. In particolare, tra l'emozione negativa di partenza e quella finale di segno opposto si inserisce un terzo stato d'animo: è l'ammissione di un sentimento colpa. Esso permette un primo trattamento dell'emozione negativa in vista del suo "traghetamento" verso un'emozione a valenza positiva. In altri termini rabbia, delusione o amarezza per non aver vinto sono rilette con l'obiettivo di individuare il presunto "responsabile" dell'esito fallimentare della scommessa. Che è differente nelle due razionalizzazioni: nella *colpevolizzazione* coincide con lo scommettitore che ha perso, mentre nella *de-responsabilizzazione* i colpevoli sono "altri", vale a dire persone, cose o persino avvenimenti che hanno guastato la corretta effettuazione del pronostico. Nel primo caso si parlerà di "colpa per", nel secondo di "colpa di". "Colpa per" esprime l'assunzione della responsabilità di un'azione compiuta, intaccando la parte più personale dell'identità dello scommettitore; "colpa di" segna invece un distacco dal proprio comportamento,

4. Per far sì che gli intervistati giocassero la propria scommessa proposi di rimborsare la giocata minima [2 euro]. La maggior parte degli intervistati non accettò tuttavia il denaro.

scalfendo la parte più sociale dell'identità, da cui il giocatore, seppur temporaneamente, prende le distanze.

Rispetto alle due precedenti modalità di gestione della dissonanza tra concezione di sé e immagine di sé, la *noncuranza* si caratterizza per un lavoro emotivo in superficie [*surface acting*]. Lo scommettitore modifica il proprio sentire dall'esterno verso l'interno: assume la postura tipica che avrebbe se manifestasse l'emozione desiderata, nella speranza di arrivare a sentirla. La tecnica di lavoro emozionale, di tipo espressivo, comporta la modifica dei gesti, ad esempio sforzarsi di sorridere. Il cambio di grado dell'emozione, da negativa a positiva, è tempestivo: lo scommettitore sopprime lo stato d'animo negativo e lo sostituisce prontamente con un'emozione positiva.

4. "Colpa per": sbagliando si impara

Il ricorso a esplicite ammissioni della propria colpevolezza è una tra le forme di razionalizzazione ex post più frequentemente adottate da quei giocatori che intendono la pratica delle scommesse sul calcio come espressione incondizionata di abilità. Ed è proprio la convinzione che la destrezza nel gioco sia fondamentale a spingere verso l'assunzione di atteggiamenti deliberatamente accusatori nei confronti di se stessi e dei fallimenti dei propri pronostici.

Ho sbagliato {*scuotendo la testa*}, mi sono comportato come quelli che al Lotto puntano sui numeri ritardatari. Non dovevo mettere X2 a Perugia-Pro Vercelli [...] ma sai, la Pro Vercelli era un po' che non vinceva [Claudio, 34 anni, chimico]

Il meccanismo logico tramite il quale lo scommettitore prende atto di un insuccesso è quello del *mea culpa*: non ignora o si fa travolgere dalla rabbia o della delusione dei primi istanti, quelli cioè in cui ha appreso di non aver vinto, ma riconosce in maniera esplicita di aver commesso qualche errore in fase di definizione della propria previsione. "Ho sbagliato", afferma Claudio nel brano precedente: il peso della responsabilità diviene un prezioso supporto al criterio della previsione competente. E così, riflette, analizza, corregge la propria strategia

ludica. Impara dai propri errori. Le emozioni negative diventano “occhiali magici attraverso cui individuarsi e identificarsi” [Cerulo e Crespi 2013, 16] nelle interazioni della vita quotidiana, preziosi strumenti da ascoltare, approfondire, maneggiare con senso critico. Emozioni e razionalità giocano di squadra, dunque.

Mi servirà da insegnamento. Scommettere non è come giocare al Lotto in cui puoi puntare sui numeri ritardatari perché pensi che prima o poi usciranno; oppure sui numeri più frequenti su una certa ruota perché pensi che abbiano più probabilità di essere estratti. Il calcio è competizione, e scommettere richiede abilità, e non sempre il più forte vince o il più debole perde. E anche non è detto che se una squadra non vince da diverse settimane, come nel caso della Pro Vercelli nella mia scommessa, allora “deve” vincere. La prossima scommessa non sbaglierò più. O, perlomeno, {ride} spero! [Claudio, 34 anni, chimico].

La prossima volta andrà meglio, la prossima volta è quella giusta. Nelle dinamiche di razionalizzazione dei propri fallimenti non è insolito vedere alcuni scommettitori appoggiarsi su credenze quali la “fallacia del giocatore” [Barrault e Varescon 2012]. Pensano ad esempio che un insuccesso o una serie di insuccessi annunci un'imminente vittoria. Messo da parte ogni vittimismo, il processo di riflessione e di autocritica permette allo scommettitore di rielaborare gli stati d'animo negativi trasformandoli progressivamente in emozioni positive. Queste emergono sotto forma di speranza che presto si vincerà. Il lavoro emozionale in profondità non consiste dunque nella soppressione immediata dello stato emozionale negativo, ma nel suo graduale controllo e rielaborazione, mediante l'evocazione di ciò che lo ha causato, così da poterlo correggere.

Ho indovinato dieci risultati su dodici. Ho sbagliato Fiorentina-Milan e Watford-Southampton. Ero convinta che sia il Milan sia il Southampton avrebbero segnato un gol, e invece no, i gol li hanno segnati le due squadre avversarie, Fiorentina e Watson. Due partite interessanti, su cui scommettere senz'altro, ma non mi sono resa conto che i miei pronostici non avevano senso. Ho avuto troppa fretta nel pronosticare, dovevo ragionarci di più. La prossima volta farò più attenzione e andrà meglio [Elisa, 39 anni, impiegata].

Nel brano precedente l'emozione negativa, espressa in forma di rammarico, consiste nel colpevolizzarsi per aver avuto troppa fretta nel pronosticare sugli

incontri di calcio scelti. L'intervistata non nega cioè la bontà delle informazioni da lei possedute; si rimprovera però di non averle sapute sfruttare al meglio. Trae così dal suo fallimento l'insegnamento di ragionare bene prima di assegnare un determinato pronostico a un certo incontro. L'insuccesso induce a migliorarsi, in modo da non commettere più lo stesso errore in futuro. Sbagliando si impara, insomma, ma affinché ciò avvenga in maniera efficace, sostiene lo scommettitore nella testimonianza che segue, è meglio sbagliare con la propria testa.

Io sono dell'idea che uno deve sbagliare ma con la propria testa perché se io sbaglio per seguire un consiglio di un amico o di un'altra persona e poi si verifica l'evento che dico io non me lo perdonerei mai. Perciò, dico, io preferisco sempre sbagliare ma sbagliare con la mia testa. È quello che dico anche agli altri, insomma [Vincenzo, 19 anni, studente].

In tutti gli esempi visti il giocatore responsabilizza sé del fallimento della propria strategia. Salvo quando, come dice Alessandro, ci si mette di mezzo il destino.

Allora se io su dieci scommesse ne prendo tre, le sette che non prendo, secondo me, sono sempre responsabile perché ho sbagliato a fare il pronostico, a parte qualche volta che non so si mette in mezzo il destino [...] e, che ne so, magari la squadra più forte perde il suo fuoriclasse perché si infortuna nel bel mezzo della partita. E tu magari hai messo che quella squadra vincerà ma perdendo il suo gioiello non vince. Così perdi la scommessa solo per quella partita, come è successo a me una volta [Alessandro, 42 anni, imprenditore].

5. *“Colpa di”*: alla ricerca di un capro espiatorio

La testimonianza precedente permette di introdurre la seconda modalità di razionalizzazione emotiva dell'insuccesso: la *de-responsabilizzazione*. Si tratta di una forma di superamento dell'incongruenza tra concezione di sé e immagine di sé modulata lungo processi di attribuzione della colpa ad altre persone, fattori o elementi che hanno disturbato il corretto processo di definizione del pronostico. Uno degli aspetti più interessanti che emerge dall'analisi delle interviste è che molti dei fattori contingenti rifiutati dai giocatori in fase di elaborazione del pronostico di gioco trovano un'inaspettata riabilitazione al momento della presa

d'atto del proprio insuccesso. Tra questi, un posto di primo piano è occupato dal riconoscimento della natura aleatoria degli eventi investiti di previsione. Questa forma di razionalizzazione appare nell'esperienza di molti scommettitori che finiscono per metabolizzare l'esito negativo della propria previsione imputandolo a un probabile «effetto imprevedibilità». Ben lungi dall'essere messa in discussione, la fiducia nella propria logica di gioco trova un valido supporto razionalizzante nel riconoscimento del carattere incerto degli eventi agonistici investiti di pronostico.

Alcuni risultati non erano scontati tipo il Milan, che in teoria doveva vincere, ha pareggiato [...]. Forse il mio metodo è quello più sbagliato perché è troppo, non dico scientifico, però magari ti basi troppo sulla forza della squadra e alla fine nel calcio la palla è rotonda quindi può succedere qualunque cosa [Guido, 26 anni, stagista].

Oltre al riconoscimento del carattere incerto degli eventi oggetto del pronostico, tra i numerosi capri espiatori indicati dagli scommettitori si segnalano: l'assenza di «protezione» da parte della Fortuna, il sospetto di *combine*, presunte irregolarità o scorrettezze arbitrali nelle partite, un portafortuna che non ha funzionato, la presenza di qualcuno che ha «disturbato» l'effettuazione della scommessa, come nell'esempio della testimonianza che segue.

Quando in sala corse c'è 'barbetta' {*il proprietario della sala*}, non vinco mai [Aldo, 37 anni, tecnico di laboratorio].

Un esempio, quest'ultimo, di gestione delle emozioni negative mediante l'utilizzo di credenze superstiziose.

6. *Ma sì, alla fine è solo un gioco*

In altri casi l'emozione negativa diventa "indifferenza" verso la perdita. La abbiamo chiamata noncuranza: lo scommettitore sdrammatizza, mostra che non si cura del proprio insuccesso. Si distanzia dal proprio ruolo di scommettitore di calcio, producendo immagini di sé che rivelano che non è poi così assorbito dal

gioco. Non è raro, in questa operazione di distacco, vederlo sorridere così da rafforzare, agli occhi degli altri, il suo disinteresse per la pratica delle scommesse. Il lavoro emozionale messo in atto consiste nella soppressione istantanea dello stato emotivo negativo e nella sua sostituzione con uno di segno diverso. Spesso ciò avviene richiamando l'attenzione dell'interlocutore (in questo caso, dell'intervistatore) su aspetti secondari alla scommessa. Nel brano che segue, ad esempio, lo scommettitore si mostra amareggiato non già perché ha perso la sua scommessa, peraltro esosa, ma perché la squadra per la quale tifa – la Juventus – ha perso la finale di Champions League.

Non ho minimamente pensato ai 50 euro persi, è stata più l'amarezza per aver perso la Champions e nient'altro. Se ho scommesso 50 euro era perché potevo permettermelo. Ci credevo, soprattutto quando abbiamo pareggiato. Per la scommessa, amen, è un gioco *{sollevando le spalle e con un mezzo sorriso}*. Non mi interessa. L'unica cosa cui ho pensato è che abbiamo perso la finale [Andrea, 25 anni, parrucchiere].

Andrea sembra più credere alla possibilità che la Juventus vinca il match contro il Barcellona, che all'esito positivo della sua giocata. Finisce così per associare l'emozione negativa (l'amarezza) alla sconfitta della sua squadra, mentre razionalizza il proprio insuccesso al gioco attuando un lavoro emotivo di tipo espressivo, sollevando le spalle e abbozzando un sorriso.

Anche nel brano che segue, l'attenzione è spostata sulla sconfitta della propria squadra. Diversamente da Andrea, tuttavia, l'esperienza razionalizzante di Enrico si presenta un po' al confine tra il tipo ideale de-responsabilizzante e quello non-curante. Lo scommettitore manifesta indifferenza nei confronti del proprio insuccesso ma pare "tradirsi" quando ipotizza una presunta scorrettezza arbitrale nella partita disputata dal Torino.

Eh, ci sono stati dei risultati imprevedibili, e quindi sono saltati i fattori [...] ma comunque non ha nessuna importanza. *{Riferendosi alla sconfitta del Torino, squadra per la quale tifa}* Eh, purtroppo c'è stato un pareggio, diciamo, rubato perché ci è stato assegnato un rigore contro inesistente [...] Pazienza, ci rifaremo nelle settimane prossime. [Enrico, 42 anni, impiegato].

È interessante osservare che spesso la soppressione istantanea dell'emozione negativa avviene attivando valutazioni retrospettive positive di un'esperienza di gioco [Papineau *et al.* 2012]. Alcuni scommettitori riescono in altri termini ad aggirare l'ostacolo rappresentato dal dover rendere conto del proprio insuccesso, selezionando – quasi in chiave nostalgica – i momenti strategicamente rilevanti di esperienze ludiche precedenti [Cowley 2008].

{Nel commentare l'insuccesso della scommessa} È andata così. Non è poi così facile vincere. Però le soddisfazioni te le prendi, eh? Come quando due anni fa ho vinto 70 euro mettendo X2 a Juventus-Inter. L'Inter vinse 3-1, a Torino. Una grande vittoria, e un risultato del tutto inatteso [Martina, 29 anni, dipendente pubblico].

Il ricordo di una vincita passata, per giunta ottenuta indovinando la scommessa sulla propria squadra del cuore, permette così a Martina di mostrare che gli incidenti di percorso “possono starci”.

7. Conclusioni

L'articolo si è proposto di elaborare una teoria sul ruolo delle emozioni nell'agire quotidiano dello scommettitore perdente, intrecciando gli approcci di Hochschild, Nussbaum e R. Turner. L'insuccesso al gioco è analizzato come esempio di situazione che il giocatore sente di dover “normalizzare”, soprattutto agli occhi degli altri. L'individuazione di tre forme tipiche di razionalizzazione emotiva ha permesso di esaminare la riorganizzazione identitaria che il fallimento della strategia di gioco comporta tanto nelle pratiche quotidiane quanto nella costruzione e narrazione di sé. Si tratta di un lavoro, performativo e riflessivo, spesso giocato sul filo dell'equilibrio tra coinvolgimento e distacco rispetto al proprio insuccesso, e che si svolge sullo sfondo di un modello di scommettitore ampiamente diffuso, quello cioè capace di formulare pronostici “competenti”.

Il materiale raccolto, seppure costituito da un numero esiguo di interviste, permette di andare oltre una spiegazione in termini di mera razionalizzazione a posteriori. Emerge in particolare che lo scommettitore che perde gestisce l'incon-

gruenza tra la concezione di sé e l'immagine di sé mediante emozioni orientate all'affermazione dell'identità di giocatore che se ne intende e, di conseguenza, producendo immagini di sé che la confermano. Non ci troviamo di fronte a un "deviante emozionale", a un soggetto cioè che non si allinea al *politically correct* delle emozioni da provare nel contesto del gioco d'azzardo, e che lo vorrebbe magari affranto e sofferente o deciso a smettere di giocare una volta per tutte; al contrario, ci troviamo di fronte a un soggetto che, proprio perché ha perso, rielabora le emozioni negative e continua a giocare. È proprio in questo senso che la sociologia può offrire il suo importante contributo: ponendo in evidenza la compenetrazione tra emozioni e ragione-razionalità, i loro reciproci scambi, può aiutare a comprendere il *sensu* di forme di agire apparentemente prive di senso, come continuare a giocare nonostante ripetuti insuccessi.

Riferimenti bibliografici

AASVED, M.

2003, *The sociology of gambling*, C. Thomas Publisher Ltd, Springfield.

AGIMEG,

2015, dati Italia; dati estero.

BARRAULT, S., VARESCON, I.

2012, *Distorsions cognitives et pratique de jeux de hasard et d'argent*, Psychologie Française, 50, pp. 17-29.

BLASZCZYNSKI, A., NOWER, L.

2002, *A pathways model of problem and pathological gambling*, Addiction, 97, pp. 487-99.

BLOCH, H.A.

1951, *The sociology of gambling*, The American Journal of Sociology, 51, pp. 215-221.

CATTARINUSSI, B.

1999, *Alle radici del comportamento sociale*, Studi di Sociologia, 37, 4, pp. 459-473.

CAILLOIS, R.

1981, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano (ed. or. 1958).

CANALE, N., VERZELETTI, C., CAVALLARI, G., PASTORE, M., SANTINELLO, M.

2013, *Il gioco d'azzardo problematico*, Psicoterapia cognitiva e comportamentale, 19, 3, pp. 289-308.

CERULO, M.

2014, *La società delle emozioni*, Orthotes, Napoli-Salerno.

2015, *Maschere quotidiane*, Rubbettino, Soveria-Mannelli.

CERULO, M., CRESPI, F. (A CURA DI)

2013, *Emozioni e ragione nelle pratiche sociali*, Orthotes, Napoli-Salerno.

COWLEY, E.

2008, *Looking back at an experience through rose-colored glasses*, Journal of Business Research, 61, 10, pp. 1046-1052.

D'AGATI, M.

2003, *Gioco d'azzardo e modernità*, Rassegna Italiana di Sociologia, XLV, 1, pp. 79-102.

2014, *'I Feel like I'm Going to Win': Superstition in Gambling*, Qualitative Sociology Review, april, X, pp. 80-101.

2015a, *Jouer, parier, hasarder: profils de joueurs, pratiques ludiques et savoir-jouer*, Sciences du Jeu, 3, pp. 1-19 (<http://sdj.revues.org/389>).

2015b, *Calcio: lavoro, passione, divertimento [...] è tutto un gioco*, in G. Svanera, *Il calcio in una stanza* [2ª edizione], Goal Book edizioni, Pisa, pp. 69-74.

2015c, *Al bar dello sport: 'Gino, ti pago il caffè e la schedina'. Tra ricordi e nostalgia [...] il Totocalcio*, in G. Svanera [op. cit.], pp. 326-328.

2015d, *Lo scommettitore nel pallone: giovani, emozioni e scommesse*, in M. Cerulo [op. cit.], pp. 89-102.

2015e, *Don, échanges, correspondances avec l'au-delà: les liens entre les vivants et les morts dans le Lotto italien*, Revue du MAUSS semestrielle, 45, 1^{ère} sem., pp. 130-150.

DE SANCTIS RICCIARDONE, P.

1987b, '*Le Livre des Songes*' et les stratégies de jeu, dans le loto italien [XIX siècle], *Ethnologie française*, XVII, 2/3, pp. 330-335.

DEVEREUX, E.

1968, *Gambling*, *International Encyclopaedia of the Social Sciences*, vol. VI, pp. 53-62.

FESTINGER, L.

1973, *Teoria della dissonanza cognitiva*, Angeli, Milano (ed. or. 1957).

HOCHSCHILD, A.R.

2013, *Lavoro emozionale e struttura sociale*, Armando, Roma (ed. or. 1979).

HUIZINGA, J.

1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino (ed. or. 1948).

IMBUCCI, G.

1997, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie*, Marsilio, Venezia.

INSERM

2008, *Jeux de hasard et d'argent*, Les Éditions Inserm, Paris.

KELLEY, H. H.

1967, *Attribution theory in social psychology*, in D. Levine [Ed.], *Nebraska Symposium in Attribution Research*, vol. 1, Erlbaum, Hillsdale.

KUSYSZYN, I.

1984, *The psychology of gambling*, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474, pp. 133-145.

LAVANCO, G.

2008, *Gioco problematico e gioco patologico*, in AA.VV, *La clinica del gioco d'azzardo patologico e la formazione della rete territoriale*, Regione Toscana, pp. 11-29.

- LEONE, A.P., GOMES, K., ORR, E., KAPLOUN, K., ABEARE, C.
2011, *Affective and cognitive correlates of gambling behavior in university student*, Journal of Gambling Studies, 27, pp. 401-408.
- MATTHEWS, N., FARNSWORTH, B., GRIFFITHS, M.
2009, *A pilot study of problem gambling among student online gamblers*, Cyber Psychology & Behavior, 12, pp. 741-745.
- NUSSBAUM, M.
2004, *L'intelligenza delle emozioni*, il Mulino, Bologna (ed. or. 2001).
- PAPINEAU, É., BOISVERT, Y., CHEBET, J., SUISSA, J.A.
2012, *La commercialisation des loteries au Québec*, in *Rapport scientifique intégral 2010*, Ministère de la santé et des services sociaux du Québec.
- SARCHIELLI, G., DALLAGO, P.
1993, *Il demone del gioco*, Psicologia contemporanea, 120, pp. 4-13.
- SMITH, J.F., ABT, V.
1984, *Gambling as a play*, The Annals of the American Academy of Political and Social Science, 474, pp. 122-132.
- TURNER, R.
1983, *La concezione di sé nell'interazione sociale*, in L. Sciolla (a cura di), *Identità*, Rosenberg & Sellier, Torino, pp. 89-116 (ed. or. 1968).
- WEINER, B.
1985, *An attributional theory of achievement motivation and emotion*, Psychological Review, 92, 4, pp. 548-573.