

Neurogenesi del tifo calcistico: il caso di Osvaldo Soriano

Stefano Calabrese

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
(calabrese@unimore.it)

Abstract

La teoria formulata da Norbert Elias e da Eric Dunning, secondo cui gli sport moderni hanno preso forma nel secolo diciannovesimo come strumento di controllo degli impulsi aggressivi e per consentire agli Stati-Nazione una centralizzazione delle principali funzioni sociali, ha goduto di grande autorevolezza. Negli ultimi anni, tuttavia, neuro-scienziati e cognitivisti hanno condotto molti test ottenendo prove indubitabili circa la funzione empatica e interconnessiva esercitata soprattutto dal football nei tifosi: il calcio costituirebbe non una forma di censura della violenza, ma un prezioso agone in cui apprendere gli stili comportamentali e cognitivi della condivisione. L'opera dello scrittore argentino Osvaldo Soriano mostra, prima dei neuroscienziati, come nella rappresentazione del calcio prevalgano sempre le relazioni sugli agenti che le promuovono.

DOI: <https://doi.org/10.58015/2036-2293/595>

Il plesso teorico ancor oggi più autorevole circa la funzione socio-emotiva degli sport nella modernità e in particolare del gioco del calcio va senza dubbio riconosciuto nell'opera di Norbert Elias e del suo prosecutore Eric Dunning, leader e fondatore della Scuola di Leicester. Come è noto, Elias riteneva che i processi sociali fossero il frutto preterintenzionale di azioni condotte dagli individui nella loro stretta interconnessione, e che sia nel caso della genesi delle 'buone maniere', che dello sport o dell'istituzione delle forze di polizia, il colossale passaggio dal medioevo al Rinascimento e poi alla nascita degli Stati moderni fu dovuto al bisogno di centralizzare la gestione dei conflitti interni, della giustizia e delle tassazioni. Il controllo centralizzato della violenza, in particolare, attraverso la parlamentarizzazione della vita politica a partire dall'Inghilterra comportò una forte riduzione dei livelli di odio interpersonale nel momento stesso in cui le doti intellettuali prendevano il sopravvento sulle capacità guerresche che avevano contraddistinto la nobiltà feudale.

In breve, la mitigazione di ogni eccesso emozionale e l'autocensura rispetto a comportamenti aggressivi – funzionali alla stabilità dei nuovi contesti sociali e a una rete di interdipendenze divenuta del tutto interstiziale nel diciannovesimo secolo – genera il bisogno di tradurre e ricanalizzare simbolicamente quella violenza ormai celata nei retroscena della psiche individuale.

Ecco: gli sport moderni sarebbero il prodotto di quel processo di traduzione simbolica e di ablazione dell'aggressività durato per tutto il Settecento e l'Ottocento. Nessun legame di continuità con gli sport antichi o medievali, per Elias ancora imbevuti di violenza e di fatto pericolosi per l'incolumità fisica degli individui, se non addirittura forme di apprendistato per la gestione di

conflitti bellici. No, gli sport moderni sarebbero attività fondate sulle qualità corporee ma fortemente regolamentate secondo i principi dei nuovi Stati nazionali, tesi a garantire l'incolumità di tutti i cittadini. Non è un caso che gli sport moderni nascano in Inghilterra, la nazione più industrializzata ed evoluta nei meccanismi di centralizzazione, e che all'inizio siano le classi più elevate a praticarli: nasce qui la caccia alla volpe – in cui non per caso l'atto della cattura e dell'uccisione viene demandato dall'uomo ai cani –, così come il rugby, il calcio, la boxe ecc. La 'sportivizzazione' della violenza comporta la messa a punto di regolamenti complessi e di forme di arbitrato in grado di gestire 'dall'alto' le sfide sportive, e sono infatti le *public schools* inglesi ad alfabetizzare le giovani generazioni a questa gestione simbolica della violenza. Il *fair play* – come mostra anche la regolamentazione della boxe – domina sovrano, per cui gli sport divengono insieme uno strumento di socializzazione e un esercizio di autocontrollo.

Il calcio è la forma simbolica destinata a diventare più diffusa e seguita: esso consente di dare libero sfogo nelle arene alla drammatizzazione delle emozioni, ma in forma attenuata e 'catartica', e rimette in gioco quella foga istintuale che la routinizzazione della vita sociale ha di fatto estromesso (Elias, Dunning 1989; Dunning 1999; Elias 2010). Questo processo è peraltro sostenuto dal senso della vista (che nell'indagare l'habitat sostituisce il più arcaico senso dell'olfatto) e spiega la genesi moderna dello 'spettatore', o meglio la nascita di istituzioni ludiche che hanno favorito e plasmato un pubblico 'vedente'.

A partire dalla fine del Settecento, ha scritto Elias, il piacere della lotta e dell'aggressività trovano un'espressione socialmente consentita nelle competizioni sportive. E ciò vale soprattutto allorché si tratta di 'essere spettatori', ad esempio di incontri di boxe, in quel sogno a occhi aperti in cui lo spettatore si identifica con quei pochi individui cui è concesso uno spazio limitato e rigorosamente regolato per scaricare la propria emotività. Questa possibilità di godere appieno (*ausleben*) dei propri affetti facendo da spettatore o perfino da ascoltatore, ad esempio ascoltando un resoconto alla radio, è un tratto assai caratteristico della società 'civile', e "decisivo nel determinare anche il ruolo del cinema nel nostro mondo. La trasformazione di quella che in origine era una manifestazione di gioia attiva e spesso aggressiva nella più passiva e costumata gioia di fare da spettatore, cioè in una mera gioia degli occhi, ha inizio già con l'educazione dei giovani e con i precetti miranti a condizionarli" (Elias 1982: 360).

Una delle contestazioni alla teoria esposta dai due sociologi e di cui è stata interessata la Scuola di Leicester ha riguardato i fenomeni di violenza generati dal gioco del calcio soprattutto in Inghilterra, dove gli *hooligans* hanno a lungo costituito un problema. Se lo sport moderno è una forma di esonero simbolico dalla violenza, non è forse contraddittorio che proprio esso abbia generato fenomeni di marcata aggressività? Non è questa la sede per trattare il tema, ma basti dire che a opinione di Dunning i gruppi di tifosi dediti al teppismo sono costituiti soprattutto da giovani appartenenti agli strati inferiori della classe operaia, se non addirittura a un sottoproletariato estraneo alle logiche di routinizzazione descritte da Elias (Williams et al. 1984 e 1986; Bairner 2006). Ma a questo punto è bene porsi la domanda: la letteratura, con le sue imperiture strategie simboliche, come ha rappresentato le manifestazioni sportive e in particolare il football? Un buon terreno di prova è costituito dallo scrittore argentino Osvaldo Soriano, tra i contemporanei forse colui che più

si è dedicato a comprendere i processi emozionali e cognitivi che si attivano negli spettatori di eventi calcistici.

Nei racconti di Soriano dedicati al calcio, infatti, entriamo in qualcosa che definirei un mondo *live*. Si parte sempre da un fermo-immagine in cui il tempo si fa coloso e lo spazio diviene il terreno su cui si incontrano individui che non valgono in quanto tali, ma solo per i punti di contatto – incontro/scontro – che essi trovano. La Direzione Centrale del racconto risiede in una serie di *stirring images* (la finale del 1950 tra Brasile e Uruguay; un rigore assegnato *ex-post* che verrà battuto una settimana dopo la conclusione della partita; la sconfitta del Rìo Gallegos per le fraudolente simulazioni ideate dall'allenatore Orlando detto *el Sucio*; il Mondiale giocato – in realtà non lo fu – in Patagonia nel 1942, con un arbitro che imbraccia il revolver; il momento in cui il San Lorenzo vinse il campionato ecc.). L'impressione che se ne trae è altamente sgrammaticata e impura, quasi ossimorica: sul terreno del *'fùtbol'* movimenti di liberazione emozionale si alternano a irrigidimenti regolamentari e peripezie del *mind reading* a lassismi libidinali, come accade quando durante una finale del Mondiale viene annullato un goal al Brasile su richiesta dell'uruguayano Obdulio Varela:

“Fu un finimondo. Gli uruguayani attaccavano senza timore un avversario superiore ma sconcertato. Obdulio dirigeva gridando da centrocampo, impartendo ordini ai suoi. Sembrava che il pallone gli appartenesse, e quando non lo dominava, era perché l'aveva passato per un momento ai compagni, in modo da tenerli occupati. Si arrivò al pareggio. I brasiliani sentirono che erano perduti. Le grida dalle tribune non erano sufficienti a rendere agili i loro muscoli, chiare le loro idee. Le maglie azzurre erano ovunque e non si curavano affatto del gigante. Mancavano nove minuti al termine quando l'Uruguay segnò il goal della vittoria. La gente non riusciva a credere che il colosso fosse morto in casa sua, spogliato di gloria” (Soriano 2014: 4).

Per definire in modo cursorio i racconti di Soriano dedicati al calcio la cosa migliore è immaginare un flipper, in cui i contatti valgono più delle traiettorie e le intenzioni collassano nell'improvvisazione. In questo caos di induzioni frammentarie e di emozioni spesso inesplose c'è bisogno di *àncore narrative*, ossia di dispositivi specifici in grado di garantire un collegamento tra sezioni narrative differenti, in grado di fungere da autentici segnaposto (*place-holders*, come le chiama Barbara Dancygier, una ricercatrice che applica il neuro-cognitivismo allo studio della letteratura), consolidare la trama semantica e aumentarne la coerenza interna (Dancygier 2007: 150). Sono le àncore, ad esempio, ad agire come 'valvole' di scambio tra uno spazio reale e il ricordo che un narratore onnisciente sembra averne, con effetti non dissimili dal realismo magico ma senza l'intervento del *maravilloso*: è questo ad esempio il ruolo del rigore nel racconto *Il rigore più lungo della storia*, con quel *ralenti* in cui l'ordine imposto dall'arbitraggio si trasfonde nel flusso incontrollabile delle emozioni provate dai giocatori, soprattutto quando un mutamento di ruolo da attaccante a difensore produce un ribaltone del focus cognitivo:

“Quando saltavo per colpire di testa sui corner o sulle punizioni, mi rendevo conto di come la porta risultasse diversa se uno è attaccante o difensore. Anche se si aspetta il pallone nello stesso posto, il punto di vista è diverso. Quando un difensore passa

all'attacco è segretamente intimorito, pensa di aver lasciato la difesa indebolita e chi può dire se le marcature sono certe. Il tiro di testa del difensore è astioso, scaltro, sleale..." (Soriano 2014: 49).

Oppure quando tutto collassa nell'esercizio strenuo del *mind reading*:

"Sul far della sera tornarono in paese, aprirono il circolo e si misero a giocare a carte. Dìaz rimase tutta la sera senza parlare, gettando all'indietro i capelli bianchi e duri finché dopo mangiato s'infilò lo stuzzicadenti in bocca e disse:

'Costante li tira a destra'.

'Sempre', disse il presidente della squadra.

'Ma lui sa che io so'.

'Allora siamo fottuti'.

'Sì, ma io so che lui sa', disse *el Gato*.

'Allora buttati subito a sinistra', disse uno di quelli che erano a tavola.

'No. Lui sa che io so che lui sa', disse *el Gato Dìaz*, e si alzò per andare a dormire"

(Soriano 2014:37).

L'impatto cognitivo delle àncore sul lettore produce effetti prettamente metonimici che valorizzano la sola contiguità, per cui il rigore conduce alla considerazione di chi è ai lati del campo, e costoro alle cerimonie festose che in Paese officiano l'esito del rigore, alimentando a propria volta processi inferenziali e di co-attivazione di cui i lettori sono gli amministratori plenipotenziari. In questo modo il destinatario di un racconto di Soriano non è dissimile allo spettatore di una partita di calcio, essendo partecipe egli stesso del gioco e insieme delle fandom che si contendono l'esito della partita. Lo stadio è sì un attrattore cognitivo (Soriano 2017: 24 ss.), ma attiva anche processi di *embodiment* biunivoci – i giocatori si identificano negli spettatori (come in *Obdulio Varela*), e i fans nei giocatori, in quanto la partita si gioca tanto sul campo quanto sugli spalti (Soriano 2014: 5 ss., 34 ss.). La costruzione del significato in un evento calcistico richiede dunque, in modi non dissimili da quelli enunciati da Elias, una complessa interazione di tutti gli attanti coinvolti nel gioco e delinea reti di senso costruite attraverso una cooperazione continua, dove un narratore onnisciente e intrusivo concede spazi illimitati ai *characters*. Nulla richiama solide ontologie. Non c'è niente – *niente* – che possa essere considerato autonomamente, smarginato dal contesto. Ogni cosa è relazionale, vive del contatto con altro, *passa* il pallone nel senso che *trasmette* qualcosa di molto più irrilevante delle ragioni di quella trasmissione.

Soriano lo legge così, il calcio: un compressore di tangenze (*link*, insomma), un inibitore di intenzioni che non siano febbrili e spossanti, uno spazio pugnace di socializzazione – forse la più esuberante forma di socializzazione che ci sia rimasta, sotto l'egida liberatoria di uno scopo meramente ludico. Nelle narrazioni di Soriano le emozioni sono sempre una risposta all'ambiente, e in questo senso rappresentano da un lato una forma intuitiva di comprensione degli eventi che ci accadono, dall'altro la propriocezione di un cambiamento corporeo. Le emozioni comunemente provate dai giocatori di calcio e in modo speculare dagli spettatori sono sempre rapide e 'reattive', manifestandosi quando le nostre convinzioni sul funzionamento del mondo vengono disattese.

Esattamente come il *fùtbol*, mix di caso e necessità, regolismo e improvvisazione, l'emozione *reattiva* è il risultato dell'incontro tra quanto è scontato e quanto invece non lo è: quando meno ce lo aspettiamo, infatti, il mondo agisce in modo tale da sconvolgere le nostre convinzioni (Oatley, 2016: 618 ss.). E quando si verifica un avvenimento che sconvolge il nostro sistema di credenze sul mondo, rispondiamo appunto con delle emozioni reattive che possono avere conseguenze quasi taumaturgiche, come quando la propria squadra vince il campionato ("Che cosa significa essere campioni? È qualcosa come uno champagne ben secco e gelato che scende per la gola. Un solletico live lì dove ti piace. La pelle che ringiovanisce di colpo. In una sola notte ai calvi tornano i capelli..." Soriano 2014: 135). E nondimeno: nei racconti di Soriano lo sport è ancora quel terminale mitigato della violenza evocato da Elias e Denning? In realtà sembra che in essi le identità si siano fatte, come dire, burrose, e siano state sostituite da una socialità tanto più accessibile quanto meglio garantita dal fatto che si tratta pur sempre di un gioco. Le ultime ricerche neuroscientifiche sembrano proprio dare ragione a Soriano...

Essendo lo sport più seguito al mondo, il calcio e i fenomeni più radicali di tifo costituiscono da qualche tempo un terreno privilegiato di ricerca sociale e neuro-scientifica. Il Mondiale del 2018 è stato seguito da 4 miliardi di persone – a distanza, attraverso dirette televisive o in presenza –, e ciò ha prodotto una perfusione di emozioni condivise e spesso espresse attraverso applausi, canti, rituali e naturalmente gesti di violenza fisica o effrazione. Sulla base dell'interesse che Norbert Elias e la Scuola di Leicester rappresentata da Eric Dunning hanno riservato al fenomeno del tifo sportivo, anche psicologi e neuroscienziati ne hanno fatto un terreno di approfondite ricerche, non ultimo per ragioni medico-sanitarie, in quanto il calcio indurrebbe in alcuni individui dal tifo maniacale episodi di infarti miocardici e sbalzi pressori pericolosi per il sistema cardio-vascolare. Ma la scoperta più interessante è stata la crescita esponenziale di cortisolo e testosterone nei giorni che precedono e immediatamente seguono le partite di calcio nazionali o internazionali di particolare valore (van der Meij et al. 2012; Sullivan 2014).

La novità sta nella *condivisione*. La ricerca empirica ha infatti confermato un aumento delle concentrazioni di cortisolo per quanto riguarda gli eventi calcistici sia durante le partite in diretta che fino a una settimana dopo la partita con effetti che gli studiosi chiamano 'fusione identitaria' – e cioè una tendenza ad abbandonare i confini del Self e a trovare dimora in un'identità di gruppo – spiegabile come una risposta determinata dall'attivazione dello *Stress Response System* (SRS) (Swann et al. 2009). Di cosa si tratta? Il ruolo principale del sistema di risposta allo stress è di coordinare i riscontri comportamentali e fisiologici quando un individuo affronta sfide fisiche e/o psico-sociali (Del Giudice et al. 2011), e lo si è testato attraverso biomarcatori non invasivi dello SRS come i test salivari. Studi precedenti avevano ovviamente già dimostrato come lo stress psico-sociale o le situazioni che minacciano il Self promuovano un aumento della secrezione di cortisolo, un glucocorticoide prodotto dalle ghiandole surrenali che aiuta l'individuo a far fronte a scenari impegnativi. Quello che non si sospettava – e che è emerso da ricerche compiute durante la Coppa del Mondo FIFA del 2018 – è che sarebbe proprio la componente sociale del calcio a fungere da elemento scatenante della produzione di cortisolo, poiché gli aumenti ormonali osservati nei tifosi sono stati più marcati tra coloro che avevano assistito in presenza alle partite o che avevano

organizzato specifiche fandom (Newson et al. 2020). Ma questo ci ricondurrebbe alle riflessioni di Elias sulla genesi del calcio moderno come sistema simbolico di aggregazione sociale e controllo della violenza collettiva.

Tuttavia, ancora poco si sapeva dell'impatto del legame di gruppo sul rilascio di cortisolo e ancora meno si conosceva il modo in cui forme rimarchevoli di allineamento sociale come la 'perfusione identitaria' dei singoli nel gruppo influenzino lo stress fisiologico, presumibilmente attenuandolo, se è vero che lo scopo adattivo di tutto questo dovrebbe essere il benessere del gruppo. Ursin e Eriksen (2010) hanno ipotizzato che le alleanze indotte dallo stress si formino a causa di un fattore di tensione che promuove una risposta fisiologica incoraggiando un'alleanza con altri individui (*fans* in funzione di *alleati*). La ricerca condotta da Swann et al. (2009), da parte sua, dimostra che l'aumento dell'eccitazione (rilevato anche attraverso l'accelerazione della frequenza cardiaca) si traduce in attività pro-gruppo per gli individui già indotti a una fusione identitaria (alti livelli di fandom: 'io *sono* il gruppo') ma non per quelli più renitenti ad abbandonare una rigida identificazione personale ('io *sto* con il gruppo'). Sebbene l'identificazione si riferisca a identità sociali che dipendono dal contesto e possono essere effettivamente attivate o disattivate, la fusione riflette un'identità di gruppo sempre presente nell'esistenza degli individui, anche se latente. La fusione con la propria squadra di calcio comporta una lealtà per tutta la vita al club, alla rivalsa nei confronti dei tifosi rivali, alla volontà di combattere per i propri compagni sino al punto di mettere in pericolo la propria vita per gli altri fans (Whitehouse et al. 2017). Se gli attacchi cardiaci sono tra i rischi più frequenti tra gli spettatori delle partite di calcio collettivamente sentite, e se la perfusione identitaria è un forte predittore attivazionale del cortisolo, allora forse l'esame di tale perfusione potrebbe contribuire a una migliore comprensione dei fattori che predicono, ad esempio, malattie coronariche.

Newson et al. (2020) hanno di recente riutilizzato le misurazioni del livello di cortisolo salivare allestite sul campo e condotte da Bowman (2014) in occasione della Coppa del Mondo del 2014 in Brasile, scoprendo che assistere a un importante evento sportivo globale può avere effetti fisiologicamente stressanti, con attivazione accentuata di cortisolo, ma al tempo stesso socialmente aggreganti. La proiezione in diretta sui maxischermi di partite cruciali e soprattutto di una sconfitta storica della squadra brasiliana in casa propria, produsse insomma ciò che nessuna politica governativa aveva neppure immaginato: l'aggregazione spontanea di un pubblico assai eterogeneo per appartenenza sociale, territoriale e etnica, assicurando una coesione di gruppo dagli effetti benefici benché non duraturi. Detto più sinteticamente: Newson et al. (2020) hanno scoperto che – soprattutto durante la cruciale partita persa dal Brasile contro la Germania per 1 a 7, lo storico *Mineirazo* di cui non si aveva più notizia dal 1920 contro l'Uruguay – si è determinata un'alta concentrazione di cortisolo salivare e *insieme* una maggiore perfusione identitaria, rafforzata proprio dall'esito disforico del match.

I ricercatori hanno altresì osservato un'alta concentrazione di testosterone, la cui correlazione con eventi aggregativi e di estrema appartenenza di gruppo era già stata osservata in ambito religioso (Diekhof, Wittmer, Reimers 2014): nei maschi il testosterone promuove la coerenza di gruppo dinanzi a una minaccia esterna, persino superando l'impulso di massimizzare

egoisticamente la ricompensa personale. Questi dati non solo confutano l'idea che il testosterone generalmente promuova comportamenti antisociali e risposte aggressive, ma sottolinea il suo ruolo focale nella messa a punto della cognizione sociale maschile. In buona sostanza il livello di stress registrato nei partecipanti all'analisi, correlato con effetti di maggiore coesione di gruppo e con un aumento del testosterone, supporta la teoria evuzionistica in base alla quale gli alti livelli di stress determinati per tutto il Paleolitico superiore da conflitti intergruppo hanno avuto come effetto un compattamento sociale del gruppo; parimenti, i livelli di testosterone aumenterebbero in contesti impegnativi e rilevanti per lo status sociale e la sopravvivenza stessa di un gruppo (Newson et al. 2020). Le partite più cruciali del Mondiale di calcio possono certamente essere viste come impegnative, poiché l'incertezza dell'esito ha per così dire influenzato lo status sociale del gruppo cui appartenevano i tifosi, aumentando di conseguenza i livelli di testosterone dei fans per prepararli a difendere (in caso di perdita) o migliorare (in caso di vittoria) il loro status sociale. Similmente, l'elevata secrezione di cortisolo durante i match viene oggi spiegata dalla Teoria dell'autoconservazione sociale (Dickerson, Kemeny 2004), secondo cui l'asse ipotalamo-ipofisi-surrene si attiva in reazione a una minaccia alla collettività sociale, per cui il rilascio di cortisolo rappresenta una risposta 'adattiva' che migliora le prestazioni psicofisiche, ad esempio aumentando i livelli di glucosio che supportano un'eventuale elevata attività muscolare, come accade nell'affrontare le reazioni negative dei fans della squadra calcistica avversaria in caso di sconfitta, o come accadeva all'*homo sapiens* nello scontro tra due o più tribù avversarie.

La scoperta del valore socialmente coagulante delle competizioni calcistiche e in particolare del calcio – una scoperta, va ricordato, *evidence based*, con prelievi salivari prima e dopo gli eventi – ha consentito di rivalutare l'ipotesi formulata originariamente dall'etologo inglese Desmond Morris nel libro *The Soccer Tribe* (1981), secondo cui tutti gli sport hanno un'origine tribale, ma il calcio più di tutti gli altri si fonda su rituali dominanti nel Paleolitico superiore, quando l'*homo sapiens* – distaccandosi in ciò dalla stretta parentela con le scimmie – si dedicò ad attività venatorie necessariamente complesse, in cui non solo l'analisi delle tracce lasciate dalle prede doveva generare una strategia di attacco, ma la collaborazione di altri individui era del tutto necessaria per la sopravvivenza. Quando termina l'epoca dei cacciatori-raccoglitori e intorno a 10.000 anni a.C. l'uomo diviene stanziale grazie alla scoperta simultanea dell'agricoltura e dell'allevamento, l'attività venatoria scompare come strumento di sopravvivenza ma permane come attività ludica o, nei modi di una vera e propria traduzione simbolica, nelle arene che già la civiltà romana considera uno spazio ineliminabile di ricreazione. Come ricorda Desmond Morris, nella sola giornata inaugurale del Colosseo – era l'80 d.C. – morirono almeno 5.000 animali. Attività venatoria in pieno cortocircuito, che per molti altri secoli continuerà la sua deriva simbolica e di cui la corrida è un tardivo relitto, fino al momento in cui con la seconda rivoluzione industriale si comincia da un lato ad avere maggiore rispetto per il mondo animale, e dall'altro si creano nei centri metropolitani ingenti masse di popolazione che necessitano di nuove "arene" entro cui gestire il tempo libero e insieme dare sfogo a quel bisogno edonico puntualmente censurato nelle grandi, opprimenti *factories* delle nazioni europee.

È qui che nasce il calcio: non per caso in Inghilterra, dove la rivoluzione industriale ha raggiunto uno sviluppo molto più avanzato. Ebbene, il gioco del calcio – dove due squadre si oppongono l'una all'altra cercando di andare in rete un numero di volte superiore agli avversari – è per Morris una riproduzione simbolica delle strategie venatorie, dove era necessario studiare le mosse delle prede e istituire una coesione di gruppo necessaria e sufficiente ad agire in modo concertato. La domanda non può non essere questa: qual è la preda? Niente affatto l'avversario, sostiene Morris, bensì la *porta*: “Sebbene in apparenza i giocatori sembrino farsi la guerra, in realtà non stanno cercando di distruggersi a vicenda, ma semplicemente di superarsi, allo scopo di perpetrare un'uccisione simbolica tirando in porta” (Morris 1982: 46). La catena causale ci mostra dunque un cacciatore che è il calciatore, uno strumento venatorio che è il pallone e una preda che è la porta, ma dato che quest'ultima, al contrario degli animali, non si muove, si rende necessario un complesso corredo regolamentare (di cui il 'fuorigioco' costituisce senza dubbio un buon esempio per differire la conquista della preda), e soprattutto una tribù avversaria. Insomma, “la soluzione è quella di porre a difesa della preda inanimata un'altra squadra, che renda il più possibile difficili le operazioni di tiro e 'uccisione'” (Morris 1982: 36 ss.). La popolarità incontestabilmente maggiore del calcio rispetto agli altri sport andrebbe per Morris attribuita al fatto che esso riproduce un maggior numero di fasi e di componenti della caccia 'vera' – come il prendere la mira, mettersi in una condizione di pericolo fisico, sperimentare l'impeto dell'inseguimento e organizzare un'attenta cooperazione con gli altri giocatori. Non mancherebbe neppure una sopravvivenza di usanze belliche, in quanto nel calcio non basta *segnare* quante più pseudo-uccisioni possibili, ma bisogna superare l'avversario e attribuire a sé stessi il ruolo di vincitore, agli avversari quello di vinto.

A questo punto è anche doveroso osservare che il modo in cui gli esseri umani cooperano nei contesti sociali contemporanei con individui sconosciuti e geneticamente anche assai distanti è del tutto insolito nel mondo animale: viene dunque da chiedersi perché questo accada e soprattutto per quale ragione la cooperazione si sia coagulata simbolicamente nel gioco del football. La disponibilità ad aiutare gli altri senza vantaggi personali evidenti o immediati costituisce infatti un enigma evolutivo, e stupisce vedere oggi gli appassionati di sport sacrificare tempo, denaro e altre risorse per appoggiare un club con altrettante migliaia di fans non imparentati tra loro; comprendere cosa motivi i fans a una devozione spesso estrema significa altresì trovare la chiave per comprendere gli atti di 'teppismo' e i disordini che spesso accompagnano gli eventi calcistici (Newson et al. 2020). Abbiamo visto come la cooperazione si sia evoluta insieme all'*Homo sapiens* durante gli scontri per coalizioni e/o dominazioni tra conspecifici, si trattasse di attività venatorie o di competizione sessuale: si generò una vocazione a fondere le identità individuali in un'aggregazione superiore di tipo collettivo, per cui soprattutto le minacce al gruppo generarono reazioni corali. Poiché numerosi studi hanno collegato la fusione delle identità individuali alla volontà dei membri del gruppo di combattere e morire in difesa del gruppo stesso, tale fusione viene normalmente collegata ad azioni di ostilità e violenza intergruppo (Hansen 2018). Oggi sappiamo invece – e il calcio ne è una dimostrazione – che i processi di perfusione identitaria hanno un'ampia portata e sono anche alla base di azioni prosociali e pacifiche: in questo senso, la perfusione identitaria potrebbe essersi

evoluta non per dare sfogo all'aggressività in condizioni ostili bensì per proteggere meglio gli interessi collettivi (Doidge et al. 2020: 24 ss.).

Ora, per spiegare la storia evolutiva del meccanismo di fusione delle identità individuali e la relativa volontà di sacrificare se stessi a favore del gruppo sono state avanzate tre differenti ipotesi (Whitehouse 2018a):

(i) La fusione dell'identità nasce dai legami familiari e dai sentimenti di parentela 'psicologica', oltre che dalla parentela genetica, il che suggerisce che tale fusione possa essere un risultato della selezione della specie (Vázquez et al. 2017).

(ii) La fusione si sarebbe evoluta come una forma di estrema reciprocità (cioè 'morirò per te se tu morirai per me, in modo che entrambi avremo meno possibilità di morire').

(iii) La fusione identitaria sarebbe un comportamento condizionato, ereditato dalla cooperazione in precedenti esperienze condivise (Whitehouse 2018b).

Se queste spiegazioni evolutive non si escludono a vicenda, una recente, originale ricerca di Newson, Buhrmester e Whitehouse (2021) ha suggerito invece che siano le esperienze altamente disforiche a fungere da agente attrattore all'interno delle collettività umane. Gli effetti della disforia condivisa sui legami di gruppo erano già stati ampiamente studiati nelle comunità rituali e soprannominati 'modalità immaginativa della religiosità', cioè qualcosa che si riferisce a rituali collettivi rari ed emotivamente assai eccitanti (come i riti di iniziazione), in contrapposizione alla formattazione dottrinale dei rituali collettivi ad alta frequenza e bassa eccitazione (come le messe). Solo negli ultimi anni la ricerca sui legami immaginativi di gruppo è stata estesa a contesti rituali non religiosi, ad esempio ai gruppi militari, alle vittime di attacchi terroristici e ai club di arti marziali. Ha così preso forma la teoria delle pratiche immaginative secondo cui le esperienze disforiche persistono nella memoria episodica degli individui creando immagini vivide o traumatiche, fino a formare una parte stabile ed essenziale del Self individuale: attenzione, sono solo le esperienze disforiche a sedimentarsi come archetipi identitari, non le esperienze positive.

Lo studio di Newson, Buhrmester e Whitehouse (2021) utilizza test in neuroimaging e si concentra appunto sul modo in cui episodi di disforia condivisa portino da un lato alla fusione delle identità individuali nel caso delle fandom calcistiche, dall'altro siano legati alla volontà di impegnarsi in ostilità di gruppo individualmente perniciose. In particolare, durante e immediatamente dopo le partite di calcio più seguite, le indagini attraverso fMRI hanno rivelato nei tifosi un'attivazione della corteccia mediale prefrontale (mPFC), che rappresenta il sistema esecutivo del nostro cervello, implicato nella pianificazione dei comportamenti cognitivi complessi (ad es. in caso di dissonanza cognitiva), nell'espressione della personalità e nella deliberazione circa la condotta sociale. In particolare, molto attiva è apparsa da un lato la sua parte ventrale (vmPFC) (deputata all'elaborazione del rischio e alla regolamentazione della frequenza cardiaca in situazioni di stress attraverso l'interazione con la memoria a lungo termine), secondo i dati fMRI in corrispondenza con l'intensità dell'appartenenza al gruppo e della fusione identitaria; dall'altro, la sua parte dorsale (dmPFC), implicata normalmente nell'integrazione delle impressioni sociali, della teoria della mente, dei giudizi morali e dei processi decisionali. Ora, la sincronica attivazione delle porzioni dorsale e ventrale del mPFC nel corso degli eventi calcistici riflette un'interessante

interazione tra la difesa del Self individuale e l'appartenenza di gruppo – come se il fondersi nella collettività fosse un meccanismo atavico di tipo adattivo in casi di pericolo o disforia (Doidge et al. 2020: 60 ss.).

Ancora. L'innato bisogno di appartenere a un gruppo di conspecifici è stato osservato attraverso test in fMRI anche nel caso di un gruppo di fans brasiliani (Bortolini et al. 2017) rilevando una specifica attivazione della corteccia cingolata subcallosa (SCC) – interconnessa sia con mPFC che con l'amigdala – e una maggiore connettività funzionale con la corteccia orbitofrontale mediale (mOFC), la parte della PFC coinvolta nell'elaborazione cognitiva dei processi decisionali e ponte tra quest'ultima e le strutture limbiche (il centro cerebrale delle emozioni). Questi risultati indicano il ruolo chiave della SCC – una regione implicata nelle decisioni altruistiche e nell'affiliazione di gruppo – nel caso di motivazioni altruistiche e di decisioni relative al comportamento *ingroup* (mPFC) nella vita reale. In linea con queste evidenze neuro-scientifiche, Doidge et al. (2020) hanno osservato come gli stili di vita degli *ultras* si siano diffusi negli ultimi cinquant'anni, contraddistinti da una progressiva globalizzazione e da derive individualistiche postmoderne che hanno reso molto oneroso il mantenimento di legami stabili tra le persone (il concetto baumaniano di "società liquida" esprime pienamente questo status), e come questi stili di 'tifo' si siano fondati meno sulla passione per il calcio e più sulle strette relazioni che si instaurano all'interno di ciascuna community di fans. Ma ancora una volta la disforia gioca un ruolo imponente, ad esempio per il fatto che siano i club calcistici di minore successo ad annoverare i tifosi più impegnati e coesi tra loro: tale situazione viene chiamata 'percorso di disforia condiviso verso la fusione' (*Shared dysphoria pathway to fusion: SDFP*), quando cioè i tifosi dei club meno vincenti si fondono irrevocabilmente con il loro club e tra loro come risultato della condivisione delle sconfitte personali e del club (Newson, Buhrmester, Whitehouse 2021).

In conclusione, il football ha molto a che vedere con le condizioni di socialità e le abitudini relazionali. Basti pensare che molteplici prove statistiche dimostrano come gli eventi calcistici possano addirittura influenzare i comportamenti di fertilità e modificare gli indici delle nascite: sappiamo ad esempio come ci sia stato un aumento del numero di nascite in Islanda nove mesi dopo che il Paese aveva inaspettatamente battuto l'Inghilterra nel Campionato europeo UEFA del 2016, così come in Inghilterra nel 2003 dopo aver raggiunto i quarti di finale della Coppa del Mondo FIFA nel 2002 (Gibson 2017). E ancora: Montesino et al. (2013) hanno documentato un picco di fertilità nell'area di Barcellona nove mesi dopo un decisivo, 'eroico' goal segnato dal giocatore Iniesta contro il Chelsea all'ultimo minuto della semifinale di Champions League nel 2009.

Una spiegazione comune per il legame tra risultati sportivi, umore e fertilità risiede in ciò che Hayward e Rybińska (2017) definiscono 'rapporto celebrativo': per spiegare ad esempio la cosiddetta 'generazione Iniesta' – ossia il picco di nascite in Catalogna nove mesi dopo il gol del giocatore contro il Chelsea (Montesinos et al. 2013: 6) – essi sostengono che l'accresciuta euforia in seguito a una vittoria genera sensazioni edoniche che si traducono, come dire, in festeggiamenti nell'intimità sessuale, di cui le nascite non pianificate possono essere una conseguenza. Il plausibile meccanismo fisiologico sottostante è che le sensazioni positive dopo la vittoria della propria squadra vadano di pari passo con alcuni cambiamenti ormonali che, a loro volta, aumentano il desiderio

sessuale: si è già visto come i livelli di testosterone si elevino nel caso di contese particolarmente sentite in ambito calcistico. Alcuni ricercatori hanno studiato i livelli di testosterone dei tifosi brasiliani, italiani e tedeschi dopo i Mondiali di calcio del 1994 e hanno scoperto che il livello di testosterone era aumentato nei tifosi la cui squadra aveva vinto, mentre era diminuito nei tifosi che avevano subito una sconfitta (Bernardi, Cozzani 2021: 625-641).

Bibliografia

- Bairner A., "The Leicester School and the Study of Football Hooliganism", *Sport in Society*, 9(4), 2006, pp. 583-598.
- Bernardi F., Cozzani M., "Soccer Scores, Short-Term Mood and Fertility", *European Journal of Population*, 37(3), 2021, pp. 625-641.
- Bernhardt P. C., Dabbs Jr J. M., Fielden J. A., Lutter C. D., "Testosterone changes during vicarious experiences of winning and losing among fans at sporting events", *Physiology & Behavior*, 65(1), 1998, pp. 59-62.
- Bortolini T., Bado P., Hoefle S., Engel A., Zahn R., de Oliveira Souza R., Dreher J., Moll J., "Neural bases of ingroup altruistic motivation in soccer fans", *Scientific Reports*, 7(1), 2017, pp. 1-12.
- Bowman J., *Brazil's newspapers cry 'shame,' 'grief,' 'disgrace' after stunning World Cup loss*, 2014, "CBC news website", <http://www.cbc.ca/newsblogs/yourcommunity/2014/07/brazils-newspaperscry-shame-grief-disgrace-after-stunning-world-cup-loss.html>.
- Dancygier B., "Narrative Anchors and the Processes of Story Construction: The Case of Margaret Atwood's 'The Blind Assassin'", *Style*, 41(2), 2007, pp. 133-152.
- Del Giudice M., Ellis B. J., Shirtcliff E. A., "The adaptive calibration model of stress responsivity", *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 35(7), 2011, pp. 1562-1592.
- Dickerson S. S., Kemeny M. E., "Acute stressors and cortisol responses: a theoretical integration and synthesis of laboratory research", *Psychological bulletin*, 130(3), 2004, pp. 355-391.
- Diekhof E. K., Wittmer S., Reimers L., "Does competition really bring out the worst? Testosterone, social distance and inter-male competition shape parochial altruism in human males", *PLoS one*, 9(7), 2014, pp. 1-11.
- Doidge M., Kossakowski R., Mintert S., *Ultras: The passion and performance of contemporary football fandom*, Manchester, Manchester University Press, 2020.
- Dunning E.G., *Sport Matters. Sociological studies of sport, violence and civilization*, London - New York, Routledge, 1999.
- Elias N., *La civiltà delle buone maniere*, trad. it., Bologna, il Mulino, 1982.
- *Potere e civiltà*, trad. it., Bologna, il Mulino, 2010.
- Elias N., Dunning E., *Sport e aggressività*, trad.it, Bologna, il Mulino, 1989.
- Gibson S., *Baby Boom in Iceland Hospital Nine Months to the Day Since Win over England at Euro 2016*, 2017, "The Telegraph", <http://www.telegraph.co.uk/football/2017/03/28/birth-record-iceland-hospital-nine-months-day-since-win-england/>.
- Hansen I. G., "The analytic utility of distinguishing fighting from dying", *Behavioral and Brain Sciences*, 41, 2018.

- Hayward G. M., Rybińska A., “‘Super bowl babies’: Do counties with super bowl winning teams experience increases in births nine months later?”, *Socius*, 3, 2017, pp. 1–14.
- Montesinos J., Cortes J., Arnau A., Sanchez J. A., Elmore M., Macia N., Bosch J., “Barcelona baby boom: does sporting success affect birth rate?”, *BMJ*, 347, 2013, pp. 1-6.
- Morris D., *La tribù del calcio*, trad. it., Milano, Mondadori, 1982.
- Newson M., Shiramizu V., Buhrmester M., Hattori W., Jong J., Yamamoto E., Whitehouse H., “Devoted fans release more cortisol when watching live soccer matches”, *Stress and Health*, 36(2), 2020, pp. 220-227.
- Newson M., Buhrmester M., Whitehouse H., “United in defeat: shared suffering and group bonding among football fans”, *Managing Sport and Leisure*, 2021, pp. 1-18.
- Oatley K., “Fiction: Simulation of Social Worlds”, *Trends in Cognitive Sciences*, 20 (8), 2016, pp. 618-628.
- Soriano O., *Fùtbol. Storie di calcio*, trad. it., Torino, Einaudi, 2014.
- *Pensare con i piedi*, trad. it., Torino, Einaudi, 2017.
- Sullivan G. B., “Collective emotions and the World Cup 2014: The relevance of theories and research on collective pride and shame”, *Psicologia e Saber Social*, 3 (1), 2014, pp. 112–117.
- Swann W. B., Gómez A., Seyle D. C., Morales J. F., Huici C., “Identity fusion: The interplay of personal and social identities in extreme group behavior”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 96 (5), 2009, pp. 995–1011.
- Van der Meij L., Almela M., Hidalgo V., Villada C., Ijzerman H., van Lange P. A., Salvador A., “Testosterone and cortisol release among Spanish soccer fans watching the 2010 World Cup final”, *PloS one*, 2012, 7(4), pp. 1-7.
- Vázquez A., Gómez Á., Ordoñana J. R., Swann W. B., Whitehouse H., “Sharing genes fosters identity fusion and altruism”, *Self and Identity*, 16 (6), 2017, pp. 684–702.
- Ursin H., Eriksen H. R., “Cognitive activation theory of stress (CATS)”, *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 34 (6), 2010, pp. 877-881.
- Whitehouse H., Jong J., Buhrmester M. D., Gómez Á., Bastian B., Kavanagh C. M., Gavrillets S., “The evolution of extreme cooperation via shared dysphoric experiences”, *Scientific Reports*, 7(1), 2017, pp. 1-10.
- Whitehouse H., “Dying for the group: Towards a general theory of extreme self-sacrifice”, *Behavioral and Brain Sciences*, 41, 2018a, pp. 1-62.
- “Four things we need to know about extreme self-sacrifice”, *Behavioral and Brain Sciences*, 41, 2018b, e222.
- “Devoted fans release more cortisol when watching live soccer matches”, *Stress and Health*, 36 (2), 2020, pp. 220-227.
- Williams J.M, Dunning E.G., Murphy P.J., *Hooligans Abroad*, London – New York, Routledge, 1984.
- “The rise of the English soccer hooligan”, *Youth & Society*, 17(4), 1986, pp. 362-380.