

Rivista Italiana di Studi sull'Umore  
RISU, Volume 8, Issue 1, 2025, pp.36-47  
ISSN 2611- 0970  
www.risu.biz

## **La funzione sociale della risata nell'interazione: i contributi di Gregory Bateson, Erving Goffman e Harvey Sacks**

### **[The social function of laughter in interaction: contributions from Gregory Bateson, Erving Goffman and Harvey Sacks]**

**Maria Alessandra Molé**

*Dipartimento di Scienze della Formazione, Università Roma Tre*  
E-mail: mariaalessandra.mole@uniroma3.it

**Original article**

Ricevuto il 16 ottobre 2024; accettato il 12 novembre 2024

---

#### **ABSTRACT**

**IT** La risata è un fenomeno onnipresente nella vita sociale degli individui e accompagna il loro interagire nel corso delle pratiche quotidiane. Molto è stato scritto sul riso nel corso dei secoli ma pochi studiosi sono riusciti a cogliere la sua funzione sociale all'interno dell'interazione. Studiosi come Gregory Bateson, Erving Goffman e Harvey Sacks sono riusciti a offrire una comprensione più dettagliata sui meccanismi dell'agire con il riso. Un agire che viene costruito in maniera situata dai partecipanti nel corso delle relazioni sociali e che permette di evidenziare le diverse funzioni che la risata può assumere nella conversazione.

**Parole chiave:** Risata, interazione, conversazione, funzione sociale

**EN** Laughter is a pervasive phenomenon in the social life of individuals, and accompanies their interactions throughout their daily practices. Much has been written about laughter over the centuries, but few scholars have managed to grasp its social function within interaction. Researchers such as Gregory Bateson, Erving Goffman, and Harvey Sacks provided a more detailed understanding of the mechanisms of action through laughter. It is an act which is constructed in a situated manner by participants in the course of social relationships and which allows to highlight the different functions that laughter can take on in conversation.

**Keywords:** Laughter, interaction, conversation, social function

## 1. Introduzione

Il riso è un fenomeno onnipresente nella vita sociale degli individui e, nelle sue diverse forme, accompagna il loro inter-agire. La letteratura che esplora la dimensione comica dell'esperienza umana apporta un contributo pluridisciplinare che investe almeno la filosofia, la storia, l'antropologia, la semiotica, la psicologia e la letteratura, per non parlare degli apporti linguistici, biologici e neurologici ed altri ancora. Anche la sociologia – in particolare quella fenomenologica ed interazionale – non ha mancato di fornire il suo contributo, un contributo che se da un lato appare di grande interesse di per sé (dato che ha visto l'esercizio di sociologi come Peter Berger o Harvey Sacks), dall'altro ha aperto filoni di analisi e curiosità ancora lontane dall'essere sufficientemente battuti. In realtà è proprio la caratteristica fugace della risata che, insieme al suo carattere pervasivo e scontato, la rendono un fenomeno straordinario, difficile da cogliere e ricco di sfumature, con implicazioni di vasta portata. In particolare, la sociologia contemporanea, sulla scia degli studi sull'interazione sociale – che hanno visto e vedono in Erving Goffman e Harold Garfinkel due punti di riferimento imprescindibili – ha prodotto un approccio particolarmente utile alla considerazione del ruolo del riso nell'interazione sociale: ci si riferisce all'Analisi della conversazione introdotta da Harvey Sacks tra gli anni '60 e '70, un approccio che ha continuato a svilupparsi ancora oggi e costituisce un ancoraggio utile per passare dalla teoria alla ricerca empirica.

In questa sede verranno presi in considerazione studiosi che hanno fornito un contributo prezioso per la considerazione del ruolo del riso nell'interazione sociale. Si tratta dell'antropologo Gregory Bateson e dei sociologi Erving Goffman e Harvey Sacks i quali hanno approfondito il tema del riso nell'interazione e di come esso possa creare delle cornici (frame) utili a definire la situazione che si sta vivendo in quel momento e a comprendere meglio in che modo i partecipanti collaborino nel costruire insieme un'attività situata collaborativa.

## 2. Gregory Bateson e l'umorismo

L'antropologo Gregory Bateson, nel suo testo "L'umorismo nella comunicazione umana" (1953 [2006]) afferma che la risata è in grado di sancire un accordo tra i parlanti durante l'interazione e «lascia intendere che c'è una premessa comune sul modo di vedere l'universo» (ivi, p. 49). Una premessa, quella fornita dallo studioso, che lascia intendere come il riso possa essere considerato un dispositivo che viene utilizzato ordinariamente dagli individui per agire e per interpretare correttamente i segni prodotti dagli altri membri. Esso infatti è uno strumento di creazione di significato che produce effetti sociali rilevanti per la realizzazione dell'ordine sociale. Il riso fa sicuramente parte dell'umorismo ma possiede una grande varietà di sfumature che emergono a livello interazionale quando i partecipanti dialogano tra loro. Quando si è impegnati in una conversazione dove sono presenti risate e sorrisi, gli interagenti collaborano e si impegnano nel costruire insieme un gioco collaborativo, che viene definito passo dopo passo, in maniera

sequenziale e temporale. Questo 'gioco' condiviso è il prodotto di una rendicontazione intellegibile di quello che viene detto e fatto in maniera locale<sup>1</sup>. Il giocare e il ridere insieme, quindi, svolgono delle funzioni sociali che permettono di fare luce sui micro-aspetti della vita quotidiana che, solitamente, vengono dati per scontati e che un'osservazione a livello sociologico è in grado di spiegare in maniera dettagliata portando in superficie tutto ciò che è dato per scontato. Un gioco interazionale però necessita di alcune regole per realizzarsi e Bateson lo spiega in maniera accurata facendo riferimento alle sue analisi condotte allo zoo Fleishhacker di San Francisco dove studiò il comportamento di alcuni animali come le scimmie, le lontre e i delfini, al fine di determinare se gli animali fossero in grado di riconoscere la natura simbolica dei comportamenti che definiscono cos'è un gioco. Osservando gli animali giocare tra loro, lo studioso si accorse che essi sembravano quasi aggredirsi quando in realtà si impegnavano in azioni giocose molto simili alla sottomissione/aggressione, come simulazione di lotte o morsi. Lo studioso infatti afferma che «un messaggio non consiste degli oggetti che denota (la parola "gatto" non ci può graffiare). Così succede anche nel gioco: le azioni di "gioco" sono collegate ad altre di "non gioco": ci si imbatte in un esempio di segnali che stanno per altri eventi, e quindi risulta chiaro che l'evoluzione del gioco può essere stata una tappa importante nell'evoluzione della comunicazione» (Bateson 1997, p. 221).

L'interesse dell'antropologo quindi era comprendere meglio come gli animali facessero a capire che l'attività che avevano intrapreso insieme doveva essere intesa come un gioco e non come un combattimento vero e proprio. Gli animali, in realtà, sono capaci di scambiarsi segnali che chiariscono la situazione in corso e «in ogni tipo di gioco esistono dei messaggi che rispondono a determinate regole di quel gioco» (Bateson, 1953 [2006], p. 51). Anche Van Hooff e Preuschoft (2003), hanno indagato le relazioni giocose tra i primati. Secondo gli studiosi, infatti, primati e scimmie, quando sono impegnati in attività giocose, assumono una "faccia da gioco" (play face) caratterizzata da un'ampia apertura della bocca senza la ritrazione delle labbra che coprono ancora i denti. Di solito, la play face si verifica nel contesto del gioco ed è spesso accompagnata da risatine e da movimenti energici e scattanti. Il gioco comporta attività fisiche vivaci: l'inseguirsi l'un l'altro, l'attaccarsi e il farsi il solletico. È possibile che questo tipo di gioco fisico, oltre a essere cruciale per il legame e la coesione sociale (De Waal, 1986), abbia la funzione di addestrare i giovani primati a svolgere compiti più seri che dovranno intraprendere da adulti come il cacciare, il lottare, l'accoppiarsi o il fuggire in caso di pericolo (Gervais, Wilson, 2005; Panksepp, 1998).

Assumere una play face, quindi, definisce una cornice di comportamento che permette di capire che un determinato segnale, come il mordere o lo spintonare, considerate azioni minacciose e aggressive a un primo livello di significato, nella realtà, fanno intendere un altro tipo di comportamento che è proprio

---

<sup>1</sup> La realizzazione locale delle azioni pratiche è uno degli aspetti analizzato negli studi etnometodologici. I diversi comportamenti della vita ordinaria portati avanti dai membri forniscono un contesto fertile per l'analisi sociologica, ma rendono conto anche dell'ordine fattuale che viene costruito in maniera metodica, razionale e locale dai membri della società.

quello del gioco. «Le azioni di gioco sono collegate a, o denotano, altre azioni di non gioco» (Bateson, 1996, p. 222). La maggior parte dei messaggi che avvengono in un determinato tipo di contesto sono definiti da Bateson “metacomunicativi”, ovvero racchiudono al loro interno elementi impliciti per definire quel determinato messaggio. Ciò conduce Bateson a illustrare il concetto di cornice considerato come ciò che conferisce significato alle parole e al contesto in cui vengono prodotte. Infatti, vi è la necessità di inquadrare una parola o una frase, altrimenti diventa difficile, se non impossibile, la sua comprensione. La cornice è portatrice di un messaggio che, come lo stesso studioso afferma, è “metacomunicativo”, dove per “metacomunicazione” s’intende la “comunicazione sulla comunicazione”, qualcosa che comprende tutti quegli elementi e affermazioni sulla codificazione dei messaggi scambiati tra chi si sta relazionando in quel momento. Così, il messaggio “questo è un gioco” potrebbe verificarsi, per esempio, in una conversazione quotidiana quando si tende a fare ironia di qualcosa o per prendere in giro qualcuno, oppure quando si utilizzano termini che se accostati insieme risultano incompatibili tra loro a un primo livello di comprensione<sup>2</sup>. I parlanti, in questo modo, parlano di qualcosa mentre, nella realtà, intendono dire qualcos’altro, e collaborano attivamente tra loro per stabilire e mantenere una cornice di gioco. Quando il messaggio giocoso viene colto da tutti i partecipanti a una conversazione, viene compreso il paradosso del significato dei termini che creano una cornice comica definita in maniera cooperativa dai partecipanti. In questo modo, il paradosso informa i riceventi che i termini utilizzati non stanno a indicare un messaggio del primo tipo, ma un significato diverso. Come sostengono McCarthy e Carter (2004, p. 161), la comprensione di una cornice di gioco «dipende fundamentalmente da un’accezione comune di una distorsione della realtà». Uno dei punti di forza dell’umorismo è che permette all’uomo di esplorare, in modi nuovi, ciò di cui è già a conoscenza ma anche di parlare di argomenti complicati o scomodi usando parole diverse. Secondo Bateson, infatti, «l’umorismo [...] funziona proprio perché ci immette in una paradossalità, in uno sdoppiamento e quindi anche in una moltiplicazione di livelli, e per funzionare chiede al soggetto o all’attore (non solo in senso sociologico) di esercitare un’arte sottile e difficile» (Bateson, 1953 [2006], p. 9).

L’umorismo possiede «l’effetto unico di imporre ai partecipanti un’auto-ridefinizione della realtà» (Fry, 1963, p. 153) e offre intrinsecamente la caratteristica di molteplici livelli simultanei di significato e impatto. In alcune occasioni può capitare che non tutti colgano l’aspetto umoristico di una frase e questo può creare un senso di fraintendimento e incomprensione<sup>3</sup>. Così, nell’analizzare la comunicazione tra due o più persone e il senso che ognuno ne percepisce, bisogna tener conto sia del contenuto della comunicazione sia dei significati che specificano la cornice in cui tale messaggio deve essere interpretato. Affinché si stabilisca una cornice di gioco nel discorso, i partecipanti alla conversazione devono

---

<sup>2</sup> Koestler (1969, p. 35) ha anche sottolineato che l’umorismo è il risultato della “percezione di una situazione o di un’idea [...] in due cornici di riferimento autoconsistenti ma abitualmente incompatibili”, che ha definito bisociazione.

<sup>3</sup> Quando si analizzano le conversazioni questo senso di fraintendimento potrebbe coincidere con un momento di silenzio.

necessariamente collaborare l'uno con l'altro per il mantenimento di quest'ultima per un certo periodo di tempo. Essendo un'attività congiunta, alcuni studiosi ritengono che la risata contribuisca a segnalare il continuo coinvolgimento dei partecipanti e la loro costante collaborazione per il mantenimento della solidarietà all'interno della suddetta cornice<sup>4</sup> (si veda, per esempio, Norrick 1993).

Il coinvolgimento segnalato dal riso non mostra solamente quanto gli attori siano finemente allineati l'uno con l'altro (Davies, 2003), ma permette agli individui di segnalare la loro partecipazione alla cornice senza impegnarli necessariamente a parlare. Allo stesso tempo, il riso è il principale mezzo con cui gli interagenti riconoscono e mostrano agli altri di aver capito l'elemento risibile nella conversazione. Questi esempi suggeriscono che la risata svolge diverse funzioni nel parlato: segnala divertimento e apprezzamento quando viene detto qualcosa di divertente, mostra un coinvolgimento tra i partecipanti nel discorso in corso, è in grado di creare allineamento e affiliazione, empatia e così via.

### 3. Erving Goffman e lo studio delle situazioni ordinarie

Il contributo di Goffman è utile per comprendere meglio il ruolo del riso nell'interazione proprio perché ci consente di esplorare gli aspetti più familiari e accessibili dell'esperienza umana. Tutto quello che si nasconde nelle piccole pieghe della quotidianità, come una risata in una conversazione, in realtà, è la struttura portante che regola o altera l'ordine delle relazioni sociali (Molè, 2023). Come lo stesso Autore afferma «For the purpose of this report, interaction (that is, face-to-face interaction) may be roughly defined as the reciprocal influence of individuals upon one another's actions when in one another's immediate physical presence. An interaction may be defined as all the interaction which occurs throughout any one occasion when a given set of individuals are in one another's continuous presence; the term 'an encounter' would do as well» (Goffman, 1959, 15).

Nel corso dei suoi studi accademici, ha esplicitamente preso in prestito le intuizioni, le scoperte, i concetti e il vocabolario di molti studiosi e gruppi di ricercatori (in antropologia, psicologia sociale, etologia, linguistica) per produrre la sua elegante e persuasiva microanalisi di un'un'ampia gamma di fenomeni interattivi. Per esempio, da Durkheim ha ripreso il tema del rituale (1912 [1963]) e l'ha esteso alla struttura degli incontri che si verificano quotidianamente, gli incontri faccia a faccia, che non sono altro che situazioni che modellano l'interazione sociale. Per Durkheim, il rituale religioso indirizzava le persone verso cose per loro simbolicamente significative<sup>5</sup> e richiedeva atteggiamenti e atti di rispetto. Indagando la natura rituale e cerimoniale degli incontri, Goffman vuole approfondire i meccanismi con

---

<sup>5</sup> «Durkheim divideva il rituale in due classi: una positiva e l'altra negativa. Quella negativa comporta lo stare lontano, l'evitare, l'interdire. [...] Il rituale positivo consiste nel rendere omaggio mediante offerte di vario tipo e nell'avvicinare così, per certi aspetti, il donatore al ricevente. La giustificazione classica di tali riti è di confermare e sostenere il rapporto sociale tra donatore e ricevente. L'esecuzione scorretta dei riti positivi è una mancanza di riguardo, di quelli nativi, una violazione» (Goffman 1971 [1981], p. 43).

cui l'equilibrio rituale viene mantenuto dai partecipanti o quando viene turbato da interferenze che possono rompere la cornice di partecipazione<sup>6</sup>.

Il riso qui gioca un ruolo non indifferente nel rassicurare gli interagenti su cosa attendersi dagli altri in una conversazione. Per esempio, ridendo o sorridendo in determinati punti della conversazione si compie l'azione di mostrare agli altri un certo grado di disponibilità e interesse ad aderire all'accento di realtà condiviso, oppure, in situazioni di forte incongruenza, l'individuo può "straripare" nel riso, modificando il suo sostegno al buon andamento dell'interazione (Goffman, 1961 [2003]). «Un esempio comune di straripamento si verifica quando qualcuno si accorge che non riesce più a "fare la faccia seria" e scoppia a ridere» (ivi, p. 68). Ma in che modo e in quali situazioni l'individuo è portato a fare questo tipo di straripamento? Goffman afferma che: «quando un individuo straripa verso l'esterno, spesso farà un tentativo rituale per nascondere quello che gli è successo, la forma più comune è quella di coprirsi il volto con le mani, si tratta di un semplice gesto inutile dal punto di vista strumentale che pare abbia una diffusione culturale abbastanza ampia» (ivi, p. 379). Lo straripamento avviene anche «quando gli individui vengono obbligati a recitare un ruolo che essi pensano non gli appartenga» (Goffman 1974 [2001], p. 379), «quando un individuo è costretto a controllare il proprio comportamento corporeo» (ivi, 380) o quando non ci si accorge di stare agendo nel modo da quello lì previsto atteso.

Nella realtà, l'attività sociale quotidiana è sempre esposta alla minaccia di "pericoli" o incongruenze interne o esterne alla cornice (frame) che possono lacerare il velo sottile della realtà. Anche una barzelletta o una battuta possono farlo, sfruttando il loro richiamarsi a significati che rimandano al contempo a cornici diverse o inducendoci a compiere errori di inquadramento (Spreafico, Molè 2020, p. 24).

Secondo Goffman, l'ordine è presente anche nei rituali interpersonali che assumono un carattere dialogico: quando una persona fa un'offerta al suo interlocutore, il ricevente dovrà mostrare apprezzamento e gratitudine nei confronti dell'offerente. Entrambe le "mosse" formano, secondo Goffman, una piccola cerimonia definita dall'Autore "un interscambio di sostegno" (Goffman, 1981, 44). Quando, invece, qualcosa va storto nella conversazione, è necessario che vi sia un "interscambio riparativo", ovvero un dialogo volto a ripristinare il rapporto tra gli individui. Perciò, sostegno e riparazione sono due micro-pratiche che si mettono in atto quotidianamente e che hanno una rilevanza importante nelle relazioni sociali. La risata può svolgere questa duplice funzione nelle conversazioni.

Essa può creare vicinanza tra i partecipanti e sostenere il buon andamento dell'interazione, oppure può essere un mezzo per ridicolizzare, escludere l'altro e danneggiare la conversazione stessa. Per le duplici funzioni che il riso può assumere, è bene qui argomentare un concetto che Goffman ha ripreso

---

<sup>6</sup> Le cornici di partecipazione sono forme contestuali di organizzazione delle attività che vengono costruite in maniera negoziata dagli attori sociali mediante risorse semiotiche e materiali. Attraverso l'utilizzo di gesti e parole è possibile mostrare agli altri partecipanti il proprio orientamento rispetto all'attività che si sta svolgendo in quel momento (Goffman 1981 [1987]).

dalla terminologia di Bateson, la nozione di “cornice metacomunicativa”, riadattandola al fenomeno del gioco. Goffman concepisce la cornice come una matrice all'interno della quale ciascun significato viene assegnato a ogni elemento presente in quella cornice data (Goffman, 1974 [2001]).

Infatti, nella vita di tutti i giorni questo avviene costantemente; ci si ritrova in più situazioni diverse nelle quali bisogna adottare determinati comportamenti per potersi destreggiare nella quotidianità ma anche per confermare le attese degli altri rispetto ai nostri atteggiamenti. Perciò, nel momento in cui si sta partecipando a una determinata situazione, che sia formale, come un esame universitario o un colloquio di lavoro a una più informale, come un'uscita tra amici, ci si adatterà al contesto e si modificherà anche il proprio comportamento per potersi muovere all'interno della situazione che ci si trova a vivere in quel momento dato. Le cornici influenzano il modo in cui ci relazioniamo e agiamo nel mondo. In termini generali, esse si riferiscono a degli insiemi strutturati di aspettative all'interno delle quali l'esperienza viene organizzata e la conoscenza che ne deriva permette di prevedere interpretazioni e relazioni riguardo nuove informazioni, eventi ed esperienze (Tannen, 1993).

Grazie alla comprensione della situazione identifichiamo noi stessi, i nostri interlocutori e il contesto. Così, all'interno di una cornice giocosa, si costruisce un mondo di significati reso evidente dalle attività e comportamenti degli interagenti stessi, che diventa chiaro solo fra le persone che partecipano consapevolmente a quell'interazione in quel preciso momento. Con la risata, perciò, si può creare una cornice di partecipazione in grado di mantenere e consolidare l'ordine che si sta costruendo in maniera localizzata. Ecco perché il riso, così come il gioco, è in grado di illustrare e definire il tipo di interazione in corso. Una determinata cornice di interpretazione permette ai partecipanti, in qualsiasi momento, di rispondere alla domanda “cosa sta succedendo qui?” e quindi fa intendere che è qualcosa di modellato dai partecipanti stessi. Il frame, inoltre, è polimorfo; permette di incorniciare varie situazioni dando loro un senso e organizza le attività che si mettono in pratica all'interno del mondo sociale. In una conversazione, per esempio, bisogna tenere conto sia del contenuto della comunicazione sia dei messaggi che definiscono la cornice. «Quando l'individuo della nostra società occidentale riconosce un particolare evento, tende [...] a implicare in questa risposta una o più strutture o schemi d'interpretazione di un certo tipo che può essere definito primario. Primario perché l'applicazione di tale struttura o prospettiva interpretativa è vista da quelli che la applicano come non dipendente da o riferibile ad alcuna interpretazione precedente o “originale”; infatti una struttura primaria è considerata capace di tradurre ciò che altrimenti rappresenterebbe un aspetto senza significato della situazione, in qualcosa di significativo» (Goffman, 1974 [2001], p. 65).

La risata in molte occasioni funziona anche come “marcatore”, un segnale che mostra che l'attività cui si sta partecipando è stata trasformata e invita i partecipanti all'interazione a comportarsi in modo diverso adottando un'altra chiave interpretativa impostata dalla risata stessa. Infatti, una cornice definita dalla risata ridefinisce tutto quello che si dice e le azioni che vengono messe in atto.

Come molti analisti della conversazione hanno dimostrato, quando in una conversazione si passa dall'argomentazione di una questione seria a una scherzosa, questo passaggio, il più delle volte, è sancito dalla presenza della risata. Allo stesso modo, gli ascoltatori possono ridere come segno di accettazione di questo cambiamento di cornice (Jefferson 1979; Sacks 1974).

Sicuramente Goffman è stato un autore di grande importanza che con il suo lavoro ha portato alla luce le varie modalità e gli strumenti che i parlanti utilizzano per comprendersi reciprocamente.

Come verrà illustrato qui di seguito, si deve all'Analisi della conversazione il merito di aver presentato una proposta dettagliata sulle modalità di costruzione della realtà quotidiana e sui meccanismi di senso comune che permettono di render conto dello studio di fenomeni sociali, come la risata all'interno delle conversazioni. Questo tipo di approccio, infatti, permette di investigare le modalità con cui gli attori sociali fanno uso della risata per la negoziazione dei significati.

#### **4. L'analisi della conversazione e lo studio del riso**

L'Analisi della conversazione è un approccio micro-sociologico nato tra la fine degli anni '60 e i primi anni '70 del millenovecento grazie agli studi del sociologo Harvey Sacks e dei suoi collaboratori Emanuel Schegloff e Gail Jefferson. È uno degli approcci più efficaci per analizzare i dettagli degli scambi comunicativi e per indagare in che modo gli individui realizzino passo dopo passo l'ordine sociale nel corso delle loro conversazioni – dato che anche il ridere può contribuire al suddetto ordine. Ciò che può sembrare semplice, come una risata in una conversazione tra amici, apparirà come una pratica molto più complessa da spiegare in termini di organizzazione dell'interazione. Contrariamente a quanto affermato da alcuni studi che considerano il riso solamente legato a momenti di ilarità o allegria, gli individui non ridono in maniera incontrollata ma in modo sistematico e socialmente organizzato (Glenn, 2003). L'analisi della conversazione, infatti, non parte dal presupposto che la risata esprima una semplice manifestazione di uno stato emotivo gioioso, ma ne svela i significati tenendo conto del contesto nel quale si verifica e il suo posizionamento all'interno dei turni del parlato. La risata può anche verificarsi quando sono coinvolte emozioni negative, come il nervosismo o la malizia (Trouvain, 2014), quando ci si sente superiori a un altro individuo o quando si è sorpresi da una risposta considerata fuori luogo per la situazione (Glenn, 2003). Per questo motivo il riso è multiforme e presenta una grande varietà di funzioni nella conversazione. Nei momenti di celebrazione permette alle persone di ridere insieme, affiliarsi e persino rivendicare una sorta di intimità. Nei momenti di difficoltà fornisce una risorsa per allinearsi, modifica le azioni e ne mitiga i significati (Glenn, Holt 2013).

Essa è finemente coordinata con il parlato ma anche con tutta una vasta gamma di risorse non verbali come gesti, posture del corpo, movimenti della testa, esposte pubblicamente e monitorate in situ, che contribuiscono alla realizzazione dell'accountability nell'interazione sociale. Queste caratteristiche

rendono il riso uno strumento metodico in grado di rafforzare i legami sociali e riparare o prevenire alcune situazioni considerate “problematiche”.

La risata, secondo gli analisti della conversazione, è un dispositivo che viene utilizzato quotidianamente nel corso delle interazioni dagli individui per agire. Permette, ad esempio, di criticare l'altro, evidenziare un'incomprensione, procedere con cautela riguardo a un argomento delicato, mostrare la nostra disponibilità a superare un malinteso, segnalare imbarazzo, allinearsi/disallinearsi e/o affiliarsi/disaffiliarsi con/ dall'altro. Questi sono soltanto alcuni dei modi di compiere azioni con il riso perché in realtà esso ne ha molti di più.

Come affermano Schegloff, Sacks e Jefferson (1987), la risata è un'attività organizzata in maniera sistematica e sequenziale e permette ai membri di raggiungere e mantenere un ordine all'interno della conversazione, anche dopo eventuali momenti di rottura che la risata stessa può aiutare a prevenire o riparare. Essa è un'azione sociale studiata per la sua importanza interazionale, piuttosto che per ciò che rivelerebbe sulle motivazioni interne, sui pensieri e sulle credenze di un particolare individuo. L'analisi, quindi, è interessata a ciò che gli attori mostrano o mettono a disposizione dei loro co-partecipanti (esplicitamente o implicitamente), piuttosto che indagare un particolare stato psicologico interno. Un focus etnometodologico e analitico sulla conversazione fornisce, quindi, una serie di strumenti per un esame dettagliato dei modi in cui le persone interagiscono e si coordinano con il riso in singoli episodi di interazione. In uno dei lavori di Jefferson, Sacks e Schegloff (1987) la risata è presente in turni di parola che contengono delle improprietà, battute volgari o la narrazione di argomenti tabù. Se i destinatari reagiscono con delle risate a questo tipo di argomentazioni delicate o con delle battute, essi mostrano ai loro interlocutori una complicità relazionale perché dimostrano di co-orientarsi agli argomenti trattati e, per questo motivo, si crea una situazione di vicinanza tra i partecipanti alla conversazione. Se, invece, i destinatari non rispondono con il riso ma con una risposta seria o cambiano argomento di conversazione, si creerà una situazione di disallineamento. Questi esempi, perciò, dimostrano che la risata spesso acquisisce significati complessi che vanno al di là del puro divertimento. Anche la logica secondo cui ridiamo può essere osservata dirigendo l'attenzione «su quello che generalmente non si nota, quello che non si osserva, quello che non ha importanza: quello che succede quando non succede nulla» (Perec, 1975 [1982] [2011], 7). È ciò che fa Sacks (1974) quando solleva il velo del senso comune facendo luce sullo svolgimento della barzelletta. Secondo lo studioso, la caratteristica di una barzelletta è di essere organizzata secondo delle regole metodiche e sequenziali. Infatti, essa può essere suddivisa in una prima parte, la prefazione, cui segue in maniera ordinata la parte discorsiva e, infine, una sequenza di risposta da parte dell'interlocutore. Ci sono dei casi in cui può capitare che il racconto termini prima del completamento della sequenza di risposta, per esempio quando la barzelletta viene riconosciuta dai destinatari con il riso. Vi sono, però, altre possibilità di risposta da parte dei destinatari: in certe circostanze, infatti, può capitare che il destinatario non capisca la barzelletta e chieda dei chiarimenti al

narratore. Ciò può voler dire una mancanza di arguzia che può, in alcuni casi, minare l'andamento dell'interazione stessa. Altre volte si può ovviare questa mancanza senza chiedere spiegazioni e ridendo al momento del riconoscibile completamento. In questo modo viene fornita una reazione attesa al contesto del racconto di una barzelletta. O ancora, i destinatari possono rimanere in silenzio perché non comprendono subito il senso della barzelletta e ridere successivamente. In questo modo, il sociologo statunitense porta alla luce la regolarità con la quale viene costruita una barzelletta e il gran numero di azioni che possono essere compiute con una risata.

## 5. Conclusioni

Il riso nel corso dei secoli ha sempre conservato la sua ambivalenza e, proprio per le sue caratteristiche sfuggenti, Umberto Eco l'ha definito "il nemico dei filosofi", perché assume i significati più disparati a seconda del corpo sociale e delle circostanze in cui appare. «I più grandi pensatori – ha scritto Eco – sono scivolati sul comico. Sono riusciti a definire il pensiero, l'essere, Dio, ma quando sono arrivati a spiegarci perché un signore che scende le scale e improvvisamente scivola ci fa morire dal ridere, si sono avvolti in una serie di contraddizioni e ne sono usciti, dopo immensi sforzi, con risposte esilissime» (Eco, 1967, p. 18).

Nonostante conservi ancora oggi dei tratti inafferrabili e difficili da spiegare, è possibile studiarne il suo manifestarsi in pubblico nell'ottica di considerarne l'impiego nell'agire sociale. In questa sede, infatti, lo scopo non era indagare le cause o l'imputazione di motivazioni del riso, non siamo interessati a fattori biologici-neurologici-psicologici-mentali che ne influenzerebbero la produzione. Non siamo interessati alla presupposizione di ciò che avviene dentro alla testa, alla mente, al cervello, all'anima degli attori, che possa causare-motivare il riso. L'obiettivo è stato quello di cogliere le funzioni sociali del riso nell'interazione sociale e in che modo attraverso di esso si possa creare/mantenere o ripristinare l'ordine grazie allo studio portato avanti dagli analisti della conversazione che si sono concentrati sul suo carattere situato e locale. In questo modo di fare sociologia, infatti, si fa attenzione al come e non al perché dei fenomeni sociali e si prova a descrivere il loro manifestarsi pubblico mediante risorse altrettanto pubbliche, mentre si è volti a provare a sollevare il velo del senso comune sotto cui riposano i meccanismi dell'agire sociale.

## BIBLIOGRAFIA

- Bateson, G. (1953). The Position of Humor in Human Communication, in von Foerster H. (Ed.), *Cybernetics*, Josiah Macy Jr. Foundation, New York, 1-47, trad.it. *L'umorismo nella comunicazione umana*. Milano: Raffaello Cortina, 2006.
- Bateson, G. (1996). *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"*. Milano: Raffaello Cortina.
- Bateson, G. (1997). *Verso un'ecologia della mente*. Milano, Adelphi.
- Davies, C. E. (2003). How English-learners joke with native speakers: an interactional sociolinguistic perspective on humor as collaborative discourse across cultures. *Journal of Pragmatics*, 35, 1361-1385.
- Durkheim, É. (1912). *Les formes élémentaires de la vie religieuse (Le système totémique en Australie)*, Alcan, Paris, trad. it. *Le forme elementari della vita religiosa*. Milano: Edizioni di Comunità, 1963.
- Eco U. (1967). Il nemico dei filosofi. *L'Espresso*, 13 agosto. Eco U. (1990), I limiti dell'interpretazione. Milano: Bompiani.
- Fry, W. F. (1963). *Sweet Madness. A Study of Humor*, Pacific Books, Palo Alto, trad. it. *Una dolce follia. L'umorismo e i suoi paradossi*. Milano: Raffaello Cortina, 2001.
- Gervais, M. Wilson, D. S. (2005). The evolution and functions of laughter and humor: A synthetic approach. *The Quarterly Review of Biology*, 80.4, 395- 430.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Garden City.
- Goffman, E. (1961). *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*. Bobbs-Merrill, Indianapolis, trad. it. *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*. Bologna: Il Mulino, 2003.
- Goffman, E. (1971). *Relations in Public. Micro-studies of the public order*. New York: Harper & Row, trad.it. *Relazioni in pubblico*. Milano: Bompiani, 1981.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Cambridge: Harvard University Press, trad. it. *Frame Analysis. L'organizzazione dell'esperienza*. Roma: Armando, 2001.
- Goffman, E. (1981). *Forms of Talk*, Philadelphia: University of Philadelphia Press, trad. it. *Forme del parlare*. Bologna: il Mulino, 1987.
- Jefferson, G. (1979). A Technique for Inviting Laughter and its Subsequent Acceptance/Declination, in Psathas G. (Ed.), *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology*. New York: Irvington, pp. 79-96.
- Jefferson G., Sacks H., Schegloff E.A. (1987). Notes on Laughter in the Pursuit of Intimacy, in Button G., Lee J.R.E. (Ed.), *Talk and Social Organisation*. Clevedon: Multilingual Matters, pp. 152-205.
- McCarthy, M., Carter, R. (2004). There's millions of them: hyperbole in everyday conversation. *Journal of Pragmatics*, 36, pp. 149-184.
- Molè, M.A. (2023). *Verso un approccio interazionale per lo studio della risata nella conversazione*. Pavia: Edizioni Altravista.
- Norrick, N. R. (1993). *Conversational Joking: Humor in Everyday Talk*. Bloomington: Indiana University Press.

- Panksepp, J. (1998). *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. Oxford: Oxford University Press.
- Perec, G. (1975). *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*. Paris: Christian Bourgois, 1982, trad. it. *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*. Roma: Voland, 2011.
- Sacks, H. (1974). An Analysis of the Course of a Joke's Telling in Conversation, in Bauman R., Sherzer J. (Eds.), *Explorations in the Ethnography of Speaking*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 337-353.
- Spreafico, A., Molè, M.A. (2020). *Sociologia della risata come realizzazione pratico-interazionale*. Torino: L'Harmattan.
- Tannen, D. (1989). *Talking voices: Repetition, dialogue, and imagery in conversational discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.

## **Biografia**

### **Maria Alessandra Molé**

Assegnista di ricerca in Sociologia presso la Libera Università di Bolzano, Ph.D in Teoria e Ricerca Educativa e Sociale presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre. Si occupa di analisi della conversazione in ambito educativo e in contesti formali. Si interessa anche di povertà in ambito urbano.