

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Band: 40 (1983)
Heft: 2

Artikel: Dal gioco animale allo sport umano
Autor: Molinario, Pier V.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000323>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 31.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Dal gioco animale allo sport umano

di Pier V. Molinaro

Un discorso sulla natura e la funzione del gioco e dello sport può essere affrontato utilmente anche da un punto di vista naturalistico, zoologico e in particolare etologico.

L'etologia studia i comportamenti tipici delle varie specie animali nel sistema ecologico che le ospita, li compara tra loro e ne astrae dei «modelli di comportamento» più o meno generici di cui tenta di scoprire la funzione e la storia evolutiva. È una scienza relativamente nuova, che ha avuto molto successo negli ultimi decenni; qualcuno ritiene che sia stato un successo addirittura eccessivo, che ha indotto alcuni studiosi ad azzardare comparazioni illecite tra comportamento animale e comportamento umano. Effettivamente «Animali» e «Uomo» come termini di paragone sono sproporzionati: il primo comprende centinaia di migliaia di organismi, spesso diversissimi tra loro, come i lombrichi e gli scimpanzé; il secondo

comprende una specie (Homo sapiens) abbastanza ben definita.

Lombrichi, scimpanzé e uomini si possono lecitamente comparare tra loro a livello di strutture genetiche, di meccanismi fisiologici, di funzioni ecologiche generiche (gli elementi genici e biochimici sono del medesimo tipo, tutti si spostano nell'ambiente alla ricerca di cibo, ecc.); altrettanto non si può fare invece a livello dei comportamenti macroscopici o «molarari» di cui si occupa l'etologia. La distanza evolutiva che separa l'uomo dagli invertebrati è enorme: i moduli comportamentali confrontabili sono pochi e molto generici; mentre quella che lo separa dalle scimmie antropomorfe è decisamente breve: i moduli comportamentali confrontabili sono numerosi e dettagliati (uomo e scimpanzé hanno in comune più del 99% del materiale genetico e tra le due specie sono tecnicamente possibili delle trasfusioni di sangue). In queste come in

altri casi bisogna, a mio avviso, guardarsi dal cadere in facili «nientaltrocheismi», come li chiamò Julian Huxley (nothingelsebutteries): un conto è dire «gli Uomini sono organismi che appartengono alla classe dei Mammiferi», un altro dire «gli Uomini non sono altro che Mammiferi». Se anche l'uomo ha una parte di cervello che qualcuno ha definita «da rettile», il sangue da scimpanzé, e altro che dir si voglia; se anche ad ogni sua parte strutturale e funzionale ne corrispondesse una presente in altri animali, il tutto ne fa un organismo completamente diverso, e questo vale per ogni altra specie vivente, al limite per ogni individuo. Probabilmente vale anche per ogni tipo di gioco e di sport.

Io ritengo che il gioco e lo sport umani lecitamente comparabili con attività simili che si riscontrano in altri (non molti) animali, pur non essendovi semplicisticamente riducibili.



Sequenza lotta-gioco cuccioli cane domestico maschio e femm. non fratelli, età circa 3 mesi, in ambiente controllato. Questo comportamento occupava circa 1/3 del periodo di veglia diurno dei cuccioli, per una durata media di circa 3 h 30' al giorno. Ogni episodio poteva protrarsi ininterrottamente dai 3 ai 13 minuti.

In questo tipo di gioco gli animali «provano» pressoché tutte le movenze di aggressione e di sottomissione del repertorio specifico, e talora anche alcune legate al corteggiamento e all'accoppiamento. Il carattere giocoso di queste lotte è immediatamente percepibile dall'osservatore umano; in questa razza di cani (siberian husky) le lotte serie sono abbastanza frequenti anche tra i cuccioli.

Ed ecco il primo problema: cos'è il gioco? Perché osservando gli animali in certi atteggiamenti e movimenti diciamo che «giocano»? Per il momento non esiste alcun criterio oggettivo di identificazione e di definizione del gioco animale; noi abbiamo perlopiù la «sensazione», l'«impressione» che un animale giochi.

Ma può la scienza affidarsi all'impressione, all'intuizione come fonte di conoscenza? Qualcuno arriccia il naso, soprattutto dopo la vampata di sensitivismo e di misticismo che negli ultimi anni ha pervaso l'occidente distogliendo non poco dall'impegno razionale; Konrad Lorenz tuttavia fa notare che l'intuizione e il pensiero razionale appartengono entrambi all'apparato cognitivo dell'uomo, e sono in grado di funzionare perfettamente solo insieme: negarlo significherebbe ricadere in insulsi nientaltrocheismi (nient'altro che ragione o nient'altro che intuizione).

Io credo che queste nostre due possibilità di conoscere (attraverso la ragione e attraverso l'intuizione) stanno tra loro complementari come lo sono le due possibilità che abbiamo di comunicare tra noi: attraverso il linguaggio verbale (in gran parte conscio) e attraverso il linguaggio non-verbale (in gran parte inconscio). Evidentemente sta alla correttezza del soggetto precisare l'origine prevalentemente intuitiva o razionale delle proprie conclusioni, nella misura in cui gli è discernibile.

Gli studiosi che, dopo averlo individuato intuitivamente, si sono sforzati di inquadrare il gioco in parametri razionali hanno seguito, secondo E. O. Wilson, principalmente due linee interpretative: quella strutturalista e quella funzionalista. «Secondo gli strutturalisti il gioco è qualunque attività sia esagerata o contrastante, divertente, orientata, contrassegnata da nuovi moduli motori o da nuove combinazioni di tali moduli, e che appaia all'osservatore priva di qualsiasi funzione immediata. Secondo i funzionalisti, invece, il gioco è qualunque comportamento che implichi l'esplorazione, la manipolazione, la sperimentazione, l'apprendimento e il controllo del proprio corpo oltre che del comportamento altrui, e che inoltre, sostanzialmente, svolga la funzione di sviluppare e perfezionare le future risposte adattative all'ambiente fisico e sociale. Per i funzionalisti le guerre dell'Inghilterra furono in realtà vinte sui campi da gioco di Eaton (da Edward O. Wilson: «Sociobiologia» – Zanichelli, Bologna 1979). Naturalmente queste due linee interpretative spesso si sovrappongono, anche in singoli autori. Quel che in definitiva a tutti pare associato è che il comportamento giocoso, negli animali che lo manifestano, sia:

- caratterizzato da un notevole vigore fisico e/o psichico speso a fini non immediatamente pratici

- costituito da movimenti (moduli motori) o prestazioni psichiche presenti anche in comportamenti «seri»
- distinto «intuitivamente» da questi ultimi soprattutto perché avviene in «campo motivazionale rilassato» o «di distensione», ipotizzabile solo in condizioni di soddisfazione dei bisogni, per lo meno di quelli primari (cibo, protezione, ecc.)
- collegato alle forme più evolute di apprendimento.

Eibl-Eibesfeldt azzarda l'idea che «l'impulso ad apprendere, che sta alla base della curiosità, unito ad un forte eccesso motorio, basti a spiegare il gioco». I termini particolari di quest'asserzione si



Una cagna adulta ne sottomette un'altra dopo una furiosa lotta gerarchica. Si noti la similarità delle posture rispetto alle foto precedente.

possono discutere (l'«eccesso motorio» non si sa bene cosa sia, e comunque andrebbe esteso dall'area somatica anche a quella psichica), ma l'idea generale va ammessa: il gioco, negli animali superiori, è strettamente legato alla capacità di «apprendere attivamente» e, in particolare, all'atteggiamento di curiosità.

Esistono forme piuttosto rigide di apprendimento, come il condizionamento classico e l'imprinting, nelle quali ci pare che l'individuo assuma passivamente le informazioni ambientali; e forme di apprendimento più libere, nelle quali l'individuo sembra rivolgersi attivamente a determinati elementi ambientali (o anche al proprio corpo e alla propria psiche) per trarne informazioni, assumendo quegli atteggiamenti che chiamiamo di «curiosità». L'atteggiamento di curiosità, dunque, è comune tanto al gioco che al comportamento esplorativo, e li rende, come ha affermato K. Lorenz, «non perfettamente distinguibili».

Lorenz ha anche tentato una definizione dei giochi «puri», che sarebbero quelli che «dipendono dall'uso di fonti di energia poste al di fuori dell'organismo (come i venti, le correnti d'acqua, ecc.)», e cita come esempi certe prestazioni di volo dei corvi, e di nuoto delle otarie, dei delfini, definendole «creative», «artistiche». Corinne Hutt sostiene invece che «il gioco vero si sviluppa solo all'interno di un ambiente noto, e ha un carattere in gran par-

te manipolativo. Nel passare dall'esplorazione al gioco, l'animale o il bambino cessa di chiedersi «che cos'è quest'oggetto?» per domandarsi «cosa posso fare io con quest'oggetto». Jerome Bruner propone una distinzione tra il gioco puro: «Gioco significa alterare lo scopo per adattare i mezzi a portata di mano, mentre soluzioni di problema significa alterare i mezzi per soddisfare le esigenze di uno scopo fisso.»

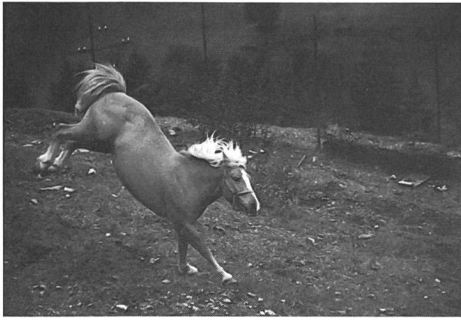
Come si vede queste posizioni non sono facilmente conciliabili ed evidenziano la difficoltà di definire il gioco in termini essenziali, esclusivi. È la stessa cosa che succede, io credo, quando si tenta di definire l'arte e la scienza «pure». Sembra che gioco, arte e scienza esistano più allo stato «diffuso» in attività applicate, che allo stato puro.

Una delle caratteristiche che tuttavia distingue abbastanza nettamente le attività o i momenti giocosi da quelli «seri», cioè decisamente motivati al raggiungimento di un fine, è il «campo rilassato» o di distensione psicologica. Come dice Eibl-Eibesfeldt «un animale gioca veramente solo quando è sazio, non ha sete e non è occupato con un altro compito». La capacità di gioco si perde quando subentra un qualsiasi comportamento appetitivo. I piccoli di animali, come i bambini, giocano più degli adulti perché il «campo rilassato», cioè la tranquillità, la soddisfazione dei bisogni primari vengono loro garantiti dai genitori o dal gruppo sociale che li ospita. Aver più tempo per giocare significa senz'altro aver più tempo per apprendere, ed è comprensibile che ciò sia prerogativa dei giovani.

Questo «campo rilassato» o «capacità di distacco» o ancora «indipendenza delle azioni dalla motivazione» è, secondo A. Gehlen, «una componente specialmente caratteristica del comportamento umano. In questo modo infatti si crea un vuoto (iato) tra le diverse esigenze e la loro realizzazione, attraverso cui il pensiero umano pianificante può esplicitarsi razionalmente, senza obbedire ciecamente agli impulsi. Già nel gioco degli animali è possibile trovare la radice di questa libertà tipicamente umana.»

Quest'affermazione di Gehlen riassume al meglio il pensiero degli studiosi del comportamento in questo campo. Posta così la cosa penso che nessuna persona ragionevole abbia motivo di offendersi per le comparazioni che si possono fare tra gioco animale e gioco umano.

Il campo motivazionale rilassato sembra dunque permettere le più alte prestazioni dell'intelligenza e, soprattutto, la creatività. Nel suo ultimo lavoro di sintesi teorica («L'Etologia» – Boringhieri, Torino 1980) Konrad Lorenz dedica la parte conclusiva proprio al gioco, all'arte, alla scienza. Dopo aver citato il famoso esperimento di Wolfgang Kohler (1921) nel quale lo scim-



Questo giovane puledro sgroppa e scalcia per... gioco? Il comportamento, della durata media di 1-2 minuti, viene ripetuto puntualmente dopo un certo periodo di contenzione in box o recinto; più raramente compare durante il pascolo libero, ed ha comunque durata e intensità inferiore. Qui sembrerebbe evidente il «forte eccesso motorio» di cui si parla nel testo, ma non sembra trattarsi indiscutibilmente di «gioco»; spesso l'animale si è esibito trovandosi in evidenti condizioni di fame (v. testo).

panzé Sultan riuscì a costruire uno strumento complesso con cui raggiungere una banana posta a una certa distanza fuori dalla gabbia «solo quando si liberò dal desiderio del frutto e cominciò a giocare senza scopo con due bastoncini, riuscendo ad infilarli uno nell'altro», Lorenz afferma che «il libero dei fattori, che non tende a mete di alcun tipo, che non è legato ad alcuno scopo vitale prefissato, ove nient'altro è stabilito se non le regole del gioco stesso, al livello dei processi molecolari ha portato al sorgere della vita, ha causato l'evoluzione e ha fatto derivare gli esseri viventi superiori da quelli inferiori. Questo libero gioco è probabilmente il presupposto di ogni accadimento creativo autentico, nella cultura umana non diversamente che in altri campi... La ricerca umana scientifica si trova ai limiti non ben definibili tra comportamento di curiosità e gioco, mentre l'arte umana appartiene molto più chiaramente al gioco.» Che il gioco sia uno «sperimentare il caso», come ebbe a dire Novalis, e per questo sia strettamente legato alla creatività è ben dimostrato anche dai recenti esperimenti condotti sulle scimmie rosse giapponesi; che in certi animali questa creatività possa esprimersi anche in forme artistiche classiche (umane) è stato ipotizzato e, con le dovute riserve interpretative, provato da Desmond Morris e da altri che hanno posto degli scimpanzé in condizioni di giocare liberamente con superficie bianche, pennelli e colori.

Considerando le condizioni di rigidità in cui versa tanta parte della nostra didattica e pratica artistica, scientifica e sportiva, è il caso di concludere con Max Jacob che, se l'arte, come la scienza e lo sport, è un gioco «tanto peggio per chi se ne fa un dovere».

Come si vede, inevitabilmente, per questa ed altre vie, si giunge a contrapporre il «gioco» allo «sport», o comunque a do-

verli; il che non è facile, e soprattutto spesso non è gradito.

Si può osservare che il termine latino «ludus» nell'accezione originaria rivela un doppio significato estremamente interessante: al singolare significa gioco infantile, occupazione frivola, burla, ecc., mentre al plurale (ludi) indica i giochi pubblici, «circenses», «olympii», ecc. cioè quelli che si possono considerare gli sports dell'antichità. Il problema, come si vede, è accentuatamente antropologico-culturale, «linguistico» nel senso moderno del termine. Interessante a questo proposito sarebbe anche considerare i contenuti comportamentali dell'«otium» (riposo, tempo libero, agio, ecc.) dei latini, e confrontarli con quelli del «ludus» e dei «ludi» anzidetti; ma qui devo cedere il passo e rivolgere un invito ad altri specialisti, antropologi, linguisti, psicologi, ecc.

Vorrei porre l'accento sul fatto che le attività sportive praticate pubblicamente, i «ludi» attuali, raramente avvengono in campo rilassato; perlopiù sono caratterizzati da una forte competitività tra individui e tra gruppi, quindi da una forte aggressività, e facilmente producono reazioni da stress.

È risaputo, negli ambienti tecnico-sportivi, che l'eccessiva tensione psicofisica con effetti di stress nuoce alla resa sportiva, come anche nuoce alla personalità dell'atleta, mentre gioca sotto ogni aspetto il raggiungimento e il mantenimento di un «campo» psichico e muscolare rilassato, il che non vuol dire evidentemente afflosciato. Penso che nessuno possa rappresentarsi un qualsiasi animale o un bambino in gioco privo di carica nervosa, anzi: generalmente ce li rappresentiamo sprizzanti di energia – tuttavia mai oltre il limite in cui subentra lo stress. Lo stress è chiaramente contrario al gioco, per quanto il gioco giunga spesso sapientemente a

sfiurare lo stress.

Alcuni anni fa seguì in televisione una partita di calcio giocata a Roma tra la Nazionale italiana e il «resto d'Europa», cioè una squadra formata dai migliori delle Nazionali europee; scopo della partita era quello di raccogliere fondi per i paesi meridionali terremotati. La squadra italiana aveva tanto onore territoriale-patriottico da difendere che giocò con rabbia e decisamente male; il «resto d'Europa» invece, che evidentemente non aveva nulla da perdere in prestigio, poté permettere di «giocare» (letteralmente) in tutto rilassamento, esibendosi in stupende prestazioni individuali e di gruppo, e stravincendo la partita (3:0, se ben ricordo). Qualcosa di simile, mi è stato detto, si è verificato anche nella recente partita tra la Nazionale svizzera e l'Italia-Campione-del-Mondo (ottobre 1982).

Negli animali è difficilmente un'attività sportiva organizzata. Qualcosa di simile ai «ludi» umani si può riconoscere in certe competizioni rituali che hanno come fine l'ottenimento di un'approvazione sociale, e quindi la conquista o affermazione di posizioni gerarchiche, di potere. La competizione rituale è rigidamente organizzata e mai completamente «seria», la si può considerare un termine intermedio tra il gioco e la guerra. Tra il gioco e la guerra sembra esserci un «continuum» tecnico-fisiologico-comportamentale che si differenzia solo per le motivazioni e, evidentemente, per gli effetti.

Mi pare doveroso, a questo punto, sollecitare i tecnici e gli studiosi di problemi riguardanti lo sport, ma anche l'arte e la scienza, ad una maggiore attenzione per la componente «giocosa» di questa attività eminentemente umane ma già squisitamente annunciate (e grazie a ciò meglio intellegibili) nei nostri più vicini partners evolutivi. □

