

Titolo | Il gioco. Sguardi sul multiverso ludico  
Testo di AA.VV.  
A cura di Eleonora de Conciliis e Annamaria Pacilio

ISBN | 9791280021106

Prima Edizione 2022

© Tutti i diritti riservati all'Autore  
Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta senza il preventivo  
assenso dell'Autore.

Kaiak Edizioni Pompei (NA) – Italy  
[www.kaiak-pj.it](http://www.kaiak-pj.it)  
Impaginazione redazionale  
Cover di Antonietta Gaudino

Stampa e distribuzione  
Youcanprint Self-Publishing  
Via Roma, 73 – 73039 Tricase (LE) – Italy  
[www.youcanprint.it](http://www.youcanprint.it)

**IL GIOCO**  
**SGUARDI SUL MULTIVERSO LUDICO**

a cura di Eleonora de Conciliis e Annamaria Pacilio

**Kaia Edizioni**

## LE PAROLE DEL NOVECENTO

Collana a cura della redazione della rivista Kaiak

### Comitato scientifico

Bruno Moroncini † (Università di Salerno), Felice Ciro Papparo (Università di Napoli "Federico II"), Rossella Bonito Oliva (Università di Napoli "L'Orientale"), Alessandro Dal Lago † (Università di Genova)

Secolo complesso e contraddittorio, il Novecento si è concentrato in parole – dagli slogan dell'ideologia politica ai refrain delle canzoni – che ne hanno detto le aperture, le pieghe, le emozioni e i disastri. Raccolgendo in volume i materiali elaborati nei seminari che la rivista "Kaiak" organizza con cadenza annuale su alcuni nodi lessicali del secolo, ripensando le costellazioni e le faglie del suo linguaggio ed esplorando ulteriori lemmi della riflessione contemporanea, la collana "Le parole del Novecento" indaga i varchi e le traiettorie di un'epoca in cui la filosofia mostra ancora di soggiornare.

## INDICE

Introduzione.....	p. 7
Manlio Iofrida <i>A partire da Huizinga: qualche nota sul gioco oggi, dopo moderno e postmoderno.....</i>	p. 17
Felice Ciro Papparo <i>“Siamo qui per giocare o fare sul serio?”. Georges Bataille e il gioco.....</i>	p. 37
Eleonora de Conciliis <i>Ilinx: Caillois e il gioco della vertigine.....</i>	p. 71
Marco Celentano <i>Ludicità non solo umane. Studi etologici e comprensione del gioco.....</i>	p. 103
Annamaria Pacilio <i>Fenomenologia archeludica. Fink e la conoscenza originaria del gioco.....</i>	p. 127
Domenico Conte <i>Tommaso il superbo. Gioco, ironia e umorismo in Thomas Mann.....</i>	p. 151
Leonardo V. Distaso <i>Il carattere anti-borghese del gioco. Appunti su Walter Benjamin e Napoli.....</i>	p. 175
Pietro Barbetta <i>Game versus play. Gregory Bateson e Donald Winnicott.....</i>	p. 187
<i>Profili bio-bibliografici.....</i>	p. 207

LUDICITÀ NON *SOLO* UMANE.  
STUDI ETOLOGICI E COMPrensIONE DEL GIOCO

di Marco Celentano

1. *Al di là delle definizioni: cinque caratteristiche empiriche del gioco*

«Per molti anni, gli studi sul gioco sociale animale hanno prodotto principalmente vaghe definizioni» osservava l'etologo Mark Bekoff nel 1984<sup>1</sup>. «Nello studio del comportamento di gioco animale e umano la questione della definizione è stata sempre una delle più importanti e controverse; ancora nessuna definizione generalmente accettata è disponibile» rilevavano un anno dopo gli psicologi Peter K. Smith e Ralph Vollstedt. «Poiché il gioco assume molte forme, spesso i ricercatori trovano difficile definirlo, e questo ha portato a continue controversie»<sup>2</sup> constatava ancora nel 2015 la psico-pedagoga Doris Bergen.

Ancora nel 2016, la *Psychonomic Society*, una delle principali associazioni di psicologi sperimentali statunitensi, ritenne utile organizzare un workshop «sul significato evolutivo e psicologico del gioco»<sup>3</sup>, con l'ambizioso obiettivo (di contribuire all'elaborazione di una terminologia *meta-disciplinare*, individuando una serie di *caratteristiche dell'attività ludica presenti in tutte le sue forme, e riconosciute da tutte le discipline che la studiano*).

Non a caso, insomma, molti studi sul gioco iniziano, come

---

<sup>1</sup> M. BEKOFF, *Social play behavior*, «Bioscience», 34 (4), 1984, p. 228.

<sup>2</sup> D. BERGEN, *Psychological Approaches to the Study of Play*, «American journal of play», 8, Fall 2015, p. 101.

<sup>3</sup> L. MILLER, *Creating a common terminology for play behavior to increase cross-disciplinary research*, «Learning & Behavior», 45, 2017, pp. 330-334.

quelli sopra citati, segnalando il carattere sfuggente di tale concetto e le difficoltà cui i numerosi tentativi di offrirne una definizione, finora intrapresi, sono andati incontro. Difficoltà legate, sia alla varietà e complessità delle diverse forme di attività ricomprese sotto tale dizione, sia alle tante stratificazioni semantiche che nella nozione del “ludico” si sono andate cumulando e intrecciando, in diverse tradizioni ed epoche, nel corso del tempo.

Proprio per affrontare queste criticità, gli studi etologici si sono orientati, prevalentemente, più che verso l’obiettivo di offrirne una definizione esaustiva, verso il tentativo di individuare *una serie di criteri o fattori distintivi delle attività ludiche*, che consenta di identificarle come tali, distinguendole da altre tipologie di comportamento cui strutturalmente somigliano e da cui, spesso, dal punto di vista filogenetico, derivano.

Un punto di riferimento, sotto questo profilo, sono diventati, negli ultimi quindici anni, i “cinque grandi criteri” proposti dall’etologo e psicologo comparato Gordon Burghardt, nel volume *The Genesis of Animal Play*<sup>4</sup>, citati da pressoché tutti gli studi di settore successivi:

1. Funzione immediata limitata
2. Componente endogena
3. Differenza strutturale o temporale
4. Prestazioni ripetute
5. Campo rilassato<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> G. BURGHARDT, *The Genesis of Animal Play*, MIT Press, Cambridge MA 2006, p. 81. L’uso della formula “big five”, come viene specificato in un’apposita nota dall’autore, rappresenta qui un’ironica allusione alla teoria delle “cinque grandi dimensioni della personalità” proposta da Robert R. McCrae e Paul T. Costa nel volume *Personality in Adulthood: A Five-Factor Theory Perspective* (Guilford Publications, New York 2003), divenuta popolare nell’ambito della psicologia evoluzionistica.

<sup>5</sup> La nozione di “campo rilassato” fu introdotta da G. Balli nel saggio *Vom Ursprung und von der Grenzen der Freiheit*, del 1945. La traduzione del passo di Burghardt riportato, come quella di tutte le altre citazioni tratte da testi scritti in altre lingue, di cui non viene indicata la traduzione

Secondo questi criteri il gioco si presenta:

- come un'attività dispendiosa, in termini di consumo di risorse energetiche, che, tuttavia, nel corso del suo svolgimento, e «nella forma o nel contesto in cui si esprime», non sembra, a prima vista, assolvere alcuna funzione vitale. Ovvero, non appare immediatamente funzionale né alla sopravvivenza né alla riproduzione<sup>6</sup>;
- come un tipo di comportamento che risulta «spontaneo, volontario, intenzionale, piacevole, gratificante, rinforzante o autotelico»<sup>7</sup>;
- come insieme di moduli comportamentali che differisce sempre, in uno o più aspetti, «dallo svolgimento “serio” del comportamento di cui utilizza alcuni schemi» e può, perciò apparire, rispetto a quest'ultimo, «incompleto [...], esagerato, goffo o precoce»<sup>8</sup>.
- come attività che viene «eseguita ripetutamente in una forma simile, ma non rigidamente stereotipata, durante almeno una parte della vita dell'animale»<sup>9</sup>.
- come comportamento che, generalmente, ha luogo quando l'animale non è in stato di stress, né intimorito o molto affamato, ovvero, si trova, per utilizzare la terminologia adottata da Burghardt, in un “campo rilassato”<sup>10</sup>.

---

italiana, è dell'autore del presente saggio.

<sup>6</sup> Ivi, pp. 70-71. Si intende, in questo contesto, per “comportamento autotelico”, un'attività *autoremunerativa*, che adempie il proprio ‘scopo’ nel suo stesso svolgersi o, meglio, che è motivata dagli stati di piacere o sollievo che il suo svolgersi produce nel soggetto che la esegue.

<sup>7</sup> Ivi, p. 73.

<sup>8</sup> Ivi, p. 74.

<sup>9</sup> Ivi, p. 75.

<sup>10</sup> Ivi, p. 76. Diversi studiosi hanno sottolineato il fatto che al presentarsi di questa caratteristica, tradizionalmente indicata come peculiare e distintiva del gioco, possano darsi eccezioni e che essa vada in generale ripensata (cfr., per un primo approccio, A. S. LILLARD, *The development of play*, in L.S. LIBEN, U. MÜLLER, R.M. LERNER, eds., *Handbook of child*

Avremo modo, nelle pagine seguenti, di approfondire alcuni aspetti di questi fattori discriminanti constatando in qual misura, a dispetto della sua apparente mancanza di funzionalità, il comportamento giocoso svolga, almeno tra i mammiferi e in varie specie di uccelli, un ruolo fondamentale nella formazione sociale, comunicativa, motoria, neurofisiologica e cognitiva dei cuccioli e dei giovani.

## 2. *Chi gioca a cosa?*

Quali animali giocano? In quali e quanti modi lo fanno? Il raffinamento delle strumentazioni e delle tecniche di rilevamento e analisi dei dati ha consentito, negli ultimi decenni, avanzamenti considerevoli nello studio delle attività ludiche animali,

---

*psychology and developmental science*, 7th ed, vol. 2, Hoboken Wiley 2014, pp. 425-468). Nelle condotte umane, per esempio, non è sempre vero che il gioco si manifesti solo in assenza di stress, dato che esso viene adottato anche, consapevolmente o inconsapevolmente (per esempio nei bambini), proprio per alleviare lo stress, ovvero, per scaricare una tensione accumulata. Un uso consapevole e strategico della funzione di abbattimento dello stress svolta dal giocare, e dal ridere ad esso spesso associato, è stato osservato, del resto, almeno occasionalmente, anche in scimmie antropomorfe come gli scimpanzé. Ne riporta una testimonianza F. de Waal nel suo *Naturalmente buoni*, raccontando di Dandy, giovane maschio appartenente ad una colonia che viveva nello zoo di Harnem, in Olanda, che, essendo di basso rango, non sempre riusciva ad avere accesso al cibo: «Dopo qualche mese il sorvegliante riferì che nella ventina di minuti che intercorrevano fra l'entrata nella gabbia e la somministrazione della cena, Dandy era sempre insolitamente allegro e spesso coinvolgeva nei giochi l'intera banda di maschi. Quando arrivava col cibo, li trovava intenti a rincorrersi rumorosamente, a ricoprirsi di paglia vicendevolmente e a "ridere" (profondi suoni gutturali associati al gioco). In questa atmosfera rilassata Dandy riusciva a mangiare indisturbato, fianco a fianco con gli altri. È evidente che egli simulava un certo umore per influenzare quello degli altri a proprio vantaggio» (F. DE WAAL, *Naturalmente buoni*, Garzanti, Cernusco, MI, 2001, p. 102).

permettendo di «identificare il gioco in animali e contesti precedentemente ignorati o prematuramente esclusi»<sup>11</sup>.

Fino ai primi anni del nuovo millennio, per esempio, si erano raccolte importanti e crescenti documentazioni sull'ampia diffusione del gioco tra i mammiferi e gli uccelli, ma ben poche evidenze emergevano riguardo ad animali appartenenti ad altre classi di vertebrati e alle varie decine di phyla di invertebrati esistenti.

Oggi, grazie ad un significativo incremento degli studi di settore e al raffinamento delle tecniche utilizzate, si può affermare che comportamenti che soddisfano i criteri proposti da Burghardt possono essere riscontrati anche in altre classi e in altri phyla, per esempio tra gli anfibi (in alcune specie di rane) e i rettili (alcune specie di tartarughe, lucertole, coccodrilli), in alcuni pesci teleostesi, in cefalopodi come i polpi<sup>12</sup>.

Quanto alle tipologie basilari del gioco animale, sebbene le nomenclature presentino differenze nelle varie tradizioni disciplinari e di pensiero, in tutti gli ambiti che se ne occupano vengono distinti almeno tre grandi raggruppamenti:

- *locomotor/rotational play*
- *object/predatory play*
- *social play*

ovvero:

- *Gioco locomotorio/rotazionale*  
Attività nella quale un animale esibisce movimenti di una certa complessità, come il correre e il saltare, accompagnati da posture, rotazioni e torsioni corporee, che implicano un notevole dispendio di energia, ma non sembrano svolgere, a prima vista, funzioni immediatamente legate alla sopravvivenza o alla riproduzione.

---

<sup>11</sup> G. BURGHARDT, *A Brief Glimpse at the Long Evolutionary History of Play*, «Animal Behavior and Cognition», 2 (2), 2014, p. 91.

<sup>12</sup> Ibidem.

- *Gioco con oggetti inanimati o con altri organismi costretti nel ruolo di “oggetti”.*

In questo tipo di attività, che può essere esercitato da un singolo organismo o da più individui insieme, è opportuno distinguere due tipologie:

- a. attività giocose in cui gli animali interagiscono con “oggetti” dell'ambiente che non sono esseri viventi;
- b. attività in cui alcuni organismi ne usano altri (della propria o di altre specie) come “oggetti” con cui giocare.

Un esempio tipico di questo secondo gruppo può essere il classico “gioco del gatto col topo”: un gatto di campagna, non affamato, che insegue, cattura e scuote topi, spesso senza arrivare a ucciderli, perché i loro movimenti agiscono su di lui come stimoli scatenanti dei moduli motori di inseguimento e cattura della preda, e del “piacere” di eseguirli. Nelle specie carnivore e onnivore, infatti, molti dei moduli motori utilizzati in entrambe queste varianti del gioco “oggettivo” provengono, dal punto di vista filogenetico, dal repertorio comportamentale *predatorio*, di cui ‘riassumono’, spesso semplificandole, sequenze come l’inseguimento, l’attacco, l’afferramento, il morso, lo scuotimento della preda.

- *Gioco sociale*

Il gioco sociale prevede un'interazione tra due o più animali in cui tutti gli individui coinvolti partecipano all'attività spontaneamente, senza costrizione esterna e, come lo scambio o l'elargizione di cure, sebbene sia più frequente tra conspecifici, si può verificare e sviluppare anche tra animali di specie diverse.

Possono, però, darsi *combinazioni tra gioco sociale e gioco con “oggetti” di tipo b*, quando uno o più individui giocano cooperando tra loro ma costringendone uno o altri nel ruolo di *oggetti* del gioco, da essi utilizzati per svolgere attività auto-remunerative (o parzialmente tali).

### 3. *Dispendi proficui: ipotesi sull'evoluzione e le funzioni bio-sociali del gioco*

«Basta guardare un gruppo di cuccioli che giocano per rendersi conto di come questa attività sia costosa dal punto di vista energetico: si rincorrono, saltano, si acchiappano, si nascondono e si mordicchiano, si rotolano e corrono senza sosta finché non cadono esausti per la stanchezza [...]. Inoltre il gioco è potenzialmente pericoloso: esso aumenta la visibilità, e i predatori che possono essere in agguato hanno meno difficoltà a individuare la propria preda»<sup>13</sup>.

Come mai, allora, un tipo di comportamento così dispendioso, potenzialmente pericoloso e apparentemente privo di funzioni, si è radicato, conservato e diffuso, da milioni di anni, in diverse classi animali?

Secondo la *Ectotherm-endotherm Theory* di G. Burghardt, e altre fonti contemporanee, il gioco potrebbe essere comparso più di 250 milioni di anni fa, verso la fine del Permiano, durante la fase che portò alla comparsa dei primi animali endotermi<sup>14</sup>, progenitori di uccelli e mammiferi. Fattori “primari” come le modificazioni fisiologiche iniziate in questi organismi, consentendo un metabolismo più rapido, migliore assimilazione degli elementi nutritivi, maggiore resistenza agli sforzi, avrebbero creato le condizioni per quell'esubero energetico che viene speso nel gioco<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> E. COCO, *Il comportamento degli animali. Atlante illustrato di Etologia*, De Vecchi - Giunti Editore, Firenze 2017, p. 202.

<sup>14</sup> Sono definiti ectotermi gli animali che assorbono il calore che gli è necessario per esercitare le loro funzioni vitali principalmente dall'ambiente circostante, ed endotermi quelli che, pur assorbendolo anche dall'esterno, ricavano gran parte del calore necessario al loro fabbisogno dal proprio metabolismo.

<sup>15</sup> Cfr. G. BURGHARDT, *A brief glimpse at the long evolutionary history of play*, ed. cit., p. 92 e, per un approccio più complessivo al tema dell'origine ed evoluzione del gioco, ID., *On the origins of play*, in P. K. SMITH, *Play in Animals and Humans*, Basil Blackwell, Oxford (UK), pp. 5-41; ID., *The Genesis of Animal Play*, ed. cit.

La colonizzazione di ambienti freddi, resa possibile dalle fonti interne di calore, potrebbe aver favorito, in termini di selezione naturale, gli organismi più propensi ad attività esplorative. Fattori come la mancanza di stimolazione, cui attualmente mammiferi e uccelli spesso rispondono, fin da fasi precoci dello sviluppo, abbassando la propria soglia di reazione a determinati stimoli ambientali e sociali e/o ricercandoli attivamente<sup>16</sup>, possono aver contribuito al diffondersi di attività inizialmente non legate allo svolgimento di specifiche funzioni bio-sociali.

L'attività ludica si sarebbe in seguito stabilizzata e diffusa, oltre che in virtù del suo carattere autotelico (ovvero, per l'immediato effetto auto-remunerativo che produce), grazie al rinforzo esercitato da una serie di benefici "secondari" che vanno dalla sua capacità di stimolare capacità esplorative e potenzialità di apprendimento alla funzione chiave che essa svolge per la ritualizzazione dei comportamenti aggressivi e competitivi, per l'interazione e l'inserimento sociali, e nella formazione di relazioni gerarchiche o equilibri chiari all'interno dei gruppi di fratelli e coetanei<sup>17</sup>.

Essa potrebbe, infine, aver rivelato, nel corso della sua evoluzione, un terzo livello di potenzialità stimolando, sia la capacità di apprendere da altri, sia la propensione a immaginare e inventare nuovi comportamenti manipolatori e nuove tecniche di espressione. Secondo questa ipotesi, in altre parole, il gioco potrebbe aver svolto, e svolgere tuttora, un ruolo importante anche nell'evoluzione dell'attitudine, sia all'effettiva manipolazione, sia alla *sperimentazione immaginata*, ovvero, alla *simulazione mentale di azioni*, che si sarebbe sviluppata come una sorta di interiorizzazione, di trasferimento sul piano immaginativo, della capacità di esercitare attività esplorative e manipolative<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Cfr. K. LORENZ, *L'etologia*, ed. 1978, trad. it. Boringhieri, Torino 1980, p. 126.

<sup>17</sup> Cfr. G. BURGHARDT, *op. cit.*, pp. 93-96.

<sup>18</sup> Cfr. T. MATSUZAWA, *Pretense in chimpanzees*, «Primates», 61, 2020, pp. 543-555; A. DUFOURCQ, *The imaginary of animals*, Routledge, London and New York 2022.

Si può tentare, partendo da queste ipotesi genealogiche, di stilare un prospetto delle principali funzioni cognitive e bio-sociali che i giochi assolvono, almeno nel gruppo tassonomico sul quale abbiamo il maggior numero di dati, e nel quale è constatata la più ampia diffusione del fenomeno ludico, ovvero nella classe dei mammiferi?

Stilando una lista, molto probabilmente carente per difetto, possiamo affermare che un giovane mammifero quando gioca:

- a. esplora l'ambiente circostante e impara a conoscerne le caratteristiche (pericoli, vie di fuga, vie di ritorno alla tana, aree 'interdette', luoghi in cui sono presenti fonti alimentari);
- b. sperimenta ed esercita schemi fissi d'azione (*fixed action patterns*) specie-specifici come i comportamenti di inseguimento, afferramento, bloccaggio, e uccisione della preda nelle specie venatorie, i comportamenti di fuga e di attacco, alcuni segnali comunicativi basilari come quelli aggressivi o di invito, alcuni schemi motori e gesti espressivi che ricompariranno poi in fase adulta nel corteggiamento e nella copula;
- c. impara ad intersecare tra loro moduli motori tratti da diverse sequenze fisse e/o apprese, e ad inventarne di nuove tramite tale procedimento;
- d. sperimenta ed esercita modalità relazionali fondamentali per la vita sociale, come i comportamenti di saluto, lotta, riconciliazione, cura, sottomissione;
- e. si inserisce in una gerarchia sociale e impara a riconoscere il proprio ruolo e quello di ogni singolo gruppo familiare e individuo al suo interno;
- f. assimila usi e/o tradizioni proprie del suo gruppo di riferimento;
- g. previene o sfoga l'accumulo di tensioni contribuendo, sia al benessere individuale, sia alla coesione sociale;
- h. incrementa le proprie capacità di apprendimento, sperimentazione, esplorazione, manipolazione e, almeno nelle scimmie antropomorfe, la capacità immaginativa, intesa come attitudine a riprodurre mentalmente scenari ambientali e schemi di azione che al loro interno si svolgono;

i. impara a *ritualizzare* i propri patterns comportamentali principali. Viatico principale per lo sviluppo di questa attitudine, che risulterà poi di cruciale importanza in molte attività adulte (dallo scontro con i rivali, ai cerimoniali di riconciliazione, al corteggiamento, al rispetto delle gerarchie) è, infatti, per ogni singolo cucciolo di mammifero, precisamente il gioco.

#### 4. *Gioco e ritualizzazione*

Chiunque abbia osservato cuccioli di cane o di gatto rincorrersi e lottare, scambiandosi spesso i ruoli di inseguitore e inseguito, attaccante e attaccato, ha avuto modo di constatare che, salvo incidenti involontari, questo tipo di interazioni è generalmente calibrato in modo da evitare ai partecipanti di procurarsi reciprocamente danni. Il cagnolino mordicchierà il compagno di giochi senza affondare i denti, il gattino potrà bloccarlo usando sequenze motorie simili a quelle con cui un adulto della sua specie placcherebbe una piccola preda, ma senza artigliarlo né tantomeno tentare di ucciderlo.

Facendo riferimento a questo fenomeno, riscontrabile anche dai non esperti, gli etologi sono soliti descrivere alcuni dei principali moduli motori che caratterizzano il gioco sociale, e in particolare quelli derivati da sequenze di caccia e di lotta, come comportamenti *ritualizzati*. Ovvero, come prodotti di un processo di *ritualizzazione*.

Fu Julian Huxley, uno dei pionieri dell'etologia e dei padri della "sintesi moderna"<sup>19</sup>, a introdurre nel lessico etologico questo termine, nell'articolo *The courtship-habits of the Great Crested Grebe*<sup>20</sup>, del 1914, usandolo per dar nome a un fenomeno che era stato già

---

<sup>19</sup> Cfr. J. HUXLEY, *The Modern Synthesis*, George Allen and Unwin, London 1942.

<sup>20</sup> Cfr. J. HUXLEY, *The courtship-habits of the Great Crested Grebe* (Podiceps cristatus); *with an addition to the theory of sexual selection*, «Proceedings of the Zoological Society», 35, 1914, pp. 491-562.

osservato e descritto da Edmund Selous<sup>21</sup> nel 1901, e da Oskhar Heinroth<sup>22</sup> nel 1910. Ovvero, alle sequenze comportamentali con cui il maschio dello svasso maggiore – anatide largamente diffuso in Europa – invita la femmina alla costruzione del nido, *mimandone le sequenze*, ossia, raccogliendo erbe e rametti dall'acqua e accompagnando questa attività con una serie di armoniosi movimenti del collo cui la corteggiata, se accetterà l'invito, si unirà. Un complesso cerimoniale, chiamato anche “danza dello specchio”, per la simmetria delle posture che i due partner assumono e la sincronia dei movimenti che eseguono, o “del pinguino”, per la posa simile a quella dei pinguini che in alcune fasi del rituale entrambi assumono, correndo affiancati sul pelo dell'acqua.

Huxley avrebbe più tardi definito la ritualizzazione come un processo di «ri-orientamento adattivo del comportamento verso funzioni espressive»<sup>23</sup> che ha una dimensione filogenetica, regolata da processi di selezione naturale, e una dimensione ontogenetica «che può essere accompagnata da processi di apprendimento»<sup>24</sup>.

Il primo dizionario di etologia, curato da Armin Heymer nel 1977, riprendeva questa definizione, mentre il più tardo dizionario diretto da Danilo Mainardi, con elegante semplicità, definiva la ritualizzazione un processo tramite il quale «un modulo comportamentale viene modificato in funzione della

---

<sup>21</sup> Cfr. E. SELOUS, *An Observational Diary of the Habits, Mostly Domestic, of the Great Crested Grebe and of the Peewit*, «The Zoologist», 4th ser., 5, issue 719 (May, 1901), pp. 161–183; issue 723 (September, 1901), pp. 339–350; issue 726 (December, 1901), pp. 454-462; issue 730 (April, 1902), pp. 133–144. 1901.

<sup>22</sup> Cfr. O. HEINROTH, *Beiträge zur Biologie, namentlich Ethologie und Psychologie der Anatiden*, in Deutsche Ornithologische Gesellschaft, *Verhandlungen des 5. Internationalen Ornithologen-Kongress*, Berlin 1910, pp. 589-702.

<sup>23</sup> J. HUXLEY, *A discussion on ritualization of behaviour in animals and Man*, «Philosophical Transactions of the Royal Society of London», series B, 251, 1966, pp. 274-526, cit. in A. Heymer, *Dizionario di Etologia*, ed. or. 1977, trad. it. Armando, Roma 1987, p. 199.

<sup>24</sup> Ibidem.

comunicazione»<sup>25</sup>. Konrad Lorenz, dal canto suo, già in un saggio del 1966, aveva descritto questo fenomeno come un processo nel quale «un modello di comportamento già presente, orientato ad una funzione ben determinata, sviluppa una nuova funzionalità, quella comunicativa»<sup>26</sup> trasformandosi, sotto la pressione selettiva esercitata dal bisogno di ottimizzarla, fino a dar luogo, nei casi più «altamente differenziati», ad una sequenza motoria autonoma da quella originaria.

Fonti più recenti, come le voci “Ritualization” dell’*Oxford Dictionary of Ecology* e della *Eyclopedia of animal cognition and behavior*, non si discostano molto da questi parametri definendo la ritualizzazione, rispettivamente, come una «modificazione dei modelli di comportamento e spesso (ma non sempre) della loro motivazione e funzione» che comporta «il loro successivo utilizzo nella comunicazione»<sup>27</sup>, e come «un processo tramite il quale patterns comportamentali non segnaletici evolvono diventando segnali di comunicazione»<sup>28</sup>.

Dunque, in ambito etologico, affermare che un comportamento è “ritualizzato” significa innanzitutto ritenere che esso sia derivato da alcune sequenze motorie già presenti nel repertorio comportamentale di una specie, trasformandosi nel corso del tempo, fino a consistere di sequenze simili ma non uguali ai modelli originari (abbreviate, stereotipate, enfatizzate) che hanno assunto *valenze e funzioni di tipo comunicativo*.

Queste trasformazioni possono verificarsi, come già intuì Huxley, sia a livello filogenetico, sia a livello ontogenetico. Si

---

<sup>25</sup> D. MAINARDI (diretto da), *Dizionario di Etologia*, Einaudi, Torino 1992, p. 653.

<sup>26</sup> K. LORENZ, *La formazione filogenetica e storico-culturale dei riti*, ed. or. 1966, trad. it. in Id., *Natura e destino*, Mondadori, Milano 1985, p. 164.

<sup>27</sup> M. ALLABY (ed.), *Oxford Dictionary of Ecology*, Oxford University Press, Oxford-New York 2005, p. 331.

<sup>28</sup> I. PETAK, *Ritualization*, in J. VONK, T. SHACKELFORD (eds), *Encyclopedia of Animal Cognition and Behavior*, Springer, 2019, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-47829-6\\_1888-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-47829-6_1888-1).

hanno chiare testimonianze del primo caso quando è possibile constatare la presenza in diverse specie imparentate di differenti gradi e forme di allontanamento da moduli comportamentali già presenti in un avo comune. Il processo che conduce, in un gruppo di specie imparentate, al differenziarsi di moduli motori già presenti nei progenitori, in funzione del loro uso come codici comunicativi, è generalmente guidato, come suggeriva Lorenz, dalla pressione selettiva esercitata dall'esigenza di rendere più pregnante e meno ambigua la comunicazione durante l'assolvimento di attività socio-biologicamente rilevanti<sup>29</sup>, come i rituali di corteggiamento e di invito all'accoppiamento o, come vedremo nel prossimo paragrafo, quelli che consentono l'invito al gioco e il suo svolgimento.

Tale esigenza di "disambiguazione" è a sua volta originata dalla derivazione "formale" delle sequenze ritualizzate, o da atteggiamenti che esprimono stati motivazionali ambivalenti come «il comportamento di conflitto, i movimenti intenzionali e le attività di sostituzione»<sup>30</sup>, o da moduli motori tipici del comportamento aggressivo e territoriale, o predatorio, da cui devono, necessariamente, differenziarsi quanto basta per non mettere a rischio, nel caso del corteggiamento, la funzione riproduttiva, nel caso del gioco di lotta, la reciproca comprensione del carattere 'finzionale' della zuffa.

Lo sviluppo di differenti forme di ritualizzazione si presenta, invece a livello ontogenetico quando individui che hanno un legame consolidato affinano progressivamente, nel corso degli anni, la loro capacità di eseguire insieme determinate sequenze motorie che richiedono cooperazione, e che hanno rilevanza per la loro vita sociale, rendendole man mano più differenziate e sincronizzate. Questi atti ritualizzati, «che possono essere eseguiti solo da individui che si conoscono personalmente e solo insieme, svolgono un ruolo estremamente importante per la vita sociale»<sup>31</sup> e, in particolare, per il rinforzo dei legami di coppia. «Ne troviamo un esempio nella cerimonia di saluto, il cosiddetto grido di trionfo

---

<sup>29</sup> Cfr. K. LORENZ, *op. cit.*, pp. 165-167.

<sup>30</sup> D. MAINARDI, *op. cit.*, p. 655.

<sup>31</sup> K. LORENZ, *op. cit.*, p. 170.

dell’oca cinerina e di molte specie imparentate»<sup>32</sup>, che avviene dopo uno scontro vittorioso del maschio con un rivale, e nelle coppie con figli, coinvolge anche questi ultimi.

Un esempio interessante di variazione, oltre che filogenetica, anche culturale e individuale dei rituali legati al corteggiamento può essere, infine, offerto dalle tecniche di invito all’accoppiamento degli uccelli giardinieri (*Bowerbirds*), noti soprattutto perché i maschi della maggior parte delle specie di questa famiglia costruiscono, e poi adornano, dei *bowers*, ovvero dei pergolati, di straordinaria bellezza e complessità, che non sono nidi in cui accudire una futura prole ma luoghi deputati espressamente alla seduzione e all’accoppiamento. La mappa delle diverse forme di costruzione e ornamento dei *bowers* sviluppate da questa famiglia di uccelli, unita alla conoscenza dei loro gradi di parentela, permette di abbozzare ipotesi anche sulla loro evoluzione che, nel caso specifico, potrebbe aver preso le mosse dalle due specie più antiche della famiglia, l’uccello gatto macchiato (*Ailuroedus melanotis*) e l’uccello gatto verde (*Ailuroedus crassirostris*), i cui maschi non costruiscono *bowers* ma esibiscono un comportamento che potrebbe rappresentare un embrionale predecessore di questa attività: allestiscono una rudimentale area circolare di foglie capovolte al cui interno si esibiscono in un rituale di corteggiamento<sup>33</sup>.

Nelle specie animali dotate di strumenti offensivi potenzialmente letali, gli scontri tra maschi rivali per l’accoppiamento, il territorio, o la supremazia nel gruppo appaiono sempre altamente ritualizzati: i contendenti, salvo casi limite, non tentano di ferirsi mortalmente o uccidersi reciprocamente ma, più parsimoniosamente, assumono determinati segnali di superiorità fisica (per esempio, nel caso dei maschi di alce, il riuscire a far indietreggiare l’avversario spingendolo) come indici di superiorità fisica e, quindi, gerarchica. In molti casi è lo stesso perdente ad emettere

---

<sup>32</sup> Ibidem.

<sup>33</sup> Cfr. P. ERIKSON *et al.*, *Parallel evolution of bower-building behavior in two groups of bowerbirds suggested by phylogenomics*, «Systematic Biology», 69, 5, 2020, pp. 820-829.

segnali specie-specifici (ma non di rado comprensibili anche a specie diverse) che mettono fine allo scontro. Si tratta di posture, movenze ed emissioni vocali che, come il mostrare la gola e il petto, mugolando, dei canidi, è in grado di inibire l'aggressività dell'avversario e porre così fine alla lotta.

### 5. Lotta, caccia, cure: le grandi matrici motorie del gioco

Questa capacità di ritualizzare gli scontri tra conspecifici trova la sua prima palestra, la sua scuola di addestramento, nei giochi e nelle zuffe che i piccoli di mammiferi e uccelli spesso iniziano a compiere tra loro già prima di avventurarsi fuori dalla tana o del nido.

I moduli motori tipici della lotta si presentano, nel gioco, spesso, mescolati a quelli della caccia. «Le puzzole, per esempio, imparano nel gioco l'orientazione del morso sulla nuca», schema motorio che in forma non ritualizzata costituisce l'acme del comportamento predatorio, ovvero, l'innescò della fase di uccisione della preda, ma nella sua forma ritualizzata risulta "indispensabile" all'adulto anche per l'accoppiamento<sup>34</sup>. Il fringuello-picchio delle Galapagos (*Cactospiza pallida*), invece, apprende giocando a usare un "utensile di lavoro" che gli sarà poi necessario per catturare prede. Ovvero, una spina di cactus che l'adulto di questa specie modifica, spezzandola, e poi usa per tirar fuori le larve di insetti xilofagi dai tunnel scavati dalle loro madri nei tronchi d'albero<sup>35</sup>.

Non meno importanti, tuttavia, risultano per il gioco comportamenti tratti dall'ampio repertorio delle cure parentali. Le lotte giocose tra cuccioli di mammiferi sono quasi sempre precedute da segnali posturali, motori, vocali o olfattivi di invito al gioco<sup>36</sup>, e

---

<sup>34</sup> Cfr. I. E. EIBELSFELDT, *I fondamenti dell'etologia*, ed. or. 1967, trad. it. Adelphi, Milano 1976, pp. 270 e 300.

<sup>35</sup> Ivi, p. 270.

<sup>36</sup> I cerimoniali di invito al gioco presentano, spesso, nei mammiferi e negli uccelli sociali, sia peculiarità specie-specifiche, sia caratteristiche

intervallate da guaiti o grugniti di eccitazione e scambi di cure, come leccate e strofinii, che agiscono da rinforzo svolgendo la funzione di rassicurare il partner sulla natura giocosa dell'interazione.

Negli uccelli con tendenze monogame il gioco misto ad effusioni svolge un ruolo importante anche nella vita adulta, come fattore di rinforzo del legame di coppia. I partner spesso si inseguono fra i rami, intercalando questi giochi motori con scambi di lievi beccate ritualizzate e offerte di rametti o cibo. I corvidi, in particolare, si esibiscono in spettacolari giochi di volo come gli inseguimenti aerei e gli scambi di pezzi di cibo e altri oggetti lasciati cadere dall'uno e afferrati a mezz'aria dall'altro<sup>37</sup>.

Attività ludiche che implicano un livello più complesso di emulazione delle cure materne, e presentano significativi tratti di somiglianza col *baby doll* (gioco con le bambole) umano, sono stati, invece, finora riscontrati, sia in natura che in cattività, solo in scimmie antropomorfe.

Per esempio, nel corso di uno studio sul campo durato complessivamente 14 anni, e incentrato sull'osservazione di una comunità di scimpanzé che vive nel *Kibale National Park* in Uganda, Sonya Kahlenberg e Richard Wrangham hanno avuto modo di vedere

---

trans-specifiche che possono essere comprese anche da individui appartenenti a specie, e talvolta classi, diverse. Per esempio, un'arvicola agreste (*Microtus agrestis*), per invitare al gioco, userà segnali olfattivi, emettendo un particolare ferormone; un giovane suino voglioso di intraprendere con un conspecifico una lotta ritualizzata compirà intorno a lui una breve corsa a traiettoria circolare. Un canide assumerà la nota postura denominata *play-bow*, sollevando la parte posteriore e stendendo le zampe anteriori; una scimmia scoiattolo (*Saimiri sciureus*), durante una zuffa giocosa, emetterà ininterrottamente acuti squittii che ne segnalano il carattere 'fizionale' (Cfr. D. MAINARDI, *op. cit.*, p. 360). Eppure, come si può evincere anche da numerosi filmati amatoriali facilmente reperibili su web, uccelli e maialini, gatti e delfini, cani e orsi possono ottimamente intendersi sull'invito al gioco e sui suoi rinforzi, e giocare insieme tranquillamente.

<sup>37</sup> J. DIAMOND, A. BOND, *A Comparative Analysis of Social Play in Birds*, «Papers in Behavior and Biological Sciences», 35, 2003, <https://digitalcommons.unl.edu/bioscibehavior/35>.

molti giovani, sia maschi che femmine ma queste in maggior numero, utilizzare rami o piccoli tronchi per imitare le cure rivolta dalla madre a loro stessi o ai fratelli.

In un articolo pubblicato su *Current Biology* nel 2010, i due primatologi hanno descritto, fra gli altri, un giovane che, all'età di quattro anni, fu visto più volte raccogliere un ramo, trascinarselo dietro per ore lungo un sentiero nella foresta, seguendo la madre incinta, e infine fabbricare un nido e deporvelo. Lo stesso giovane fu osservato mentre si sdraiava sulla schiena, sollevava braccia e gambe e, tenendo il bastone in equilibrio sui palmi di mani e piedi, lo issava in alto, come fanno le madri scimpanzé quando giocano coi loro cuccioli. In questa comunità, i cui membri usano bastoncini in vari modi, molte giovani hanno l'abitudine di portarsi i loro bastoni anche nel nido diurno e, in vari casi, sono state osservate mentre attuavano nei loro riguardi comportamenti che ricordano quelli delle bambine che giocano a "far la mamma". Seguendo il gruppo per molti anni, gli studiosi hanno potuto appurare che questi due tipi di comportamento (trasportare tronchi e prestargli 'cure') scompariva nelle femmine quando, divenute adulte, avevano figli<sup>38</sup>.

Dieci anni dopo, nel 2020, il primatologo Tetsuro Matsuzawa, sintetizzando osservazioni compiute per più di trent'anni con altri colleghi sugli scimpanzé selvatici che vivono a Bossou-Nimba, in Guinea, ha potuto descrivere vari casi di *pretend play*, ovvero di attività che presentano analogie con i "giochi di finzione" dei bambini, tra cui quello di una femmina di 8 anni che manovrava un tronchetto come fosse un cucciolo, dandogli anche piccole 'pacche sulla schiena', mentre la madre trasportava il fratellino malato<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> S. KAHLENBERG, R. WRANGHAM, *Sex differences in chimpanzees' use of sticks as play objects resemble those of children*, «*Current Biology*», 20 (24), 2010:

[https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(10\)01449-1](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(10)01449-1).

<sup>39</sup> Cfr. T. MATSUZAWA, *op. cit.*

6. *Gioco, immaginazione, pensiero: indizi di thought experiments, imagination-based play e word pun nelle scimmie antropomorfe*

Una scimmia antropomorfa, posta di fronte «ad un problema che va risolto con la discriminazione», si comporta generalmente in modo un po' diverso da quello di altri primati o mammiferi:

Questi ultimi corrono inquieti da una parte all'altra, cercando qualcosa e sperimentando successivamente diverse possibilità motorie. La scimmia antropomorfa invece si siede con tutta tranquillità e scorre attentamente con lo sguardo gli elementi della situazione sperimentale. La sua tensione interiore si esprime nei cosiddetti movimenti di deviazione, così per esempio si gratta molto spesso la testa come una persona che stia riflettendo. Anch'essa 'sperimenta' diverse possibilità, com'è evidente dal suo sguardo, che si sposta incessantemente da un punto all'altro<sup>40</sup>.

Descrivendo il filmato di un esperimento di *problem solving* in cui un orango veniva introdotto in una stanza che conteneva, in un angolo, una cassetta di legno e in quello opposto una banana appesa al soffitto, Lorenz, nei primi anni Settanta, osservava:

Inizialmente lo sguardo della scimmia si sposta con indecisione lungo la diagonale che collega tra loro la cassetta situata in basso a sinistra e la banana appesa in alto a destra. Poi l'orango si arrabbia, perché non trova nessuna soluzione; tenta di sottrarsi alla sgradevole situazione voltandosi dall'altra parte [...] improvvisamente, i suoi sguardi cominciano a cambiare direzione. Si dirigono verso la cassetta, da lì si spostano sul pavimento esattamente sotto alla banana, da qui salgono verso l'oggetto che lo attira, di nuovo discendono sul pavimento e tornano alla cassetta. Poi, fulmineamente, nasce l'idea che risolve il problema e la situazione; essa si esprime con molta chiarezza sulla faccia espressiva dell'orango. Immediatamente esso si alza, e, dopo aver fatto una capriola di gioia, si dirige verso la cassetta, la spinge sotto

---

<sup>40</sup> K. LORENZ, *L'altra faccia dello specchio*, trad. it. cit., pp. 219-220.

la banana e se ne impossessa<sup>41</sup>.

Che cosa avviene – si chiedeva l'etologo – da un punto di vista soggettivo e oggettivo, nella scimmia, mentre se ne sta seduta in silenzio, ma lavorando intensamente dentro di sé, e mentre guardandosi intorno acquisisce informazioni sulla situazione che le si presenta?<sup>42</sup>.

La sua risposta era: non lo potremo sapere mai con certezza, perché a rigore anche quello che avviene nella mente di un altro essere umano ci è in fondo interdetto, ma

Personalmente sono convinto che l'orango non si comporti diversamente da me, e cioè che si veda in uno spazio immaginato, cioè rappresentato come modello nel suo sistema nervoso centrale, mentre spinge avanti una cassetta, anch'essa rappresentata in modello, e mentre si arrampica sopra di essa, raggiungendo così la banana. Io non vedo come il pensiero potrebbe essere qualcosa di fundamentalmente diverso da un tale agire in uno spazio immaginato<sup>43</sup>.

Lorenz sosteneva, in altre parole, che l'esperimento mentale, inteso come azione mentalmente simulata, è parte costitutiva delle procedure più antiche, e preumane, del pensare.

Proprio in quegli anni, l'introduzione delle tecniche di *neuroimaging* incominciava ad offrire nuovi dati per una mappatura delle attività cerebrali. Successivamente, numerosi studi hanno indagato, avvalendosi di tali tecniche, sui circuiti cerebrali coinvolti nelle attività ludiche dimostrando che, nel ratto, specie modello quasi sempre utilizzata in questi tipi di test, esse attivano diverse regioni della corteccia prefrontale e orbitofrontale, dello

---

<sup>41</sup> Ivi, p. 220.

<sup>42</sup> Ibidem.

<sup>43</sup> K. LORENZ, *L'altra faccia dello specchio*, ed. or. 1973, trad. it. Adelphi, Milano, 1974, p. 221. Sul tema cfr. anche M. CELENTANO, *Etologia della conoscenza*, Città del Sole, Napoli 2000, pp. 309-316.

striato dorsale e ventrale, dell'amigdala e del nucleo abenulare<sup>44</sup>.

Per esempio, le dinamiche emotive e motivazionali che spingono un giovane ratto a intraprendere un'attività ludica, invitare altri a farlo, o rispondere a tale invito attivano il circuito sottocorticale limbico, formato dall'amigdala, dal nucleo striato e dall'ipotalamo<sup>45</sup>. Il gioco motorio è regolato prevalentemente dal circuito somatosensoriale, costituito da corteccia somatosensoriale, talamo e cervelletto<sup>46</sup>. Il gioco sociale coinvolge il circuito corticale esecutivo, e quindi la corteccia prefrontale e orbitofrontale<sup>47</sup>.

Più in generale, gli studi degli ultimi decenni sembrano corroborare ampiamente l'idea che i giochi, svolgendo un ruolo primario nello sviluppo cognitivo, sociale e sensomotorio, incrementando la plasticità neurale e le costruzioni di reti sinaptiche, stimolino anche la capacità immaginativa, intesa come attitudine a simulare mentalmente scenari, attività, interazioni e manipolazioni, o a immaginare che ciò che si sta facendo sia altro tipo di azione. Anche in questo caso, si tratta di connessioni rilevabili non solo negli esseri umani.

Abbiamo già accennato a quei giochi dei giovani scimpanzé che mostrano affinità non banali con il *pretend play* umano, ovvero, col gioco di finzione consistente nel comportarsi *come se* un oggetto fosse qualcosa di diverso da ciò che è, per esempio, come se un pezzo di legno o una bambola fossero un bambino o un cucciolo.

Altri studi attestano, nelle scimmie antropomorfe, forme di *imagination-based play* forse ancora più complesse e sottili. Lo scimpanzé Viki, cresciuto in ambiente umano, secondo i resoconti

---

<sup>44</sup> Cfr. S. SIVYI, *A Brain Motivated to Play: Insights into the Neurobiology of Playfulness*, «Behaviour», 153 (6-7), 2016; p. 819.

<sup>45</sup> Cfr. J. BURG DORF et. al., *Neurobiology of 50-kHz ultrasonic vocalizations in rats*, «Behavioural Brain Research», 182, 2007, p. 74.

<sup>46</sup> Cfr. J. BYERS, C. WALKER, *Refining the motor training hypothesis for the evolution of play*, «The American Naturalist», 146, 1995, pp. 25-40.

<sup>47</sup> Cfr. S. SIVYI, J. PANKSEPP, J., *In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains*, «Neuroscience & Biobehavioral Reviews», 35, 2011, pp. 1821-1830.

di Mary Lee Jensvold e Roger Fouts, possedendo alcuni giocattoli legati ad una corda, aveva sviluppato l'abitudine di mimare il trascinarsi tramite corda di oggetti immaginari, e ogni tanto fingeva anche che l'oggetto si fosse impigliato in qualcosa o fosse bloccato da un ostacolo<sup>48</sup>. La primatologa e psicologa Sue Savage-Rumbaugh ha riferito che Kanzi (bonobo che, tra l'altro, fu la prima scimmia ad imparare l'uso di lessigrammi senza addestramento diretto, assistendo alle sedute in cui esso veniva insegnato alla madre adottiva) fingeva di nascondere oggetti invisibili sotto foglie o coperte, e di andarli poi a riprendere e mangiarli, e tentava di coinvolgere in questo gioco anche altri, porgendo loro l'oggetto inesistente e osservando le loro reazioni<sup>49</sup>. La femmina di gorilla Koko, addestrata da Francine Patterson a usare l'*American Sign Language* (ASL) dialogava spesso, attraverso di esso, con le sue bambole, dando loro istruzioni e poi le muoveva per mimare le azioni che gli aveva ordinato di fare. Roger Fouts, che si prese cura di Washoe, primo esemplare di scimpanzé cui fu insegnato l'ASL, che essa a sua volta ad insaputa dei propri istruttori insegnò ad un proprio figlio adottivo, racconta che tra lei e altri scimpanzé con cui viveva, spesso, anche l'invito al gioco era espresso attraverso questo codice:

Alla fine del 1981, Washoe, Moja e Loulis conversavano con i segni circa una volta ogni ora. Loulis dava inizio alla maggior parte delle interazioni, in genere cercando di convincere sua madre o Moja a giocare con lui: VIENI, SOLLETICO, GIOCO CUCU', FRETTE CAPPELLO (uno dei suoi giochi preferiti), e VIENI DAMMI SCARPA (un altro passatempo che amava molto)<sup>50</sup>.

---

<sup>48</sup> Cfr. M. JENSVOLD, R. FOUTS, *Imaginary Play in chimpanzees (Pan troglodytes)*, «Human Evolution», 8 (3), 1993, pp. 217, 218.

<sup>49</sup> Cfr. S. SAVAGE-RUMBAUGH, *Kanzi: The Ape at the Brink of the Human Mind*, Wiley & Sons Canada, New York 1994; H. LYN, P. GREENFIELD, S. SAVAGE-RUMBAUGH, *Lo sviluppo del gioco di finzione in scimpanzé e bonobo*, «Sviluppo cognitivo», 21, 2006, pp. 199-213.

<sup>50</sup> R. FOUTS, *La scuola delle scimmie*, ed. or. 1997, trad. it. Mondadori, Milano 1999, p. 360.

Ma alcune antropomorfe addestrate all'uso di linguaggi inventati dall'uomo hanno lasciato anche testimonianze di attitudine al gioco verbale, ovvero, ad un uso umoristico delle parole e delle frasi. Nel caso della già citata Koko, questa propensione prendeva, talvolta, la forma di una deliberata enunciazione di frasi incoerenti, accompagnate da metasegnali indicatori della loro natura scherzosa. Di questi dialoghi tra Koko e la sua istruttrice, Dario Martinelli riporta un frammento significativo, collegando in forma sintattica, come è consuetudine in questo tipo di trascrizioni, la serie dei gesti corrispondenti a parole chiave che Koko faceva<sup>51</sup>:

Koko: «Ho sete. Vorrei bere dal naso».

Patterson: «Il tuo naso ha sete?»

La Patterson prende del succo di mela.

Patterson: «Dove vuoi il succo?»

Koko: «Sul naso»

Patterson: «Ok»

Koko ride e poi ribatte: «No, sull'occhio»

Patterson: «Ok, versiamolo sull'occhio»

Koko ride ancora e poi rilancia: «No, sull'orecchio»

Patterson: «Va bene, sull'orecchio»

Ennesima risata di Koko e finalmente: «No, in bocca»

Patterson: «Ok, quello è il posto giusto»

Koko, ancora divertita, beve il suo succo di mela<sup>52</sup>.

In un altro dialogo, svoltosi tra la gorilla ed una collaboratrice della Patterson, Koko scherza autodefinendosi un uccello, poi, alla fine, ammette di star fingendo. Riporto qui di seguito la trascrizione del dialogo in lingua inglese fatta dalla Patterson:

---

<sup>51</sup> Per esempio, la prima frase riportata, “Ho sete. Vorrei bere dal naso”, corrisponde alla sequenza dei tre segni: “Thirsty/Drink/Nose”.

<sup>52</sup> D. MARTINELLI, *Quando la musica è bestiale per davvero. Studiare e capire la zoomusicologia*, Aracne, Roma, 2011, pp. 53, 54. Cfr. sull'argomento anche P. MCGHEE, *Chimpanzee and gorilla humor: progressive emergence from origins in the wild to captivity to sign language learning*, «Humor», 31, 2018, pp. 405-449.

Koko has also made verbal 'jokes'. On 30 October 1982, Barbara Hiller showed Koko a picture of a bird feeding her young.

K: THAT ME [to the adult bird].

B: Is that really you?

K: KOKO GOOD BIRD.

B: I thought you were a gorilla.

K: KOKO BIRD.

...

B: Can you fly?

K: GOOD. [GOOD can mean yes.]

B: Show me.

K: FAKE BIRD, CLOWN. [Koko laughs.]

B: You're teasing me. [Koko laughs.]

B: What are you really?

Koko laughs again, and after a minute signs:

K: GORILLA KOKO<sup>53</sup>.

Viene in mente Theodor Adorno quando osservava: «È essenziale, al pensiero, un momento di esagerazione, un trapassare oltre le cose, un liberarsi dalla gravità del puro fatto [...]. In questo ogni pensiero somiglia al gioco, a cui Hegel, non meno di Nietzsche, ha paragonato l'opera dello spirito»<sup>54</sup>.

---

<sup>53</sup> F. PATTERSON, W. GORDON, *The Case for the Personhood of Gorillas*, in P. CAVALIERI, P. SINGER (eds.), *The Great Ape Project*, St. Martin's Griffin, New York 1993, pp. 62, 63. I puntini sospensivi sono riportati come in originale.

<sup>54</sup> Th. ADORNO, *Minima moralia*, af. 82, ed. or. 1951, trad. it. Einaudi, Torino 1987, p. 147.