

# GLI ANIMALI DA COMPAGNIA E IL GIOCO

**LORELLA NOTARI**

*Medico Veterinario Libero Professionista*

*Dip. CAB (Postgraduated Diploma in Companion Animal Behaviour Counselling, University of Southampton - UK)  
Varese*

## Obiettivi

Il gioco nel cane e nel gatto costituisce un'attività importante sia nelle fasi di sviluppo che nell'età adulta. Sviluppare e affinare le capacità motorie e tutti gli aspetti comportamentali che caratterizzano la vita dell'animale adulto non sono gli unici scopi che si possono individuare nell'attività giocosa. Il gioco è anche un modo di gestire le esigenze comportamentali degli animali, sia adulti che cuccioli, a partire dal loro bisogno di esercizio fisico e di stimolazione mentale fino ad arrivare a contribuire, attraverso la gestione delle interazioni giocose, al controllo di alcuni aspetti problematici dal punto di vista comportamentale. Il gioco però costituisce anche un piacere in sé stesso e un modo di godere della reciproca compagnia, sia per l'animale che per i padroni.

Definire cos'è il gioco e quali sono le sue funzioni in una prospettiva etologica e biologica sono stati e sono argomento di dibattito scientifico (Baldwin & Baldwin, 1973, Barret & Bateson, 1978, Bateson, 1956, Bradshaw, 1992, Oppenheim, 1999), mentre può essere facile riconoscere che un animale sta giocando (Martin, 1984).

Una definizione di gioco è stata formulata da Bradshaw (1992) in questo modo: "tutta l'attività motoria messa in atto dopo la nascita che sembra essere senza scopo, nella quale moduli motori presi da altri contesti possono frequentemente essere usati in forme modificate e alterate nella loro sequenza temporale".

Nella maggioranza delle specie di mammiferi gli animali giovani impiegano una buona parte del loro tempo attivo in un comportamento che viene detto di gioco. Questo tipo di comportamento nelle fasi successive di sviluppo diminuisce decisamente o addirittura scompare (Bekoff, 1972).

Il processo di domesticazione ha però prodotto specie che mantengono alcune caratteristiche giovanili anche da adulti e i cani, per esempio, usano delle parti di sequenze comportamentali adulte e parti di comportamenti giovanili, li mischiano o ne eliminano dei tratti, cosa che il loro antenato, il lupo, non può fare allo stadio adulto. Quando un animale "mescola" tratti di comportamento a formare sequenze senza una funzionalità precisa e completa, come recita la definizione di Bradshaw all'inizio di questo articolo, questo animale "gioca" (Coppinger & Schneider, 1995).

Negli animali da compagnia il gioco, oltre a costituire un importante elemento per lo sviluppo sia fisico che psicologico e rivestire un'importanza dal punto di vista dell'adattamento ontogenetico, diventa parte integrante del

comportamento dell'animale e continua a svolgere la sua funzione di adattamento all'ambiente fisico e sociale degli individui anche da adulti.

## I CANI E IL GIOCO

Il cucciolo giocando "sperimenta" ed esercita diverse sequenze di comportamenti che poi metterà in atto da adulto e l'ipotesi avanzata da molti autori è che la grande varietà di combinazioni di sequenze comportamentali incomplete che si possono riconoscere nel gioco serva anche a permettere una migliore flessibilità e quindi anche adattabilità alle diverse situazioni nella vita adulta.

Il gioco sociale ha inoltre la grande funzione di incrementare la socializzazione sia con i conspecifici che con gli esseri umani e di affinare le capacità di mettere in atto e di comprendere i sottili messaggi posturali ed espressivi così importanti per la comunicazione intraspecifica (Beaver, 1999).

Il gioco sotto forma di goffe lotte tra cuccioli appare già nella terza settimana di vita (Scott & Fuller, 1965) e man mano che le capacità di coordinazione si sviluppano e si affinano è possibile riconoscere dei tipici comportamenti di sollecitazione al gioco che poi continueranno a manifestarsi anche nel cane adulto. Una delle manifestazioni più frequenti di invito al gioco è l'inchino, la tipica postura con il posteriore sollevato e la parte anteriore a terra con il cane che scodinzola allegramente ma ce ne sono diverse altre. In genere l'approccio giocoso è caratterizzato dall'essere "esagerato" e anche le iniziative di gioco prese dai padroni mostrano questo aspetto denotando l'inizio di un'interazione del tutto particolare che si colloca in un contesto



FIGURA1 - Il mancato controllo del morso può creare problemi fin dalle prime settimane dopo l'adozione.

a parte rispetto a tutte le altre interazioni sociali (Rooney, Bradshaw & Robinson, 2001).

Le relazioni sociali tra i cuccioli si formano e si mantengono attraverso il gioco e i comportamenti agonistici vengono esercitati provocando risposte reciproche che modulano le interazioni tra individui.

Una delle cose più importanti che il cucciolo impara giocando è l'acquisizione del **morso inibito**, cioè la capacità di controllare la pressione esercitata dalle mandibole. Questo tipo di apprendimento è frutto dell'interazione con gli altri individui della cucciolata che si ritraggono, vocalizzano o reagiscono ad un morso troppo forte. Stringere troppo e causare dolore ha come risultato l'interruzione di una attività piacevole e quindi imparare a controllare la pressione delle mandibole significa poter continuare a giocare, il premio più ambito per i cuccioli.

Accanto a questo particolare apprendimento, le interazioni con il resto della cucciolata e con la cagna, nelle prime settimane di vita, forniscono al cucciolo i feedback necessari per imparare a controllare le proprie reazioni in generale.

Le risposte alle proprie azioni da parte di un cane adulto (la madre ma anche altri adulti) e i feedback da parte degli altri cuccioli contribuiscono grandemente all'apprendimento degli autocontrolli e aumentano la probabilità che il cane possa venire adeguatamente educato dal futuro padrone.

Molti problemi di comportamento caratterizzati dalla mancanza o scarsità di autocontrollo si manifestano in cani adottati precocemente, spesso a 30-35 giorni di età. Il mancato controllo del morso, in particolare, può influire negativamente sulla relazione con i proprietari fin dalle prime settimane dopo l'adozione e peggiorare col tempo se non adeguatamente affrontato. I cuccioli con questo problema affondano i denti durante le interazioni giocose con le persone causando ferite anche serie (Fig. 1).

Le reazioni dei padroni hanno frequentemente l'effetto di rinforzare questo comportamento portando a un progressivo peggioramento della situazione. Sia sgridare che tentare di calmare con le carezze un cucciolo che non controlla il morso durante il gioco possono costituire dei rinforzi (e quindi sortire l'effetto contrario a quello voluto)

e queste sono di solito le soluzioni più comuni adottate dai proprietari. Spesso questo tipo di situazioni degenerano in conseguenza sia della crescita fisica del cane, che determina un aumento dei danni inferti dal morso, sia dei problemi di interazione inter e intra – specifiche che vengono ad instaurarsi. I proprietari di cuccioli adottati precocemente che non hanno avuto la possibilità di giocare con i fratelli e interagire con loro e con la madre per un tempo sufficiente lamentano frequentemente problemi che vanno dalle difficoltà di gestione per l'eccessiva esuberanza fino alle manifestazioni aggressive nei riguardi sia di esseri umani che di altri cani. L'evoluzione di questi problemi in gravi forme di ansia non è rara. Per questi motivi **è estremamente importante che i cuccioli rimangano insieme ai fratelli e alla madre almeno fino alla fine della settima settimana di vita**. L'età consigliata per adottare un cucciolo è comunque 8 settimane (Beaver, 1999, Overall, 1997, Serpell & Jargoe, 1995).

## I GATTI E IL GIOCO

La prima forma di gioco osservabile nei gattini si manifesta a circa 3-4 settimane di età sotto forma di gioco locomotorio come agitare le zampe stando a pancia all'aria, sollevare una zampa e agitarla... Le interazioni con gli altri gattini a 3 settimane sono per lo più casuali ma durante la quarta-quinta settimana il gioco diventa gioco sociale e viene diretto agli altri fratellini affinandosi sempre di più. Come nei cuccioli, nei gattini è stata fatta l'ipotesi che il gioco sociale serva a implementare le capacità di comunicazione e i comportamenti sociali in generale, contribuendo al raggiungimento di una sorta di consapevolezza di appartenenza alla specie e allo sviluppo di strategie che aiuteranno il gatto adulto ad evitare pericolosi conflitti. È anche stata avanzata la supposizione che il gioco sociale sia una strategia di sopravvivenza in quanto aiuta i gattini a rimanere insieme nell'area del nido in modo da evitare i pericoli esterni, cioè che rappresenti una sorta di "recinto invisibile" che riunisce i gattini in un posto sicuro quando ancora non hanno sufficienti capacità motorie per fuggire e sottrarsi ai pericoli (West, 1979).

Una caratteristica dello sviluppo del comportamento di gioco dei gattini è il passaggio da una prevalenza del gioco sociale nelle prime settimane (dalla terza-quarta fino alla settima) a una prevalenza del gioco con oggetti dopo la settima settimana di vita fino alla sedicesima. Dopo la sedicesima settimana la frequenza del gioco sociale o di quello con oggetti dipendono molto dalle caratteristiche individuali del gatto e dall'ambiente che lo circonda. Il quarto mese è il periodo in cui la gatta, se libera, lascia i suoi piccoli e quindi questo è il periodo in cui avvengono molti cambiamenti anche dal punto di vista sociale.

Il passaggio dal gioco prevalentemente sociale al gioco prevalentemente con oggetti avviene a 7-8 settimane, cioè nel periodo dello svezzamento. Questa caratteristica porterebbe a pensare che il comportamento di gioco possa essere in qualche modo associato allo sviluppo del comportamento predatorio adulto: proprio quando la gatta comincia a non avere energia sufficiente per nutrire con il so-

lo latte i gattini che crescono, le capacità motorie e comportamentali dei piccoli si vanno evolvendo verso lo sviluppo e l'affinamento del comportamento predatorio (Bradshaw, 1992).

Come per i cuccioli, è importante che l'allontanamento dalla madre e dai fratelli non sia troppo precoce: **allontanare i gattini troppo presto può ostacolare il corretto sviluppo comportamentale e la possibilità nel futuro di avere relazioni pacifiche con altri gatti.**

Le corrette stimolazioni sensoriali nelle prime settimane di vita sono fondamentali, oltre che per l'apprendimento dei comportamenti specie-specifici, anche per l'instaurarsi degli autocontrolli.

Se manca la "modulazione" dei comportamenti di gioco da parte della madre e dei fratelli anche la convivenza con gli esseri umani può risultare problematica, soprattutto se i proprietari stessi, inconsapevoli delle possibili future conseguenze, non abitano il gatto a giocare in maniera adeguata. Far giocare i gattini direttamente con parti del corpo del padrone (mani, piedi) può essere piacevole e divertente fino a quando l'animale è molto piccolo, ma mano a mano che le capacità motorie e i riflessi del gatto si affinano e le dimensioni e la potenza di denti e artigli aumentano gli agguati e le prese possono risultare molto dolorosi e sempre più difficili da controllare ed evitare.

Le lamentele di eccessiva aggressività durante il gioco sono piuttosto frequenti e uno dei fattori che predispongono alla mancanza di autocontrollo nelle interazioni giocose è, appunto, l'allontanamento precoce dalla madre e dai fratelli. Anche per questi motivi **l'età consigliata per adottare un gattino è circa 8 settimane.**

## IL GIOCO COME TERAPIA: SI PUÒ PRESCRIVERE UN GIOCO?

Come già accennato nelle riflessioni introduttive di questo capitolo, il ruolo del gioco è tuttora argomento di dibattito e accanto alle molte spiegazioni avanzate riguardo al significato del gioco nello sviluppo ontogenetico o semplicemente come attività con funzioni di adattamento limitate a un preciso periodo della vita, quello giovanile, il gioco potrebbe anche essere solo un'attività senza nessuno scopo di adattamento, semplicemente un "sottoprodotto" dei cambiamenti che avvengono dall'infanzia all'età adulta, come accade anche per diverse caratteristiche fisiche (Budiansky, 2002, Oppenheim, 1999).

Il fatto di non avere nessuna funzione precisa, nessuno scopo particolare, è in fondo una caratteristica tipica del gioco inteso come comportamento non inserito in nessun contesto preciso e messo in atto solo per il piacere di farlo (Bateson, 1956). Come accennato nell'introduzione, il gioco negli animali adulti tende a diminuire o a scomparire ma nei nostri animali da compagnia questa diminuzione sembra decisamente meno evidente rispetto ai loro "cugini" selvatici.

Nel cane, in particolare, la persistenza di caratteristiche giovanili anche nell'età adulta sembra comprendere anche la persistenza del bisogno di giocare nonostante questo aspetto differisca notevolmente a seconda della razza, delle caratteristiche individuali e dell'apprendimento.

Anche nel gatto, specie con caratteristiche neoteniche meno spiccate rispetto al cane, il gioco assume un ruolo importante nella vita adulta e nell'equilibrio della relazione con gli esseri umani.

È corretto affermare che giocare è un bisogno comportamentale per un cane o per un gatto? A questa domanda è probabilmente difficile rispondere anche perché gioco ed esercizio fisico sono attività che si sovrappongono ed è evidente che l'esercizio è un bisogno fondamentale, sia fisico che comportamentale, per il cane e per il gatto.

Il gioco sociale con soggetti della stessa specie o di specie diverse, compresi gli esseri umani, è però senz'altro un modo di rendere gli incontri e la convivenza molto più piacevoli e di diminuire i comportamenti agonistici veri e propri. Un cane abituato a giocare con altri cani sarà più rilassato durante le passeggiate e, di conseguenza, lo sarà anche il suo padrone; allo stesso modo un gatto cresciuto giocando insieme ad altri gattini si adatterà più facilmente all'introduzione di un secondo gatto nella stessa casa. In questo senso il gioco migliora le capacità di adattamento all'ambiente e quindi è importante per il benessere dell'animale.

Il gioco però può anche essere un'attività guidata? Nell'educare un cane o un gatto si raccomanda spesso ai proprietari di "controllare" il gioco, ma questo controllo non è di per se stesso in contraddizione con il gioco, che dovrebbe essere un'attività libera, spontanea e senza scopo? E ancora, consigliare il gioco e prescriverlo come parte di un programma di modificazione comportamentale in cani con disturbi del comportamento non è un controsenso?

La risposta è che probabilmente lo sarebbe se ad essere controllate fossero le azioni, le sequenze, i ritmi, cioè tutto ciò che costituisce il "non essere" del gioco. Perché il gioco non è un esercizio come possono essere gli esercizi di agility: giocando i protagonisti - che possono essere due animali della stessa specie o di specie diversa o un animale e il suo padrone - possono esagerare, interrompere un'azione e riprendere con un'altra presa da un contesto diverso... possono esprimersi liberamente e reagire alle azioni dell'altro in qualsiasi modo e non secondo un ordine predeterminato.

Alla domanda del titolo di questo paragrafo "si può prescrivere un gioco?" è difficile rispondere perché forse un gioco che viene prescritto non è più un gioco. Ogni cane e ogni padrone hanno delle preferenze su come e con che cosa giocare e questa attività è un piacere e uno stimolo proprio perché è libera e priva di schemi preordinati. Al massimo si possono dare dei consigli per evitare che vengano usati oggetti o modalità di gioco che possano creare futuri problemi nel contesto in cui vivono - per esempio fare tira e molla con degli stracci può predisporre il cane a strappare la biancheria o i vestiti e quindi è utile suggerire di usare degli oggetti diversi (Fig. 2).

Si può però senz'altro prescrivere il controllo dell'inizio e della fine dell'interazione giocosa da parte del proprietario e si possono definire dei limiti in modo che l'animale riceva dei feedback corretti. Non accettare che il cane morda mani o parti del corpo, giocare con il gattino usando *sempre* degli oggetti e non parti del corpo (Fig. 3) sono



FIGURA 2 - Fare tira e molla con degli stracci può predisporre il cane a strappare la biancheria o i vestiti e quindi è utile suggerire di usare degli oggetti diversi come trecce, tirelli e altri giochi facilmente reperibili nei negozi per animali.



FIGURA 3 - È importante insegnare al gattino a giocare usando degli oggetti e non parti del corpo del proprietario.

consigli utilissimi e facili da realizzare con un cucciolo o un gattino appena adottati.

Stabilire il controllo dell'inizio, della fine e dei limiti dell'interazione giocosa da parte del padrone può essere invece difficile in molti casi in cui ci sono problemi di comportamento, ma è proprio il gioco che in queste situazioni può fornire il punto di inizio per le modificazioni comportamentali. Se un cane ha problemi di iperattività, per esempio, quello che andrà prescritto nelle fasi iniziali è probabilmente qualcosa che è a metà esercizio e a metà gioco. I consigli generali di togliere completamente l'attenzione quando l'animale affonda i denti o si mostra eccessivamente eccitato possono essere difficilmente applicabili e andranno quindi accompagnati da prescrizioni precise sui tempi e sulle modalità di iniziativa e di interruzione del gioco-esercizio. È fondamentale aiutare i proprietari a mantenere il controllo del loro comportamento e riuscire a non rinforzare i comportamenti sgraditi e a rinforzare al momento giusto quelli graditi che spesso durano pochissimi secondi. È certamente più semplice consigliare di giocare mezz'ora al giorno con la palla o a tira e molla e stabilire le regole e i tempi di questi giochi che non introdurre programmi che impongono ai padroni un controllo e un autocontrollo costante. Inoltre la motivazione del cane a prestare attenzione a un padrone che sta giocando è molto più alta rispetto ad altri contesti.

Anche un proprietario che ha un problema con un gatto che non solo gioca affondando le unghie e i denti ma fa agguati improvvisi rendendo pericoloso il solo aggirarsi per casa andrà aiutato con prescrizioni precise. In questi casi il gioco può assumere le caratteristiche di comportamento predatorio vero e proprio e diventare seriamente pericoloso.

Oltre a raccomandare l'uso di oggetti per giocare (fishing toys, come nella Figura 3, palline, pupazzi, fili...)

andranno dati consigli utili a controllare l'uso eccessivo di unghie e artigli usando sia la tecnica dell'estinzione<sup>1</sup> che le punizioni negative<sup>2</sup>.

Il giocare può dunque essere un modo con cui comunicare in maniera corretta anche se all'interno di un contesto particolare e può servire da punto di partenza per allargare poi le stesse modalità di interazione anche ad altri ambiti.

## CONCLUSIONI

Il gioco nel cane e nel gatto è un'attività importante sia nel periodo dello sviluppo che nell'età adulta. Il gioco soddisfa non solo il bisogno dei nostri animali da compagnia di fare un adeguato esercizio fisico ma anche e soprattutto di ricevere una preziosa stimolazione mentale che contribuisce ad "allenare" le loro capacità cognitive, aumentando le possibilità di adattamento ai cambiamenti e contribuendo alla costruzione di un equilibrio emotivo prezioso per la salute psicologica e fisica dell'animale. Il gioco è anche un piacere e uno scambio tra gli animali e i loro padroni, fonte di gioia e soddisfazione per entrambi.

<sup>1</sup> L'estinzione è una tecnica che consiste nel non rinforzare un comportamento che era stato rinforzato in precedenza. Il risultato dell'estinzione è una graduale diminuzione di questo comportamento. In questo caso il comportamento è il comportamento predatorio del gatto e il rinforzo che non viene dato è la risposta del proprietario cioè sgridare, strillare, divincolarsi proprio come farebbe una preda. Un modo per non rinforzare il gatto è per esempio calzare per un certo periodo stivali o guanti di gomma o di cuoio: senza la protezione della gomma o del cuoio è difficile rimanere indifferenti agli attacchi e quindi non rinforzare il gatto.

<sup>2</sup> La punizione negativa consiste nella rimozione di un rinforzo positivo. In questo caso il rinforzo è giocare e la punizione negativa è smettere immediatamente di giocare se il gatto graffia o morde.

Nelle situazioni problematiche giocare con il cane o con il gatto può diventare l'unico modo di stabilire un canale di comunicazione con l'animale: le caratteristiche di "non rigidità" e di spontaneità che sono proprie delle interazioni giocose possono mettere il proprietario nelle condizioni di gestire alcuni aspetti del comportamento dell'animale e di fornire dei feed-back corretti senza usare la forza o la costrizione.

## Parole chiave

*Cane, Comportamento, Gatto, Gioco.*

## Riferimenti bibliografici

1. Baldwin, J. D., Baldwin, J. I., (1973) "The role of play in social organization: Comparative observations in squirrel monkeys" *Primates*, 14, 369-81.
2. Barret, P. B., Bateson P. P. G., (1978) "The development of play in cats" *Behaviour*, 66, 106-20.
3. Bateson, G. (1956) *The message "This Is Play"* Josian Macy Jr foundation, Princeton.
4. Beaver, B. V., (1999) "Canine Behaviour: a guide for veterinarians" W.B. Saunders Company, Philadelphia pp.58-64.
5. Bekoff, M. (1972) "The development of social interaction, play and metacommunication in mammals: an ethological perspective" *Quarterly Review of Biology*, 47, 412-34.
6. Bradshaw, J. W. S., (1992) "The Behaviour of the Domestic Cat" CAB International Wallingford UK pp. 81-91, 81.
7. Budiansky, S. (2002) "The Character of Cats" Viking
8. Coppinger, R., Schneider, R., (1995) "Evolution of working dogs" in "The Domestic Dog, Its Evolution, Behaviour and Interaction with People" Cambridge University Press, 1995.
9. Martin, P. (1984) "The (four) whys and wherefores of play in cats: a review of functional, evolutionary, developmental and causal issues" in Smith, P.K. (ed.), *Play in Animals and Humans*. Basil Blackwell, Oxford, pp. 71-94.
10. Oppenheim, R. W., (1999) "Ontogenetic adaptations and retrogressive processes" in "The development of Animal Behavior, a reader" (ed.) Bolhuis, J. J., Hogan, J. A., Blackwell Publishers, Oxford.
11. Overall, K. L., (1997) "Clinical Behavioral Medicine for Small Animals" Mosby, St. Louis (USA).
12. Rooney, N. J., Bradshaw, J. W. S., Robinson, I.H., (2001) "The importance of play signals during dog-human games" in "Proceedings of the Third International Congress on Veterinary Behavioural Medicine" Vancouver, BC, Canada, 7-8 August 2001 ed. K.L. Overall, D.S. Mills, S. E. Heath, D. Horwitz UFAW.
13. Scott, J. P., Fuller, J. L., (1965) "Genetics and the Social Behavior of the Dog" The University of Chicago Press, Chicago.
14. Serpell, J., Jargo, J. A., (1995) "Early experience and the development of behaviour" in "The Domestic Dog, Its Evolution, Behaviour and Interaction with People" Cambridge University Press, 1995.
15. West, M. J. (1979): "Play in domestic kittens" in Cairns, R.B. (ed.) *The Analysis of Social Interactions*. Hillside, New Jersey.