

Giocare per imparare, giocare per andare d'accordo

Le attività ludiche tra apprendimento e socialità

Fin da molto tempo addietro le attività ludiche degli animali sociali, e tra questi primi fra tutti i cani domestici, esseri ludici per eccellenza, hanno attratto l'attenzione di vari osservatori e studiosi del comportamento animale, ponendo non pochi interrogativi sulle loro reali finalità di tipo funzionale. Chiunque abbia infatti avuto modo di osservare dei cani intenti al gioco avrà potuto notare come nell'attività ludica trovino espressione, in modo liberamente combinato e in un contesto di simulazione, numerosi comportamenti che in altre situazioni possono essere attuati in modo serio e soprattutto con finalità ben precise. Movenze predatorie all'inseguimento di una foglia possono combinarsi con piccole lotte che magari si trasformano, sempre in un clima di libera improvvisazione, in grandi scene di caccia collettiva nelle quali vari cani si inseguono alternandosi nel ruolo della preda. E tutto ciò in un clima di emotività molto particolare, che si potrebbe definire di esaltata rilassatezza, in grado di consentire non solo la più libera miscelanea di comportamenti ma anche la combinazione di moduli comportamentali appartenenti a cicli funzionali che in situazioni di vita reale tenderebbero ad escludersi a vicenda. Si possono, infatti, non di rado osservare repentine alternanze tra azioni di fuga, predazione e aggressione, generalmente in contesti di grande enfasi espressiva, caratteristica, quest'ultima, che all'animale costa un notevole investimento in fatica ed energia fisica. E proprio l'osservazione del grande dispendio energetico richiesto dal gioco ha portato non pochi etologi alla deduzione che l'attività ludica debba svolgere un ruolo piuttosto importante nella vita dell'individuo, presumibilmente legato a basilari comportamenti biologici. Si è così arrivati all'elaborazione di varie teorie, le cosiddette "Game theories" che approfondiscono tematiche in gran parte embrionalmente anticipate già alla fine del XIX secolo da Karl Groos (*The Play of Animals*, New York, 1898) ancora oggi dibattute e controverse, all'interno delle quali trova però sempre evidenza come il gioco venga a svolgere funzioni biologicamente molto importanti, non secondaria quella di consentire all'animale uno scarico di energie in eccesso. Ma probabilmente è sul piano dell'apprendimento che il gioco svolge la sua funzione più importante, consentendo, in condizioni di realtà simulata, la sperimentazione di nuovi comportamenti, ma soprattutto l'adattamento a situazioni ambientali complesse dei moduli di comportamento innati. Non bisogna infatti dimenticare come, tra gli animali più evoluti, i cosiddetti comportamenti acquisiti per via ereditaria consistano, nella maggior parte dei casi, in sequenze di attività parziali che necessitano di un certo apprendimento per poter essere organizzate e attuate. Basti pensare, a questo proposito, quale consistente patrimonio di esperienze richiedano i cosiddetti comportamenti predatori, che arrivano generalmente a prendere forma solo attraverso successive fasi di apprendimento in grado di consentire non solo una corretta identificazione delle prede ma anche un'efficace organizzazione degli istintivi comportamenti che rendono possibile la loro cattura.

Giocare per scoprire

L'apprendimento che avviene attraverso il gioco molte volte può riguardare la semplice identificazione di nuovi stimoli, come frequentemente avviene durante l'approccio nei confronti di oggetti sconosciuti, verso i quali, in una fase di esplorazione ludica, sono sperimentate differenti modalità comportamentali nel tentativo di trovare un'adeguata collocazione della novità nel proprio patrimonio conoscitivo. E' questo il caso, per esempio, di numerosi oggetti sconosciuti trovati all'interno dell'ambiente, che attraverso la sperimentazione di comportamenti diversi possono essere affrontati dal cucciolo dapprima con atteggiamento di gioiosa diffidenza, poi in maniera enfaticamente aggressiva, per arrivare, infine, ad essere acquisiti come stimoli adeguati a una determinata sequenza comportamentale oppure come stimoli neutri, generalmente indegni di qualsiasi attenzione. La libera associazione di comportamenti che avviene durante il gioco in molti casi può consentire un rapido apprendimento di nuove sequenze comportamentali e questo aspetto favorevolmente "propedeutico" sicuramente non è sconosciuto a molti addestratori che non di rado utilizzano tecniche di tipo ludico sia per mantenere viva l'attenzione dell'animale che per suscitare reazioni di tipo positivo nei confronti delle prime coercizioni di tipo fisico.

Giocare per vivere nel gruppo

La sperimentazione di comportamenti nuovi attraverso il gioco sicuramente svolge un ruolo molto importante nell'interazione tra cane e ambiente, tuttavia le combinazioni più articolate sotto l'aspetto dei comportamenti istintivi si possono osservare nei rapporti di tipo sociale, all'interno dei quali il particolarissimo stato emotivo della rilassatezza ludica consente l'attuazione sperimentale delle più varie combinazioni tra moduli di comportamento innati. Le situazioni di gioco sociale, in grado di coinvolgere più individui, allo stato selvatico avvengono prevalentemente tra animali di giovane età, tuttavia è quanto mai frequente osservarle tra i cani domestici adulti, che si caratterizzano per la perpetuazione in età matura di molti stati emotivi dell'infanzia. Non bisogna infatti dimenticare che l'uomo, nel tentativo di ottenere animali scarsamente diffidenti nei suoi confronti e soprattutto capaci di instaurare verso di lui forme di attaccamento affettivo, con la domesticazione è arrivato a creare un "lupo bambino" in grado di mantenere anche in età adulta molti tratti comportamentali tipici dell'infanzia. E tra questi una grande capacità di apprendimento, una forte curiosità e, soprattutto, una grande predisposizione verso i giochi sociali, insostituibile mezzo per l'inserimento del cane domestico all'interno del branco umano, così diverso da quello dei lupi originari.

Nei cosiddetti giochi sociali prendono forma e compiutezza molti comportamenti di tipo comunicativo, numerosi dei quali legati alla sfera dell'aggressività che, proprio grazie alla particolare situazione emotiva che sta alla base del gioco, perdono la loro motivazione conflittuale per combinarsi in maniera libera e gioiosa. E proprio allo scopo di confinare il gioco in un ambito emotivo a sé stante quasi sempre gli atteggiamenti ludici di tipo sociale sono preceduti da particolari segnali, detti di metacomunicazione, in grado di definire quelli successivi come appartenenti a un ambito di simulazione e non di realtà. Il tipico segnale metacomunicativo che tra i cani qualifica la situazione come ludica è il cosiddetto "invito al gioco", consistente in una specie di inchino con cui l'animale flette le zampe anteriori tenendo ben alto il posteriore con in vista la coda in movimento. Grazie a questo particolare linguaggio in gran parte acquisito per via ereditaria e comune soltanto alle specie di mammiferi più evolute, non solo è comunicata la disposizione al gioco ma vengono anche qualificati i successivi messaggi come suscitati da una motivazionalità di tipo ludico e non aggressiva.

Sotto l'aspetto della socialità il gioco svolge veramente un ruolo di primo piano, da un lato confinando molte situazioni di aggressività nell'ambito della rilassatezza ludica e dall'altro consentendo la sperimentazione di molti comportamenti comunicativi, grazie ai quali i cani sono in grado di parlare tra loro, e spesso, anche se talvolta incompresi, persino con i loro amici umani.

Giorgio Teich Alasia

Bibliografia

1. Fox M. W., 1971
Behaviour of Dogs and Related Canids - Krieger Publishing, Malabar, Florida
2. Fox M. W., 1972
Understanding your Dog - St. Martin's Press, New York
3. Fogle B., 1990
La mente del Cane - Geo, Milano
4. Manning A., 1985
Il Comportamento animale - Bollati Boringhieri, Torino
5. Millar S., 1990
Jeu in Dictionnaire du Comportement Animal - Laffont, Paris
6. Wilson E. O., 1979
Sociobiologia, la nuova sintesi - Zanichelli, Bologna

Giorgio Teich Alasia

Imprenditore e allevatore con l'affisso dei Ghermanti, di cani da Pastore Tedesco, razza sulla quale ha pubblicato due monografie. Da anni interessato alle tematiche del comportamento dei cani ha scritto su queste articoli per varie riviste