

Il vizio del gioco

Categories : [Anno 2017](#), [N. 266 - 15 novembre 2017](#)

“Giocare significa allenare la mente alla vita. Un gioco non è mai solo un gioco.”
(S. Littleword)

di Federico Torresan



Il felice compiacimento di un Pastore della Lessinia e del Lagorai impegnato in una attività ricreativa (foto D. Zanghellini)

Quanto più una specie animale è cerebralmente sviluppata tanto più dedica del tempo al gioco. La prerogativa di avere un cervello plastico, capace di adattarsi alla complessità della vita che si dovrà affrontare, comporta un lungo periodo di immaturità da dedicare al perfezionamento delle

funzioni mentali, dei comportamenti, delle strategie di sopravvivenza, e questo avviene per lo più proprio attraverso il gioco. Tanto da diventare l'atteggiamento tipico che identifica i primi stadi di vita. Nel cane come nell'uomo. Diversamente, le creature altamente specializzate, con comportamenti limitati poco complessi o variabili, guidate per lo più da azioni innate, mancano dell'abitudine di giocare. La ridotta necessità di apprendere alternative, di decidere al di là dell'istinto riduce l'esigenza di un periodo di gioventù da dedicare all'allenamento di queste facoltà.

E' dunque caratteristica esclusiva di tutti gli esseri evoluti godere di un'età giovanile per plasmare con il gioco le proprie strutture cerebrali ed esercitarsi in quelle abilità che saranno necessarie nella vita adulta. Tanto che lo psicologo tedesco Karl Groos affermava che: *“gli animali non giocano perché sono giovani, ma piuttosto essi godono di un periodo di gioventù per poter giocare”*. I predatori carnivori per lo più attraverso comportamenti stereotipati che ricordano la caccia mentre le prede erbivore per lo più con atti che le esercitano alla fuga.

Gli scopi del gioco

Per il cane, a partire dalla terza settimana di vita, il gioco diventa la principale occupazione. Verrà tralasciato solo per nutrirsi e per dormire. Pur smorzandosi con l'avanzare dell'età, non mai verrà completamente dimenticato. La bocca, per prima più sensibile nell'esplorare il mondo, è il mezzo principale per iniziare il gioco che poi proseguirà con comportamenti sempre più elaborati. Ci sono giochi di lotta o di caccia, fatti di corse, salti, con oggetti da inseguire, contendere, mordere, da usare in sostituzione di una preda, solitari e di tipo sociale, con gli altri cuccioli o con gli adulti. Attorno alle sei settimane si aggiungono i primi giochi sessuali come i tentativi di monta e le spinte pelviche. Se il gioco è qualcosa di più di una semplice esercizio ludico destinato a far trascorrere il tempo, se ne possono individuare con una certa precisione gli scopi:

- *Sviluppa le funzioni cerebrali: la variabilità e l'imprevedibilità dell'attività giocosa consentono la formazione e il rafforzamento di miliardi di connessioni sinaptiche che costituiscono l'architettura complessa del cervello.*
- *Permette di impraticarsi nei ruoli degli adulti: simulando atti sessuali, di dominanza, di sottomissione, di predazione, caratteristici negli adulti.*
- *Consente al cucciolo attraverso prove ed errori di sperimentare e affinare senza conseguenza le proprie capacità comunicative, in particolare insegna al cucciolo la comunicazione calmante gestendo l'inizio e la fine delle lotte simulate e a controllare il proprio morso (inibizione del morso).*
- *Esercita il fisico e sfoga le energie psicofisiche.*
- *Affina attraverso l'esercizio le capacità sensoriali e motorie.*
- *Stabilisce, parzialmente, una posizione all'interno della scala gerarchica nel branco-famiglia.*
- *Fa acquisire fiducia nelle proprie possibilità essendo importante nel procedimento ma non nei risultati (Bruner).*

- *Offre dei problemi e degli ostacoli da risolvere consentendo l'esercitazione per situazioni future in cui sbagliare non sarà più possibile.*
- *Permettere l'esplorazione, la scoperta e la curiosità (Lorenz) e l'adattamento a nuovi ambienti.*
- *Insegna ad approntare e perfezionare strategie di caccia (è noto inoltre che i lupi utilizzano comportamenti giocosi per incantare piccole prede).*
- *Concede contatti fisici privi di rischi.*
- *Soddisfa le esigenze innate di inseguire, mordere, catturare, lottare.*
- *Auto gratifica, diverte.*
- *Crea coesione sociale all'interno del branco, e anche il gioco tra adulti o tra cane e proprietario assolve a questa funzione.*



Pastore Tedesco mentre gioca autonomamente con un giocattolo di gomma (foto S. Berlato)

Pastore Tedesco in un gioco che simula la caccia (foto G. Pretto)

Caratteristiche del gioco

Il gioco per definirsi tale, e assolvere le sue funzioni, deve presentarsi con precise caratteristiche che lo rendono:

- *Improduttivo: apparentemente non ha alcuna finalità.*
- *Piacevole: emotivamente appagante e anche quando si perde non genera stress.*
- *Spontaneo: viene volontariamente iniziato e terminato.*
- *Regolamentato: i giochi hanno delle regole, che possono sospendere le leggi ordinarie, e dei codici comunicativi propri.*
- *Libero: è liberamente accettato o rifiutato da chi vi partecipa.*
- *Incerto: non ha esiti prevedibili. Anzi le saltuarie sconfitte fungono da meccanismo di gratificazione (effetto slot machine) aumentando il valore del risultato vincente.*

- *Finto: è consapevolmente irreale.*
- *Incostante: si passa con facilità e rapidità dal disinteresse per un tipo di gioco all'interesse per un altro.*
- *Attivo: richiede un impegno attivo e agonistico da parte di tutti i partecipanti.*

I cani ostentano nel gioco per lo più l'azione caratteristica dei canidi: la predazione. L'attività primaria per la sopravvivenza richiede un allenamento e un perfezionamento costanti, attraverso la simulazione. Anche da adulti. Ciò comporta la finzione di tutti gli atteggiamenti compresi in un'azione di caccia: localizzazione, avvicinamento, inseguimento, cattura, morso e strappi per l'uccisione. E, diversamente a quanto avverrebbe nell'azione reale, le diverse fasi possono mescolarsi, ripetersi casualmente variando nel loro ordine.

Primi compagni di gioco sono la madre e i fratelli, ancor prima degli altri adulti o del nuovo compagno umano. Ne consegue che un cucciolo orfano o privato della possibilità di interagire giocosamente prima dei 60 gg di vita è a rischio di inabilità nel gestire i rapporti sociali con i simili e con l'uomo, con possibili gravi conseguenze sul piano psichico e di gestione del morso.

Il gioco è indispensabile e insostituibile, perché individuato dalla Natura come il momento in cui la massa cerebrale già fisicamente sviluppata si modella nella psiche equilibrata e preparata del nuovo individuo. Perciò è innato e istintivo. A tal punto che, se non sufficientemente stimolato, il cucciolo ricerca per proprio conto stimoli esterni per il proprio cervello assumendo comportamenti che, esternamente appaiono distruttivi e immotivati. Tanto che se introdotto nella quotidianità di soggetti problematici riesce inaspettatamente a risolvere molti problemi comportamentali.

Il codice comunicativo del gioco

Nelle specie evolute esiste una demarcazione netta tra le attività serie e le attività fatte per gioco, tanto che l'inizio di queste ultime è preceduto da un vero e proprio segnale a partire dal quale ogni comportamento "serio" non viene più preso "sul serio". Tipiche manifestazioni dell'invito al gioco sono il tocco alzando la zampa anteriore come a fare un cenno, le nasate (entrambe ricordano l'atteggiamento del cucciolo che spinge per succhiare dal seno materno) e l'inchino (zampe anteriori abbassate, posteriore alzato e movimenti rapidi della coda, sguardo mansueto bocca aperta, labbra tirate senza mostrare i denti e orecchie dritte, abbaio). Quest'ultimo viene usato anche durante il corteggiamento della femmina. Comprende in sé tutte le principali espressioni possibili: dalla dominanza e aggressività a quella che denota paura e sottomissione. All'inchino seguono un balzo rituale, inseguimenti reciproci con l'inversione frequente dei ruoli tra inseguito e inseguitore, il prendersi per la collottola, il tiro alla fune, comportamenti di dominanza e di sottomissione, di aggressione e di paura che vengono scambiati frequentemente per tutto il tempo. Indugiare troppo a lungo nella stessa esteriorizzazione equivarrebbe a far degenerare il gioco in lotta.

Se il cucciolo di cane visse in un branco-famiglia allo stato selvatico, tutti i membri del gruppo gli si dedicherebbero con attenzione, alternando le fasi di riposo con frequenti momenti di gioco per la

sua educazione e sviluppo. Le regole del branco verrebbero temporaneamente sospese, tutto gli verrebbe permesso e, per brevi tratti, si invertirebbe la scala gerarchica in suo favore. Tutta la vita di un branco è concentrata sui cuccioli e fino ad almeno i sei mesi di età viene loro quasi tutto consentito. Adulti e anziani evitano pazientemente manifestazioni di aggressività anche quando i cuccioli sottraggono cibo, spazio o li infastidiscono.



Il tira-molla è un gioco coinvolgente che se opportunamente gestito gratifica il cane e rafforza i rapporti affettivi (foto G. Pretto)

Per tutta la vita, anche un cane adulto invitato a farlo parteciperà con disponibilità al gioco. Anzi è consigliato dedicarsi con regolarità. Trascorrere il più possibile momenti di divertimento con il proprio compagno consente di rafforzare quei legami di fiducia, di intesa, di conoscenza reciproca attraverso la comunicazione corporea e il contatto fisico che naturalmente dovrebbero stabilirsi nella relazione tra uomo e cane. L'affiatamento tra cane e cane o tra cane e uomo, attraverso il contatto fisico non pericoloso, si rafforza. Le energie represses che l'animale domestico, per lo più

solitario e inattivo, accumula vengono sfogate evitando che possano diventare pericolose. E' mezzo importante per rafforzare positivamente i comportamenti desiderati e introdurre i fondamenti degli esercizi che saranno richiesti ad un cane impiegato in una disciplina sportiva o nella semplice educazione. Palle, palloni, bastoni, corde, giocattoli di gomma, giochi di attivazione mentale, di qualsiasi natura purché sicuri dovrebbero essere il più vari possibile e frequentemente alternati per costituire una novità e stimolare l'interesse. E' buona abitudine lasciare il nostro cane in compagnia di altri cani una volta che sia certa la loro innocuità consentendo le normali interazioni sociali attraverso il gioco. Evitare di spingere il cucciolo ad una eccitazione eccessiva e incontrollabile, nel qual caso interromperne semplicemente l'attività ignorandone le richieste. Chi inizia e pone fine ad un'attività in genere, e il gioco in particolare occupa e comunica all'interno del branco uno status superiore rispetto agli altri. Questo ci permette di controllare meglio i soggetti con spiccata dominanza. Attraverso la nostra maggiore o minore disponibilità al gioco releghiamo il cane ad un ruolo più o meno subalterno.

Il gioco non genera frustrazione, perché è secondario l'interesse per il risultato, che si vinca o che si perda le finalità dell'esercizio sono sempre soddisfatte. Si manifesta quando tutti i bisogni primari sono appagati, l'individuo è completamente sicuro nel suo ambiente e non stressato. Ed è gratificate sul piano fisico e mentale. Pertanto esso genera una emozione (positiva) e la presenza di una emozione facilita l'apprendimento di un comportamento, la sopportazione di uno sforzo e l'esteriorizzazione del proprio temperamento nella massima espressione possibile, diventando quindi strumento indispensabile da utilizzare e valorizzare al massimo durante l'addestramento, l'educazione, la quotidiana vita in comune.

Federico Torresan, vice presidente della Società Italiana per il Pastore della Lessinia e del Lagorai (SIPaLL), associazione con lo scopo di recuperare, tutelare e promuovere questa antica razza di cane da pastore delle Alpi Trivenete.