

Il gioco è forse uno dei più complessi comportamenti che possiamo ritrovare nel mondo animale. E' un azione che conosciamo molto bene perché anche gli esseri umani giocano, e a quanto pare è un comportamento piuttosto importante!

Play is seen as a broad category of behaviour, as basic in its phenomenology to smart complex animals as sleep and dreams, and as scientifically enigmatic. (**Stuart Brown**)

In un talk, Brown, descrive come la privazione del gioco può portare a comportamenti dissociativi ed aggressivi in età adulta ([Talk di Stuart Brown](#)).

Questo può essere causato dall'incapacità dell'individuo a gestire situazioni stressanti nella quotidianità. Infatti, uno dei possibili obiettivi del gioco è quello di preparare l'individuo alle situazioni pericolose e delicate della vita adulta.

Le 5 caratteristiche di Burghardt

Data la complessità del comportamento "gioco" è difficile attribuirgli una caratteristica ben definita e descrivere una funzionalità. Burghardt (2005) ha tentato di descrivere il gioco attraverso 5 punti che lo identificano:

1. Non ha una funzione ben definita in relazione al contesto;
2. E' spontaneo e intenzionale;
3. E' esagerato;
4. Ha pattern ripetuti, ma non stereotipati;
5. Si verifica solo in condizioni di libertà, quando l'animale si trova tranquillo e a suo agio.

Anche se ci sono dei dubbi riguardo al quinto punto, queste caratteristiche definiscono bene cos'è un gioco. Il gioco tra due animali si verifica con pattern diversi in base alla specie. Questi pattern si differenziano a causa della diversa anatomia delle specie, ma anche in base alle diverse condizioni ecologica. Basta pensare al gioco nel cavallo, una specie considerata preda, e nel lupo, un predatore. Nel primo caso osserviamo corse e pattern difensivi, nel secondo contatto e sottomissione/aggressione.

Che gioco facciamo?

Questo comportamento si può suddividere in 3 macro categorie:

- Sociale o di contatto: prevede un contatto diretto tra i partecipanti e simulazioni di lotte, contesti sessuali o parentali;

- Manipolativo: introduzione di oggetti, solitamente in un contesto solitario e che spesso simula una condizione alimentare;
- Locomotorio: gli animali corrono, scalciano e attuano altri processi motori, come una fuga da un predatore con inversione di ruoli (preda-predatore).

Questi pattern possono intersecarsi per creare sessioni di gioco molte complesse, variabili ed imprevedibili, caratteristiche che identificano l'azione di gioco.

A cosa serve?

Ed eccoci nella parte "spinosa" della discussione. A cosa serve questo comportamento? Molti autori, negli anni, hanno dato spiegazioni diverse, ma molti sono sempre più d'accordo che il gioco ha molte sfumature e possibili utilizzi. Queste sfumature possono essere specie-specifiche, oppure avere una spiegazione più generale.

I principali motivi si possono distinguere in base alla classe di età:

- Nell'adulto ha principalmente un ruolo sociale, quindi sulla gerarchia e nella friendship, con possibili risvolti positivi futuri. Un altro ruolo chiave che può assumere questo comportamento è quello di "repressore" dello stress.
- Nei piccoli può avere moltissimi significati: costruire relazioni con altri cuccioli del gruppo per ottenere vantaggi futuri; per migliorare le caratteristiche fisiche; migliorare la comprensione di limiti e regole sociali; allenare alcune skill come la caccia, la fuga e la lotta; conoscenza dell'ambiente circostante.

Attenzione: I nostri PDF a volte non contengono tutto il materiale presente nell'articolo originale o potrebbero non essere aggiornati.

Articolo completo: <https://www.biopills.net/il-gioco-nel-regno-animale-basi-dell-etologia/>