

СПОСТЕРЕЖЕННЯ ЗА РІЗНИМИ ВИДАМИ ІГРОВОЇ ПОВЕДІНКИ У ТВАРИН

Щека О. Ю., здобувач вищої освіти ОП «Ветеринарна медицина»

Наукові керівники – **Водоп'янова Л.А.**, к. б. н., доцент, **Бобрицька О.М.**, д. вет. н., професор
Державний біотехнологічний університет, м. Харків, Україна

Відомо, що ігрова поведінка може приймати у тварин різні форми. Хоча гра, ймовірно, більш поширена у хребетних, ніж у інших видів, вона не обмежується цією групою, оскільки восьминоги також грають [1]. Хоча ігрова поведінка була задокументована у багатьох видів тварин, вона не досліджувалася експериментально до недавнього часу. Етологи схильні вивчати поведінку, яка має певну функцію. Коли справа доходить до гри, функцію дуже важко визначити, і тому існує тенденція ухилятися від роботи в цій сфері, таким чином відсутні контрольовані дослідження гри пов'язані з теорією. Останнім часом спостерігається прогрес, але вивчення ігрової поведінки пов'язані з унікальними проблемами, тож ця тема залишається дискусійною в етології та зоопсихології.

Мета – висвітлити досвід досліджень ігрової поведінки у тварин. Виявити позитивні та негативні аспекти ігрової поведінки тварин-компаньйонів (собак) та способи її корекції.

Сучасні дослідження ігрової поведінки у тварин проходять так само, як вивчається будь-яка інша поведінка – використовуючи теорію, спостереження та експеримент. При цьому існує сучасне визначення ігрової поведінки (гра) - це будь-яка рухова діяльність, яка спостерігається після народження, у якій рухові моделі часто використовуються в модифікованих формах. Існує декілька видів ігрової поведінки, що спостерігається як у молодих, так і у дорослих тварин.

Об'єктна (предметна) гра передбачає використання неживих предметів, таких як палиці, м'ячі, листя, розривання або маніпулювання іншими предметами. Такий вид ігрової поведінки часто спостерігається у молоді тварини. З функціональної точки зору, предметна гра у молодих тварин часто пов'язана з певним аспектом практики, коли тварина вчиться чомусь, що принесе їй користь у короткостроковій або довгостроковій перспективі, наприклад, молоді хижакі (собаки, кішки) можуть використовувати предметну гру для практики полювання.

Локомоторна гра — стрибки, повороти, кружляння та подібні фізичні дії. Така гра забезпечує фізичні вправи та тренує специфічні моторні навички, які знадобляться в подальшому житті. Об'єктна та локомоторна гра частіше проходить у вигляді індивідуальної гри, коли грається одна тварина, але якщо діяльність спрямована на іншу живу істоту (людину чи тварину), це називається соціальною грою. Три її можливі функції привернули найбільшу увагу дослідників: відточування фізичних навичок, формування довготривалих соціальних зав'язків між гравцями і розвиток когнітивних навичок. Важлива когнітивна користь соціальної гри пов'язана з самооцінкою. Домашні тварини віддають перевагу партнерам того ж віку, і, хоча така перевага може мати багато причин, є дані, які свідчать про те, що молоді тварини вибирають партнерів для гри, які дають їм обґрунтоване порівняння, за яким можна оцінити свій власний розвиток, особливо фізичний. Ігри у вигляді бійки потребують небагато реальних витрат і можуть бути ідеальними для навчання. Оскільки справжня бійка у дорослому житті потенційно небезпечна. Крім того, тварини повинні пробиватися вгору в ієрархії домінування, програючи і вигравши багато зіткнень, вони набувають досвіду як у підлеглих, так і в домінуючих ролях [2,3].

Оскільки багато моделей поведінки, які спостерігаються під час гри, також є поширеними в інших контекстах — полювання, спаровування, небезпечні агресивні взаємодії, стає питання — як тварини знають, що вони граються, а не беруть участі в реальній діяльності? Одним із способів, за допомогою яких тварини можуть відрізнити гру від іншої діяльності, є те, що порядок і частота поведінкових компонентів гри часто сильно

відрізняються від «реальної» діяльності [3]. Коли ігрову поведінку порівнюють із функціональною поведінкою дорослих, яку вона нагадує, моделі поведінки під час гри часто перебільшуються. При тому, саме для людини, інколи справді велика проблема зрозуміти, грає пес, або він насправді проявляє агресію? [4,5]. Якщо ваша собака кусається при грі, це ознака прихильності. Але агресивна собака також гарчить, гавкає і її тіло буде напруженим. Агресивні укуси часто швидші, сильніші ніж ігрові. Визначення різниці між агресією та грою є ключовим для того, щоб залишатися в безпеці. Деякі породи більш агресивні та сильніші за інші. При грі з мініатюрним йоркширським тер'єром, який кусає вас за руки, і сенбернаром, який кусає вас за руку, виникнуть різні реакції. Гра з укусами є природною для собаки, тому добре, коли вона це практикує, це зміцнює ваші стосунки, тому, що пес бачить у вас друга, а не загрозу, ця гра допомагає побудувати соціальний зв'язок між власником та твариною. Однак, якщо вам це незручно, або ви бачите, що таким чином тварина хоче домінувати, ви повинні знайти способи зменшити або припинити таку поведінку.

Існує ще одна проблема - тварина, що полюбляє кусатися при грі, або проявляти збільшену активність іншим чином, може налякати когось. Незнайомці, друзі, діти, ймовірно, не можуть відрізнити гру від агресії. Хороший спосіб зменшити або усунути таку поведінку – це дресирування та соціалізація тварини. Ви можете мати командне слово, щоб зупинити агресію, або використати іграшку, щоб переключити увагу. Навчити собаку не кусатися може бути складно, тому найкраще пройти курс соціалізації та тренування. Дресирувальник-зоопсихолог може допомогти вам розрізнити ознаки гри та ознаки агресії у вашої собаки.

Такий курс допоможе сформувати між вами та вашою твариною доброзичливі стосунки, навчити вас, як найкраще зупинити вашу собаку, відкоригувати таку поведінку, а також допомогти тварині спілкуватися з іншими.

Бібліографічний список:

1. Kuba M., Byrne R., Meisel D. (2006). When do octopuses play? Effects of repeated testing, object type, age, and food deprivation on object play in *Octopus vulgaris* *Journal of Comparative Psychology* 120(3), 184-90. DOI:10.1037/0735-7036.120.3.184
2. Bauer E. B., Smuts B. B. (2007). Cooperation and competition during dyadic play in domestic dogs, *Canis familiaris*. *Animal Behaviour*, 73, 489–499. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2006.09.006>
3. Maglieri V., Bigozzi F., Riccobono M. (2020) Levelling playing field: synchronization and rapid facial mimicry in dog-horse play. *Behav Processes* 74:104104. <https://doi.org/10.1016/j.beproc.2020.104104>
4. Laura A. Vertalka R., Vertalka J. (2020) Preventing Dog Bites: It Is Not Only about the Dog *Animals (Basel)*. 10(4): 666. <https://doi.org/10.3390/ani10040666>
5. Locksley L, McMessam V., Philip H., Bruno B. (2012) Risk factors for dog bites occurring during and outside of play: are they different? *Preventive Veterinary Medicine* 107(1-2):11020. <https://doi.org/10.1016/j.prevetmed.2012.05.00>