

O hrách a učení psů

Dokud jednoznačně převažuje charakter hry, jsou role obou hrajících si stran zaměnitelné. Psi se rádi pouštějí do bojových her mezi štěňaty, mladými psy a dospělými psy, ale tyto hry se výrazně liší od vážně míněných konfliktů – přinejmenším na straně staršího zvířete – především sociální brzdou a absencí vážně míněných hrozeb.

Pes musí být schopen rozlišovat mezi dobrými a špatnými zkušenostmi



často vymění role, takže pronásledovaný je najednou útočníkem. To platí i v případech, kdy si hrají se štěňaty staří psi.

Ve hře se pes musí naučit základním pravidlům jednání s lidmi

Pokud někdo nic neví o mechanismech a významu hry psů, sám si zavírá důležité dveře k pochopení psa, který lidstvo provází na jeho cestách již po dlouhá tisíciletí. Pokud někdo zná příslušné mechanismy a vědomě je porušuje, jen aby sledoval vlastní pochybné zájmy a motivy, je zločincem, kterému by se mělo přinejmenším zakázat vlastnit psy. Pokud člověk neučí psa hrou základním pravidlům v jednání s lidskými sociálními partnery, bude mít psa, který neuznává člověka za hierarchicky výše postaveného a který se vůči lidem nebude chovat očekávaným sociálním způsobem - může mít tedy psa, který v nejhorším případě někoho poraní či dokonce zabije. Takové zvíře představuje nebezpečí pro člověka a jeho chování je také velkou zátěží pro něho samotného. Je velmi pravděpodobné, že pes tím trpí - a to je závažné porušení zákona na ochranu zvířat. A to je zřejmě jeden ze zanedbávaných aspektů disku- sí posledních let.

Existují rozdíly mezi procesy učení a zrání

„Učení“ je souhrnný pojem pro všechny změny chování založené na zkušenostech a na zpracování informací a znamená individuální přizpůsobení projevu chování okolnostem v prostředí (adaptivní modifikace chování - Lorenz, 1978). Procesy učení lze proto snadno odlišit od procesů zrání v rámci individuálního výkonu. Skutečné procesy učení se mohou odehrávat jen tehdy, když je organismus schopen ukládat informace a ve srovnatelné situaci je opět vyvolat. Zvíře musí být schopno rozlišovat mezi dobrými a špatnými zkušenostmi.

dr. Frank G. Wörner

Uřitě se nemusíme zmiňovat o tom, že hru vždy vyhraje respektive ukončí dospělý pes; to by nám mělo sloužit za správný příklad i při našich hrách se psy, abychom neprovokovali nežádoucí projevy dominantního chování psů a abychom mu také jednoznačně dali najevo, že páneček nebo panička jsou vždy tím silnějším ve vzájemném vztahu.

Bojová hra se od vážného boje liší

Bojová hra - při které si pes uspokojuje mimo jiné potřebu intenzivního pohybu - se liší od vážného boje tím, že poranění partnera ve hře brání sociální brzdy. Vlci mohou tuto formu hry používat k „vyzkoušení“ partnera ve hře a případného

potenciálního protivníka, ke zlepšení svého postavení v hierarchii smečky a především k odbourávání agresivity. Z toho plyne pro majitele následující fakt: pokud chová ve smečce dva nebo více psů, opakovaně dochází k hravým projevům agresivity; ty však mohou být podle zkušeností příznakem potenciálního reálného projevu agresivity.

Velmi oblíbené jsou hry na honěnou a lovecké hry

Psi milují hry na honěnou a lovecké hry, které často nelze jednoznačně rozlišit. Při hrách na honěnou má pronásledující pes viditelně větší radost ze hry, protože tento druh hry (lov?) obsahuje projev „samoodměňování“; někoho honit a lovit je prostě zábavné! Během hry se