

Leuk spelen? Wat is dat eigenlijk?  
*Elian Hattinga van 't Sant*

” Ach, wat is ie leuk aan het spelen!” Vertedering alom bij de bazen als hun hond speelt. Of dat nu met een andere hond is, of met een mens, of met een speeltje of blaadje, er is iets dat maakt dat mensen genieten van het kijken naar dieren die spelen. Vandaar ook dat sommigen, als ze op het punt staan naar huis te gaan, nog gauw even hun hond aflijnen als er een ander arriveert: dan kan hun hond nog even leuk spelen.

Wat is het dat maakt dat wij altijd met een glimlach naar onze spelende honden kijken? Waarom willen we zo graag dat ze spelen? Is het vanwege het plezier dat ze hebben? De gekke bokkensprongen? De ongecompliceerde onbezonnenheid? Het jeugdig enthousiasme? Het zijn allemaal kenmerken van spel. En toch is er haast geen enkele vorm van gedrag dat geleerden steeds zoveel hoofdbrekens kost. “*No behavioural concept proved more ill-defined, elusive, controversial and even unfashionable,*” mopperde sociobioloog Wilson erover. (Geen enkel gedragsconcept is zo slecht gedefinieerd, vaag, controversieel en zelfs on-modieus). Spel heeft zoveel verschillende aspecten, vormen en functies dat het zich maar moeilijk laat inkaderen, laat staan onderzoeken.

Ontspannen vermaak.

Spelen valt min of meer buiten de functionele kaders die noodzakelijk zijn voor je dagelijkse overleving, zoals slapen, eten of zorgen voor jezelf en je nakomelingen. Het is in de eerste plaats jezelf zorgeloos vermaken op een ontspannen manier. En dat kan bij honden – net als bij mensen - heel verschillende vormen aannemen. Een van mijn honden was op vakantie uren zoet met glijbaantje spelen in de stroomversnellingen van de Dordogne: ze liet zich door de stroom meevoeren, zwom onderaan gekomen naar de kant, rende langs de oever weer naar boven en plonsde opnieuw het water in om weer naar beneden te dobberen. Ook op zandheuveld speelde ze glijbaantje door zich als een soort kikker op haar buik naar beneden te laten glijden waarbij ze zich ‘zwemmend’ met haar achterpoten voortduwde; sneeuwschuiven was weer een andere variant.

Soms is het vermaak iets minder onschuldig. Net als kleine kinderen die hard ‘boe’ roepen om je te laten schrikken, lijken sommige honden het leuk te vinden om een ander schrik aan te jagen. Ik ken een hond die niets leuker vindt dan keihard langs een waterkant met slapende eenden te rennen, zodat die verontrust kwakend het water in stuiven. Ze komt dan naar je teruggerend met een uitdrukking op haar snoet die ik als niets anders dan een brede grijns kan vertalen: ‘Zag je die eenden? Lachen, joh!’ Wat ook veel honden doen, is roerloos plat op de grond gaan liggen als er een andere hond aankomt, om vervolgens, net als die ander denkt: ‘Hè jakkie, wat doet dat beest eng’, vriendelijk kwispelend op te springen: ‘Ha ha, geintje, ouwe jongen, niets aan de hand!’

Techniek oefenen.

De meeste gedragingen van dieren staan echter toch uiteindelijk in dienst van het overleven. Daarom wordt vaak gedacht dat spel een manier om bepaalde technieken te oefenen die hen helpen te overleven als het erop aan komt. Veel aspecten van de jachttechnieken van voorvader wolf lijken voor te komen in het spelgedrag van honden: het achtervolgen van een prooi door achter een andere hond aan te rennen; het afscheiden van een prooidier uit een kudde door een rennende hond tot een andere route te dwingen door het pad te blokkeren en hem te fixeren; het neerhalen van een groot prooidier door in het nekvel van een hond te gaan hangen, door hem met een schouderduw omver te kogelen of door hem te laten struikelen

door in zijn poten te bijten; het doden van de prooi door in de strot van een op zijn rug liggende hond te happen of hard in de rug van een speelgoedbeest te bijten of het dood te schudden. Op een speeltje of de kwispelende staart van een zittende hond lijkt de muizensprong tot in perfectie te worden geoefend; door een speeltje open te bijten of kapot te rukken en de vulling er uit te peuteren kun je als hond wellicht leren de buik van een prooi open te maken en de smakelijke ingewanden er uit te trekken. Toch blijken dieren die veel spelen niet een betere jachttechniek te ontwikkelen dan honden die nooit hebben kunnen spelen. Spel lijkt eerder een sociale functie te hebben. Er is een verband aangetoond tussen de mate waarin pups succesvol bepaalde spelletjes konden spelen en hun latere volwassen sociale gedrag op het gebied van agressiviteit, seksueel gedrag, maternaal gedrag en stressbestendigheid.

#### Dienstverlening.

Wanneer honden mensen of andere honden betrekken in hun spel, dan hoeft het echter niet altijd om sociaal spel te gaan, in de zin van leuk ‘samen’ spelen. Het kan zijn dat ze alleen maar gebruik maken van een ander om te zelf te kunnen spelen. De medespeler is niet een echte, gelijkwaardige spelpartner, maar een ‘dienstverlener’ die het slechts mogelijk maakt dat de hond zijn solitaire spel kan spelen of hij is – zoals in het geval van de surrogaat-prooi – niet meer dan een levend object.

Vooraf voor jonge jachthonden van 5-12 maanden werpen ouderdieren of oudere roedelgenoten zich nogal eens op als vrijwilliger voor de rol van surrogaat-prooi door onverstoort door te lopen of te rennen terwijl er aan hun staart of –soms tot bloedens toe – aan hun nekvel gehangen wordt. Na die leeftijd worden de oudere honden vaak minder tolerant tegenover het gesleur en getrek, waarschijnlijk omdat de puppytijd van de jonge honden dan in hun ogen voorbij is. Ook bazen die, al dan niet met een werpstok, eindeloos ballen gooien zonder verdere interactie of communicatie met hun hond, zijn eigenlijk niet samen met hun hond aan het spelen. Ze doen hun hond alleen een plezier, ze verlenen hem een gunst.

#### Gegrauw en gesnauw.

Dergelijke ‘dienstverlening’ vindt echter lang niet altijd vrijwillig plaats, maar kan ook worden afgedwongen. Honden of mensen spelen het spel dan maar mee omdat ze niet weten hoe ze anders kunnen af komen van een hond die wil spelen. Bazen gooien dan zuchtend een zoveelste bal, omdat dat de enige manier is om een tijdelijk einde te maken aan het geblaf en het gespring voor hun voeten. Vooral jonge honden, die gemakkelijk geïmponeerd worden door veel spelvertoon van een andere hond waaraan ze zich niet goed kunnen onttrekken, kiezen voor meedoen aan het spel omdat ze eigenlijk niet goed raad weten met de situatie. Ze gaan dan met de moed der wanhoop maar hard rennen of beleefd een beetje terughappen omdat ze geen zin hebben om voor de zoveelste keer een duw te krijgen of in hun oren gehapt te worden. Dat geldt ook voor honden die zonder succes hebben geprobeerd om met afsnauwen van een hond die wil spelen af te komen.

Soms vindt er dan een overgang plaats naar een spel waarin wel probleemloos wordt samengespeeld, maar veel vaker nog eindigt zoiets toch in een gefrustreerd gegrauw en gesnauw van de hond of ‘nu-is-het-genoeg’ geschreeuw van de baas, omdat ze het spel waartoe zij min of meer gedwongen zijn eigenlijk echt niet leuk vinden.

## Taktiek

Omgekeerd kunnen honden ook juist beginnen met uitdagen tot spel om gedrag van andere honden, dat zij als onprettig of bedreigend ervaren, om te buigen naar ander gedrag. Niet-loopse teven die belaagd worden door een hitsige reu proberen hem vaak tot spel te verleiden: niet omdat ze zo graag 'willen', maar omdat ze hopen dat hij dan ophoudt met hen trachten te omklemmen en te berijden. Ook wanneer een hond door een andere hond in een strakke, dreigende houding benaderd wordt, kan hij deze gaan uitdagen tot spel. Spel is dan een tactiek om te zorgen dat er een meer ontspannen sfeer komt en de potentiële agressie van de ander niet tot uitbarsting komt. Het is vergelijkbaar met ons maken van een grapje in een situatie waarin ruzie dreigt, in de hoop dat de spanning zich zal ontladen in hartelijk gelach.

Ook wanneer bazen erg boos zijn op hun hond, kan deze ineens tot speluitdaging overgaan. Niet omdat de hond zijn baas niet serieus neemt of diens gezag niet accepteert, maar om zijn baas in een andere, vriendelijkere stemming te brengen. Spelen en boos zijn gaan immers niet samen.

## Spelsignalen

Die speluitdaging is bij sociaal spel een signaal dat gegeven wordt om misverstanden bij de ander te voorkomen. Veel spelgedragingen – happen, duwen, omgooien, poot opleggen, op een ander afrennen of achter hem aan rennen – zouden zonder dat immers anders als serieus – een agressieve aanval - kunnen worden opgevat. Daarom laten honden met zogenaamde spelsignalen weten dat ze willen spelen en geen kwaad in de zin hebben. Ze maken een spelboog of gekke sprongen, trekken een 'spelgezicht', zetten hun oren in een bepaalde stand of zwaaien op een speciale manier met hun hele achterste. Wanneer ze gaan rennen maken ze harkerige bochten en gooien hun poten op een speciale rare manier naar achteren. Of ze overdrijven hun bewegingen door bijvoorbeeld kleine trippelpasjes te maken. Wie goed kijkt ziet onmiddellijk het verschil met 'echt', met het normale bewegingspatroon van de hond.

Wordt de speluitdaging vrijwillig beantwoord – de andere hond vindt het ook echt leuk om te spelen – dan spiegelt deze vaak de spelsignalen. Er ontstaat een duidelijke interactie. Dat spiegelen zie je ook als het spel beëindigd wordt. Een van beide houdt op met spelen en gaat aan de grond snuffelen; de ander doet dit vervolgens ook. Of de ene hond niest, de ander ook. Of de honden schudden zich uit of ruiken aan elkaar. Er zijn tal van signalen mogelijk die individueel kunnen verschillen.

## Universeel?

Het is niet helemaal duidelijk in hoeverre honden bepaalde spelsignalen universeel bij elkaar herkennen. Voor de spelboog lijkt dat wel zo te zijn. Zowel bij coyotes, wolven als honden, wordt de spelboog vaak ook daadwerkelijk gevolgd door sociaal spel. Andere, meer subtiele spelsignalen lijken te worden geleerd van elkaar doordat twee honden regelmatig met elkaar spelen en bepaalde signalen gaandeweg leren interpreteren. Als twee vreemde honden elkaar tegenkomen, kan het dus best zo zijn dat de ene hond de spelsignalen van de ander niet als dusdanig herkent of begrijpt.

Zeker bij speluitdagingen door mensen is dat laatste veelvuldig het geval. Nicola Rooney die onderzocht in hoeverre honden spelsignalen van mensen herkennen, constateerde dat tal van manieren die mensen gebruiken om honden tot spelen uit te dagen helemaal niet effectief zijn. Bij dieren wordt bij de meeste spelsignalen geen lichamelijk contact gemaakt. Waarschijnlijk omdat contactsignalen veel te gemakkelijk als agressief kunnen worden opgevat met een defensief agressieve reactie tot gevolg. Mensen maken echter veelvuldig

gebruik van contactsignalen: ze geven hun hond een por, trekken aan zijn staart, knijpen in zijn vel, tillen hem op, duwen hem heen en weer of blazen in zijn neus. Zonder veel succes. Wel succesvol om een hond aan het spelen te krijgen waren een serie vreemde bewegingen waarbij de hond niet werd aangeraakt die met verbale speluitnodigingen gepaard gingen.

Leuk samen spelen?

Net als bij mensen zit er in het spel van honden onderling vaak een competitief element: de hond wil winnen of op zijn minst het spel op zijn manier spelen. Het geeft immers een fijn gevoel als je de ander naar je hand kunt zitten of de baas bent. Veel honden proberen dan ook spel uit te lokken met een hond waarvan ze denken te kunnen winnen. Wanneer echter een van beide partijen een spel teveel domineert, is dat doorgaans niet echt leuk voor de ander.

Als kind weten we dat allemaal. Het is niet leuk om tikkertje te spelen met allemaal kinderen die groter zijn en harder lopen dan jij. Schooltje spelen is niet leuk als jij nooit ook eens de juf mag zijn. Marc Bekoff meende dan ook dat honden alleen met elkaar blijven spelen als ze allebei regelmatig winnen en/of van rol wisselen. Idealiter 50%. Want anders is samen spelen niet leuk en doe je het dus niet, is de gedachte erachter.

In de praktijk is er bij spel echter zelden sprake van een gelijke verdeling. Bij kinderen niet en bij honden ook niet. Bauer & Smuts becijferden dat slechts 5,4% van de gevallen waarin twee honden met elkaar speelden, sprake was van een 50-50 verdeling. Veel vaker (21,8%) kwam een totale ongelijkheid in de verdeling (100-0) voor. Camilla Ward en collega's die het spel van nestgenoten observeerden zagen daar de 50-50 hypothese ook niet opgaan. Veel honden gaan dus –waarschijnlijk noodgedwongen – door met spelen, terwijl het spel niet echt leuk voor ze is. Want dat winnen wel degelijk leuker is dan niet winnen blijkt uit een studie van Rooney & Bradshaw: honden die graag speelden, scoorden hoger in het op een speelse manier aandacht trekken wanneer ze een trekspelletje met een mens hadden gewonnen, dan wanneer ze het spelletje hadden verloren. Om een spel dus leuk te houden voor beide partijen is een evenwichtige verdeling wel van belang.

Dominant?

Veel mensen zijn echter bang om hun hond te veel te laten winnen als ze met hem spelen. In populaire hondenboekjes wordt namelijk steeds verteld dat je hond daar dominant van wordt. Rooney & Bradshaw vonden daar echter geen enkel bewijs voor. Wat van belang is, is dat de hond weet dat het om een spelletje gaat! Dat hij de spelsignalen van de baas begrijpt en goed interpreteert. Want anders kan hij agressief reageren omdat hij zich bedreigd of aangevallen voelt.

Spelen versterkt de band tussen hond en baas. De hond wordt er alleen maar oplettender en gehoorzamer van. Als hij regelmatig wint maakt dat het spel alleen maar leuker. Maar winnen is niet het enige dat spelen voor een hond een leuke, ontspannen aangelegenheid maakt. Vertrouwen en affectie tijdens het spelen zijn minstens net zo belangrijk. Uit onderzoek van Horvath en collega's naar cortisol-gehalten van honden die met hun baas speelden, blijkt dat bij honden waarmee op een ontspannen liefhebbende manier wordt gespeeld het cortisol-gehalte daalt, terwijl dat toeneemt bij honden waarmee op een autoritaire, gedisciplineerde manier werd gespeeld. In het laatste geval raken honden dus gestrest. Het maakt het spel voor de honden minder leuk en waarschijnlijk neemt de kans op angst-agressie alleen maar toe.

## Genieten

Honden zijn in hun spel met andere honden vaak competitiever dan in hun spel met mensen. Misschien omdat in het domesticatie-proces de samenwerking met mensen belangrijker is geworden dan die tussen honden onderling. Spel tussen honden is lang niet altijd leuk voor beide partijen. Niet iedere hond zit er op te wachten dat een speelse hond op hem losgelaten wordt. Ook honden hebben hun voorkeuren, hun vriendjes.

Elizabeth Marshall Thomas geeft daar een mooi voorbeeld van..Toen er in haar huis wat geklust moest worden, nam de klussenman steeds zijn hond mee. Een van de honden van Marshall Thomas raakte helemaal verkikkerd op deze teef. En de liefde was wederzijds. De honden deden de hele dag niets anders dan samen spelen. Toen de klus gedaan was en de teef niet meer kwam, bleef Marshall Thomas' hond eenzaam achter. Dus ging ze naar het asiel en zocht een leuke, speelse teef voor hem uit, zodat hij daar dan leuk mee kon spelen. Het was geen succes. Haar hond keurde de nieuwe teef geen blik waardig en heeft nooit ook maar een keer met haar gespeeld.

Voor leuk samen spelen is een evenwichtige verdeling, vertrouwen en affectie nodig. Daar is vaak tijd voor nodig. Of soms liefde op het eerste gezicht. Maar als het zover is, dan is het genieten. Voor iedereen, baas en hond.