

Le jeu chez le cheval adulte : indicateur de bien-être ou de mal-être ?

Présenté par M. Hausberger, Université de Rennes 1

Le jeu est observé chez certains reptiles, oiseaux et chez de nombreux mammifères. Il se définit comme « toute activité motrice réalisée après la naissance qui apparaît sans but défini et dans laquelle les actes moteurs d'autres contextes peuvent être utilisés dans des formes modifiées et des séquences temporelles altérées ».

Le jeu peut être interprété de différentes manières : surplus d'énergie, entraînement à la vie d'adulte ou artefact du jeune âge et présente quatre caractéristiques :

- combinaison de plusieurs séquences de différents registres fonctionnels (ex : agression et comportement sexuel),
- exagération et répétition de ces activités motrices et postures caractéristiques,
- modification de l'organisation des séquences comportementales,
- une certaine réciprocité entre les participants impliqués (jeu social).

Dans toutes les espèces, le jeu est une caractéristique des jeunes individus : les adultes jouent rarement et initient rarement les séquences, même quand ils répondent aux sollicitations des autres.

Jeu et bien-être/mal-être

Chez le jeune, il a été montré que le jeu pouvait à la fois indiquer un état de bien-être (diminution du jeu en cas de maladie, de diminution du lait maternel, etc.) et un état de mal-être (augmentation du jeu en cas de stress social, ...). Il existe également de nombreuses similarités entre stéréotypies et jeu. En effet, ces deux comportements sont répétitifs (de manière plus ou moins rigide), sans but apparent, possèdent des substrats physiologiques communs et apparaissent dans des contextes parfois proches : environnement pauvre, peu riche en stimulation, énergie à dépenser. De plus, il semblerait que le jeu n'ait pas la même signification chez le jeune que chez l'adulte.

Plus précisément chez les chevaux, de nombreuses études montrent l'absence totale de jeu chez les femelles adultes et une présence occasionnelle dans les groupes de mâles célibataires, essentiellement

en hiver. Chez le jeune, le jeu semble être un indicateur de bien-être car il diminue après le sevrage, en cas de maladie, etc.

En revanche, chez l'adulte le jeu apparaît essentiellement en conditions d'instabilité sociale (mâles célibataires), de restriction alimentaire (hiver) et en réponse à un stress social.

Étude en centre équestre

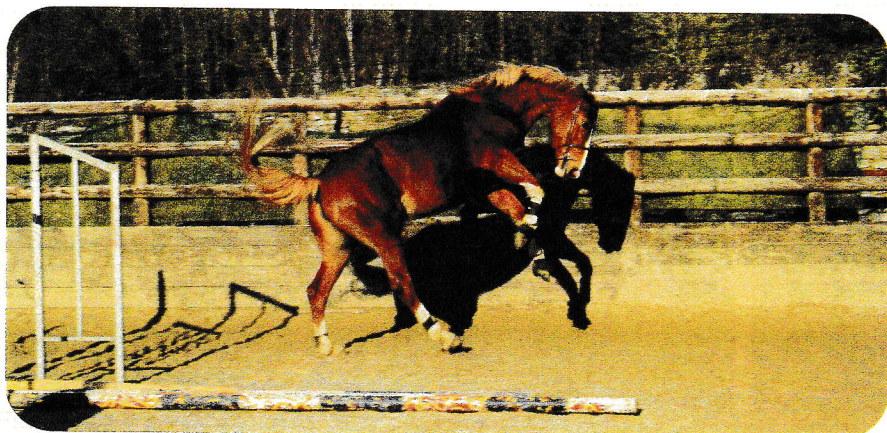
Une étude en centre équestre a confirmé la différence mâle/femelle et a montré que les chevaux plus joueurs sont plus agressifs envers l'homme, moins sensibles et passent plus de temps face au mur en box que les chevaux non joueurs, ce qui confirme que le jeu chez l'adulte n'est pas un indicateur fiable de bien-être (cf. article sur les indicateurs de bien-être/mal-être chez le cheval, dossier spécial équ'idée 71) comme il peut l'être chez le poulain.

L'apparition de jeu chez des animaux de plus de cinq ans, surtout les juments, doit questionner car il peut indiquer :

- un manque de stimulation, ou une incapacité de réaliser un budget-temps « naturel » (70% du temps à s'alimenter) → apporter du fourrage
- une redirection des tensions sociales → veiller à la vie sociale
- un état de mal-être → observer les indicateurs (cf. article sur les indicateurs de bien-être/mal-être chez le cheval, dossier spécial équ'idée 71)

L'apparition de jeu doit plus particulièrement alerter s'il est associé à de l'agressivité envers l'homme et s'il y a ambiguïté entre jeu de combat et agressivité réelle.

M. Desnoyers



Jeu ou démonstration d'un certain « mal-être » ?