

Tato diplomová práce se zabývá hrou zvířat obecně, jejími vlastnostmi, faktory, které ji ovlivňují a také možným využitím hry k rozpoznání a zlepšení welfare (životní pohody) v chovech zvířat. Hra je zajímavá i z hlediska fyziologie a neurologie, neboť může vyvolávat pozitivní emoce. V práci také shrnuji hlavní hypotézy, které se snaží vysvětlit evoluční význam hravého chování.

Podle nejnovější hypotézy hra může sloužit k tréninku mláďat na nečekané situace, které je v dospělosti mohou potkat (Špinka et. al., 2001). Z této hypotézy také vychází experimenty, které jsme provedli a pomocí nichž jsme se pokusili otestovat, zda hra v raném věku může pozitivně ovlivnit výskyt agonistického chování ve stresových situacích, které se objeví po několika týdnech až měsících.

Naše výsledky ukazují, že hra v přidaném prostoru v raném věku nemá příliš velký dlouhodobý vliv na chování prasat, nicméně se zdá, že v některých případech jim může pomoci zvládnout stresové situace. Z výsledků také vyplývá, že dalšími faktory, které mají vliv na rozvoj agresivního chování u prasat, jsou velikost skupiny, pohlaví a přírůstky.