

VALUTAZIONE BENESSERE

- ben-essere
- mal-essere

- ❖ *essere animale*

studi sulla mente
forniscono strumenti
ai legislatori



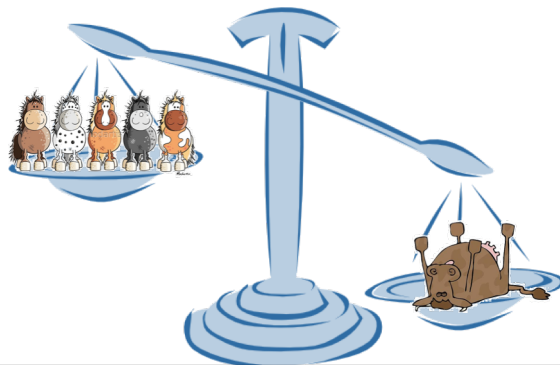
Ben-essere come unità di misura su come l'uomo si prende cura degli animali

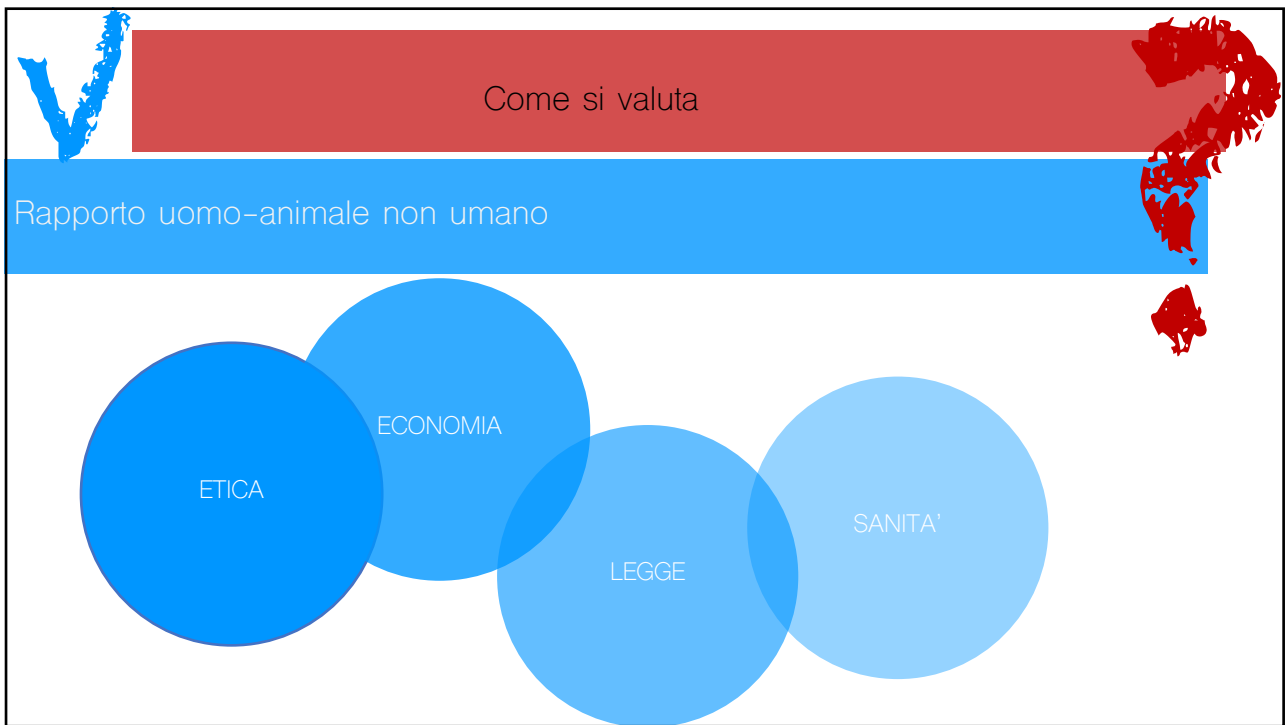
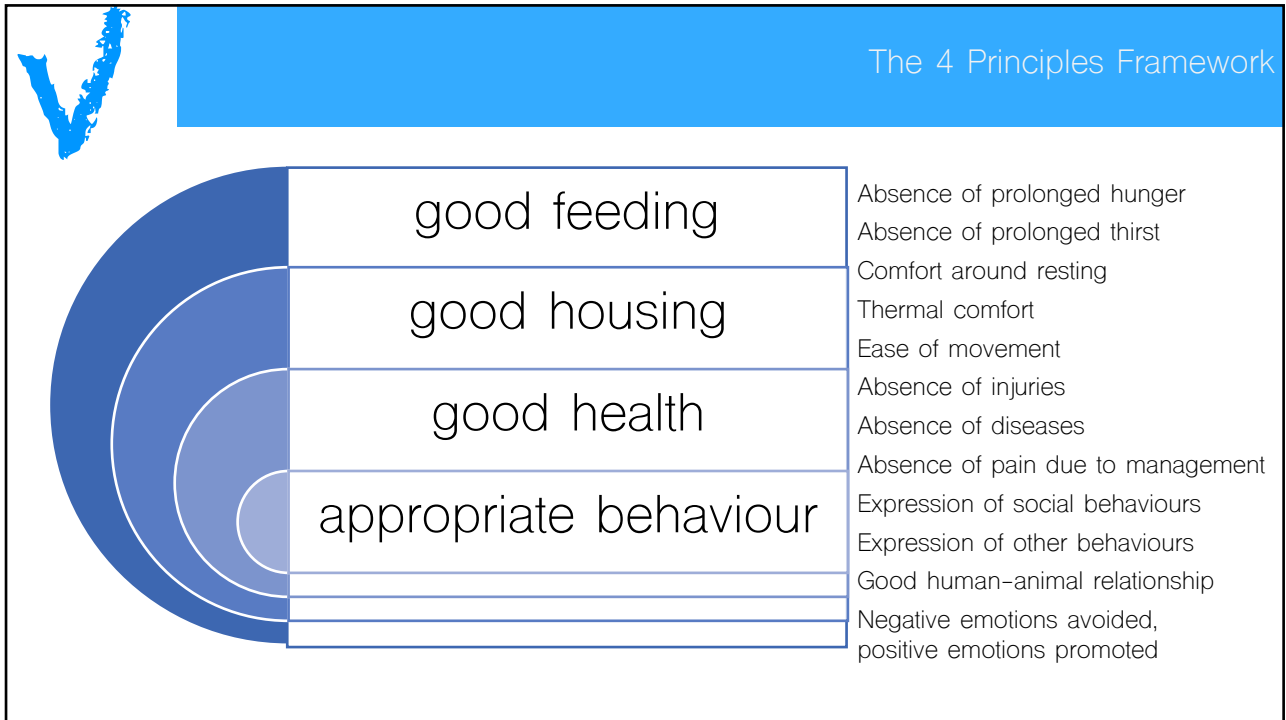
CONCETTI CHIAVE

FUNZIONALITA'

SPECIE
TEMPO

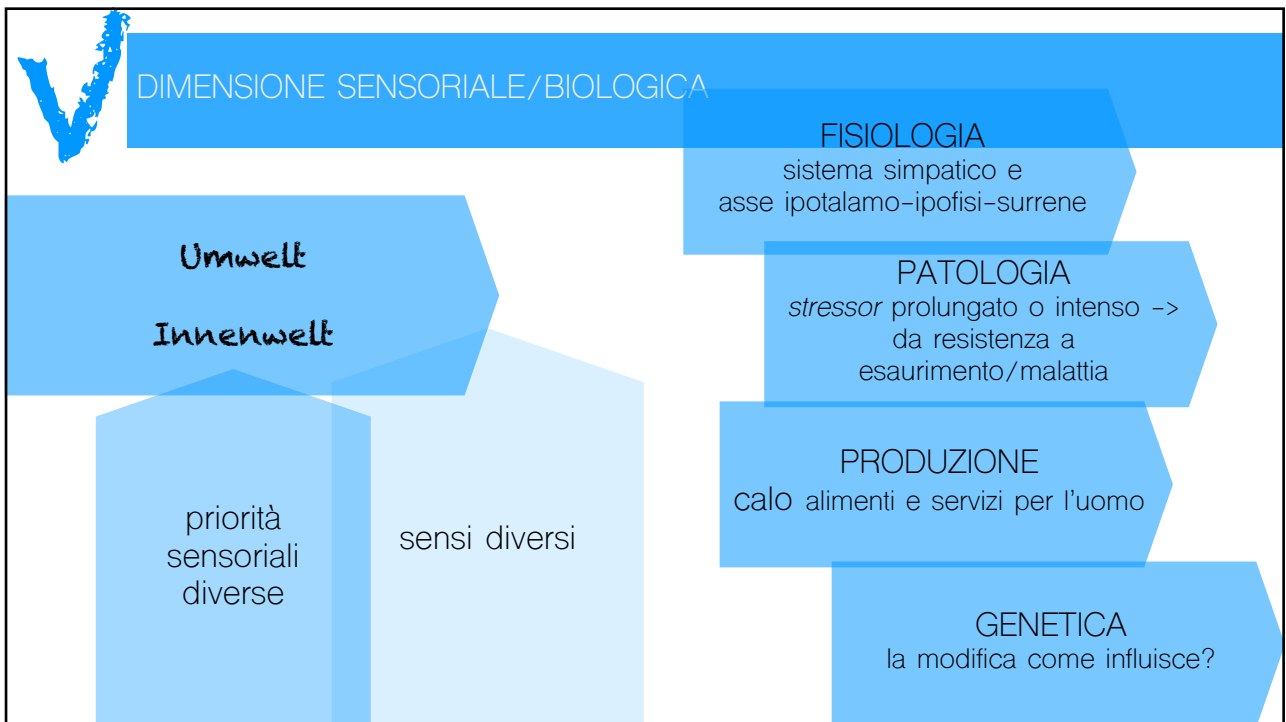
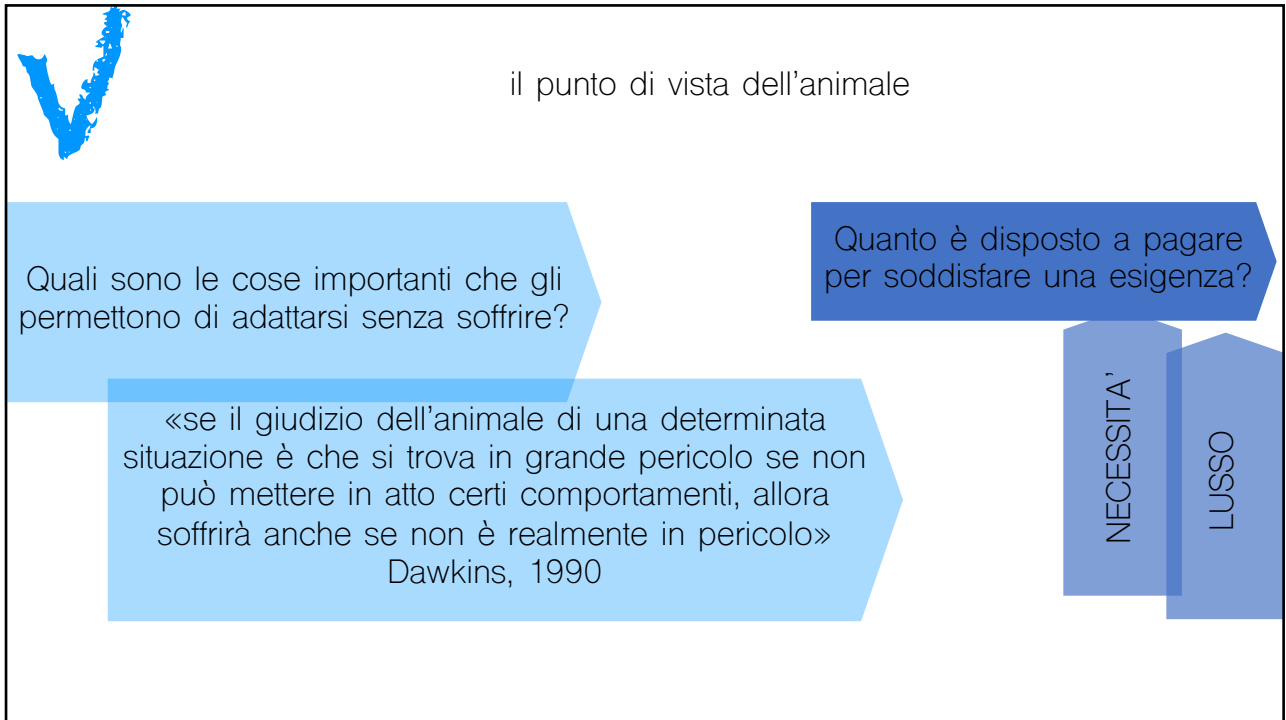
MONITORAGGIO
- CONTINUO
- REGOLARE








INDICATORI	
<p>DIMENSIONE SENSORIALE/BIOLOGICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - il mondo sensoriale - fisiologia - patologia - produzione - genetica 	<p>DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - comp. stereotipati - comp. di mantenimento/attività sostitutive - comp. ridiretti - apatia e depressione del sensorio - paura, dolore - felicità, gioco - personalità - intelligenza - ToM e coscienza





DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE


OMEOSTASI dell'organismo

Comportamenti stereotipati
(sequenze di comp. ripetitivi manifestati senza motivazione apparente) sono patologici solo quando si manifestano nella fase di esaurimento e non sono più reversibili

Comportamenti di mantenimento e attività sostitutive (consentono di mantenersi in vita e in salute) diventano attività sostitutive quando la frequenza eccede la funzionalità e sono legati ad es. a situazioni conflittuali o avverse

Comportamenti ridiretti (dirige risposta verso altro stimolo)

Apatia e depressione del sensorio (scarsa o nulla reattività a stimoli esterni) indicano l'arrivo allo stadio di esaurimento, la morte sopraggiunge in breve tempo



DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

Paura

PREDE vs PREDATORI

Le prede non mostrano la paura...

L'uomo è predatore

Servono dispositivi di osservazione remota

- Veloce
- Lenta

In virtù del condizionamento (US + CS) la risposta di paura diventa condizionata

- tramite desensibilizzazione è possibile annullare il condizionamento
- ma l'esposizione a situazione stressante fa riemergere queste risposte
 - questo implica che l'organismo ricorderà per sempre eventi spiacevoli



DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

Felicità Benessere legato alle esperienze positive e piacevoli
Direttamente associata al GIOCO e all'INTERAZIONE SOCIALE

Tipi di gioco

- Locomotorio
- Con oggetti
- Sociale

- 1** be incompletely functional in the context in which it appears
- 2** be spontaneous, pleasurable, rewarding, or voluntary
- 3** be different from other more serious behaviors in form (for example, be exaggerated) or timing (for example, occur early in life, before the more serious version is needed)
- 4** be repeated, but not in abnormal and unvarying stereotypic form (for example, rocking or pacing)
- 5** be initiated in the absence of severe stress

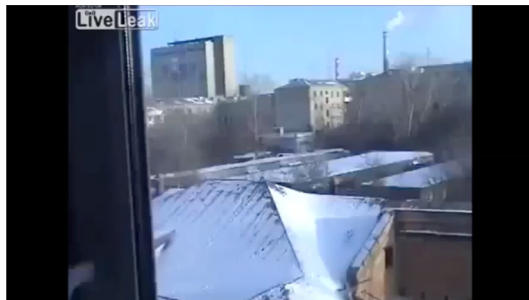
play is repeated, seemingly non-functional behavior differing from more adaptive versions structurally, contextually, or developmentally, and initiated when the animal is in a relaxed, unstimulating, or low stress setting (Burghardt, 2014).

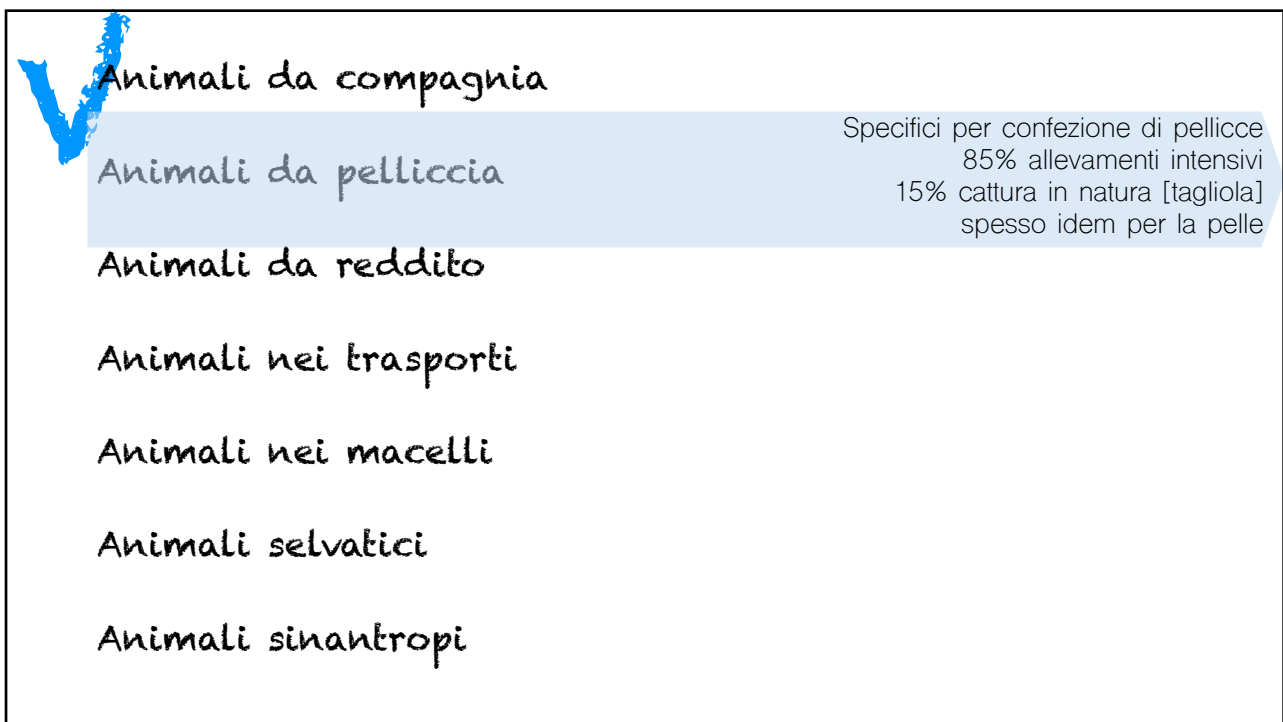


DIMENSIONE COGNITIVA/EMOZIONALE

Il gioco come indicatore di benessere segnala

- assenza di mal-essere e presenza di ben-essere
- aumento di situazioni stressanti (es. in risposta a ridotte cure parentali, o dopo deprivazione) non riflettendo in modo consistente le condizioni ambientali favorevoli





V Animali da compagnia

Animali da pelliccia

Animali da reddito massimo n. individui/massima resa economica

Animali nei trasporti dalla metà del sec. scorso, cambiamenti repentini, impossibile adattarsi

Animali nei macelli **5 LIBERTA'**

- dalla fame e dalla sete
- dal disagio
- dal dolore, ferite, malattie
- di esprimere comp. normale
- da paura e angoscia
- carne bianca, animale anemico?
- spazio per distendersi a turno?
- se si ammala si abbatte, terapia?
- isolamento?
- separazione?

Animali selvatici

Animali sinantropi

V Animali da compagnia

Animali da pelliccia

Animali da reddito

Animali nei trasporti lunghe distanze
-protezione animale
-impatto ambientale
-sanità pubblica


Animali nei macelli **KM 0 - happy meat**

Animali selvatici **COMMERCIO ILLEGALE FAUNA ESOTICA**

Animali sinantropi approccio vantaggioso su tutti gli aspetti

V Animali da compagnia		
Animali da pelliccia	MACELLAZIONE RITUALE	MACELLAZIONE PELLICCIA
Animali da reddito	Recisione della giugulare con coltello tagliente, morte per dissanguamento	Eutanasia con anidride carbonica o overdose anestetico
Animali nei trasporti	Attuabile in contesto industriale?	Ma elettrocuzione oro-rettale discutibile
Animali nei macelli	controllo dell'animale vs controllo dei documenti [Grandin] criteri soggettivi, discrezionalità degli operatori diminuito il margine decisionale/d'intervento del vet benessere è fenomeno dinamico	
Animali selvatici	% animali storditi/uccisi correttamente al primo tentativo % animali rimasti incoscienti dopo stordimento	
Animali sinantropi	% animali che vocalizzano durante manipolazioni e stordimento % animali che cadono % uso del pungolo elettrico + vedere animali precede/avanzare della catena di macellazione	

V Animali da compagnia	
Animali da pelliccia	
Animali da reddito	
Animali nei trasporti	
Animali nei macelli	
Animali selvatici	pressione antropica sugli habitat effetto degli animali domestici impatto per turismo, terapie
Animali sinantropi	

 Animali da compagnia	GRADITI	INDIFFERENTI
Animali da pelliccia	<ul style="list-style-type: none"> - Roditori dei parchi - Uccelli silvani - Rondini, rondoni - Cicogne - Rapaci notturni 	<ul style="list-style-type: none"> - Gabbiani - Colombi, tortore - Pipistrelli - Rane, rospi - Lucertole
Animali da reddito	SGRADITI	
Animali nei trasporti	<ul style="list-style-type: none"> - Topi, ratti - Serpenti - Scarafaggi, zecche, parassiti - Colombi, storni, gabbiani - Rapaci notturni - Cani randagi 	
Animali nei macelli		
Animali selvatici		
Animali sinantropi	pur non domestici, vivono in stretto rapporto/contacto con l'essere umano	
	<i>Integrated Pest Management</i>	