

Das Ethogramm des Hundes (*Canis lupus familiaris*)

**Verhaltensinventar,
Aktionskatalog –**

Bestandsaufnahme von definierten bei der betreffenden Tierart
vorkommenden Verhaltensweisen

**Beschreibung und Ordnung von Verhaltensereignissen –
Grundlage aller ethologischen Untersuchungen –
verhaltensbiologische Grundlage des Umgangs mit Hunden**

Dr. Dorit Feddersen-Petersen
Zoologisches Institut der CAU zu Kiel

Ethogramm (Aktionskatalog)

- Inventar des beobachtbaren Verhaltens einer Art / Haustierrasse / Rasse
- Gelistet werden **Ethogrammelemente**, die regelmäßig vorkommende und abgrenzbare **Formeinheiten des Verhaltensflusses** beschreiben und definieren.
- Diese sind **frei von Interpretationen**.
- Das **Gesamtethogramm hat keine Lücken**, es beschreibt den gesamten Verhaltensfluss.
- Möglichst genaue und detaillierte **Bestandsaufnahme** aller bei der betreffenden Tierart vorkommenden Verhaltensweisen.
- Im Seminar werden aus Zeitgründen vorzugsweise definierte Funktionskreise behandelt.
- Problem: Vielgestaltigkeit der Haushunde (VW qualitativ / quantitativ)
- Typus bzw. Rasse
- Hier fehlen Untersuchungen

Anforderungen an ein Ethogramm

- Vollständigkeit
- Eindeutigkeit
- Reihenfolge von Verhalten erfassend
- Mehrere Niveaus
- Raumbezug
- Objektbezug
- Partnerbezug
- Zeitbezug
- Maximale Auflösbarkeit

Eine Sequenz kennzeichnet eine Abfolge von Elementen

- **Sequenz** steht damit für –
- den **Gesamtausdruck** (bestehend aus Elementen, mimisch, gestisch, vokal) sowie
- die **Bewegungsfolge** – resultierend aus **Ausdruckselementen** (Mundwinkel vor- und zurückbewegen) sowie aus **Elementen der Fortbewegung** (Lokomotion), respektive bestimmten **Handlungsfolgen** (Spielsequenz, submissive Sequenz etc.).

Individuum im Sozialgefüge (deskriptiv)

- 1. Soziale Annäherung, sozio-positives Verhalten: alle abstandsverringernenden Interaktionen:**
 - a. bei entspannter, freundlicher Stimmung (s. Ethogramm)
 - b. Mach-mit-Verhalten, ansteckendes Verhalten mit Stimmungsübertragung, insbesondere zur Verhaltenssynchronisation.
- 2. Submissives Verhalten – Demuts- und Beschwichtigungsgebärden**
- 3. Komfortverhalten**
- 4. Spielverhalten (Spielbewegungen Actio – Reactio)**
- 5. Imponieren**
- 6. Agonistisches Verhalten, sozio-negatives Verhalten**

Soziale Kommunikation wird folgenden **Verhaltenskategorien / Funktionskreisen** zugeordnet

1.a Soziale Annäherung, sozio-positives Verhalten – alle abstandsverringenden Verhaltensweisen :

VW bei entspannter / freundlicher Stimmung: Annäherung, Ansehen, Beobachten bei BC („eye“), Fellwittern, Ins-Fell-Stoßen, Fellecken, Beknabbern, Fellbeißen, Vorlaufen mit Aufforderungscharakter, Schnauzenkontakt, Kopf Anschmiegen, Schnauzenzärtlichkeit, Beriechen (Beschnuppern), Folgen, Querstehen bzw. Drüberstehen, Drängeln, sich aneinander reiben, Chin resting (Kopf oder Kinn auf den Rücken des Partners legen, Anrempeln, freundliche Annäherung.

b. Mach-mit-Verhalten, ansteckendes V. (allelomimetisches V.), Verhalten mit Stimmungsübertragung, insbesondere zur Verhaltenssynchronisation –

Freundliches Umeinanderlaufen (mit Winseln z.B.), federnden Schrittes, freudig, erwartungsfreudig sozusagen, Entlanglaufen (mit m.o.w. Berührung des liegenden/ sitzenden/stehenden Hundes), Paarlaufen (mit Körperkontakt hin und wieder), Kontaktliegen, (Kontaktsitzen, Kontaktschlafen), Anschmiegen (z.B. an Bindungspartner), Zusammen schnuppern (synchronisiertes Schnuppern), Zusammen wachen, warten (gelegentlicher Körperkontakt durch Rempeln), Chorheulen, Chorbellen, dialogisches Bellen.

Unter dem Schwanz entlangstreichen (bei Gruppenzeremonie häufig), Unter dem Kopf Durchschieben.

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

2. Submissives Verhalten

Submission als Unterwerfung vor (dominantem) Partner. Auch als Aufforderung gehemmter Aggressionsbereitschaft oder als Befriedungsverhalten.

Submission = Gegenstück zum Drohverhalten, antithetisch betrachtet (Darwin). Also Submission: Sich-klein-Machen, eingeknickte Beine, niedrige Körperhaltung, angelegte Ohren.

Mimisch wie gestisch bewegt die Signalmotorik „alles vom Gegner weg“: Blickvermeidung, lange Mundwinkel, Ohren zurück z.B. Laute sind hoch und harmonisch (auch Bioakustik ist antithetisch!)

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

2. Submissives Verhalten

Demutsverhalten – fließende Übergänge in Spielverhalten respektive defensiv aggressives Verhalten (je nach Interaktiven Möglichkeiten und den ihnen zugrunde liegenden Motivationen).

Rudolf Schenkel: Demut motivationsabhängig als „Streben nach freundlicher, harmonischer sozialer Integration“. „Aktive Demut“ und „Passive Demut“ als ontogenetische Ritualisierungen auf bestimmte Muster des Welpenverhaltens zurückzuführen: sozio-infantile Signale (M. Fox).

Submissive Ausdrucksformen stehen für die Akzeptanz des größeren Handlungsspielraums eines Gruppenmitglieds. Wirken aggressionshemmend.

Man unterscheidet spontanes bzw. aktives Demutsverhalten (z.B. Aktive Unterwerfung) und reaktives oder passives Demutsverhalten (z.B. Passive Demut). Aktive Unterwerfung:

VW, die bei der gegenseitigen Begrüßung verpaarter oder einander freundlich gesonnener Tiere gezeigt werden (m.o.w. unterwürfige Begrüßung).

Aktive Demut kann als Begrüßung mit nahezu fehlenden Zeichen der Submission gezeigt werden oder in *defensives Drohen* übergehen.

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

2. Submissives Verhalten

Einzelkomponenten:

Schnauzenlecken, Licking intention (bis eigene Schnauze lecken) als hoch ritualisierte Beschwichtigung (von Artgenossen / Menschen); Schnauzenstoßen (zusammen mit Schnauzenlecken), Inguinal Response (Hinterbeinabduzieren als Aufforderung zur Genitalkontrolle); Über die Schnauze beißen lassen (Schnauze in Hand des Menschen schieben) vermittelt Sicherheit und Freiraum.

Passive Demut: Auf den Rücken rollen, auf die Seite abrollen, Heben der Vorderpfote, Pföteln, Submissive grin.

Zusatz Passive Unterwerfung:

Kopfwegdrehen in unterlegener Körperhaltung als Passive Unterwerfung im Stehen.

Kriechende Bewegung (Pudel), kommt auch bei anderen Rassen vor.

Passive Unterwerfung als demonstratives Auf-den-Rücken-Rollen tritt nur bei geringer Aktivität der Tiere auf.

Meist ist sie als Reaktion auf Imponierverhalten, eine Drohung oder einen Angriff zu beobachten.

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

2. Submissives Verhalten

Verschiedene Kombinationen, die wohl Übergänge zwischen aktiver und passiver Demut darstellen, deshalb sollte man beide Ausdrücke stets in ihre Komponenten zerlegen (um „Mischformen“ stimmig zuordnen zu können).

Sie treten „stehend, sitzend, gehend“ und „liegend“ auf und zusätzlich „liegend auf dem Rücken“, „liegend auf der Seite“ und „liegend auf dem Bauch“ AG Kieler Tiergarten, 2006.

Submissive T-Sequenz: Hund schiebt sich unter Hals seines Bindungspartners (bildet so den Querbalken eines T's, dessen Längsbalken der Partner formiert. Kontaktaufnahme unter Freunden.

3. Komfortverhalten

subsumiert Verhaltensweisen, die Wohlbefinden, Entspannung, Schläfrigkeit, Ermüdung und Langeweile anzeigen und durch „Anstecken“ oder Stimmungsübertragung das Verhalten (in) einer Gruppe synchronisieren können. Gähnen gehört dazu (dazu: Übersprungverhalten in Konflikt-Situationen). Gähnfrequenz der Hunde am höchsten 1 h vor dem Einschlafen und danach. (Beschwichtigungsverhalten? Übersprunghandlung Gähnen kann beschwichtigend wirken).

Komfortverhalten: VW im Dienst der Behaglichkeit, Bequemlichkeit und der Körperpflege. Also KONTEXTABHÄNGIG!

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

3. Komfortverhalten

Eigenkörperpflege (Autogrooming): Bewegungen des Sich-Schüttelns, Sich-Beleckens, Sich-Reibens, Sich-Streckens und Gähnens (werden genießerisch ausgeführt, z.B. mit Schmatzen und Sich-auf-den-Rücken-Rollen). Mit Freunden wird daraus ein Allogrooming.

4. Spielverhalten

Nachweis von Spiel:

Kombination von **Verhaltensweisen verschiedenster Kontexte**, die **keinerlei unmittelbaren „Ernstbezug“** in Dem Verhaltensbereich besitzen, in dem sie normalerweise ihre Funktion erfüllen, werden unvermutet auf einmal gezeigt, in einer einzigen Sequenz. Z.B. so: Hüftrempeln (wie im Kampf), Aufreiten (sexuelle Appetenz oder Dominanzanzeige), Beißen und Beißschütteln (Beutefangverhalten), mit Rollenverteilung, die situativ mit dem „wahren Leben“ nichts zu tun hat. Kennzeichen von Spielsequenzen: Verhaltensabfolge beginnt und endet unvorhersagbar – und hat mit der Situation im „wahren Leben“ nichts zu tun. *Unermessliche Kreativität des Spiels!*

Das Spielzeichen: Vorderkörper-Tief-Stellung (der „Bow“), die erfolgreichste Spielbewegung (Marc Bekoff).

Voraussetzungen: nicht alle müssen mitspielen, Spiel ist freiwillig (!) - dieses gilt für den Beginn wie für das Beenden. Sinnlich lustvolles Ausprobieren der Möglichkeiten, so auch der Widrigkeiten, des Lebens *im entspannten Feld des Spiels.*

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

Spielbewegungen:

Hopsen, Anspringen (von Menschen), Vorne Hochspringen, Im-Kreis-Springen, Kopf-Hochwerfen, Kopfschleudern, Plötzliches Losrennen, Spielgesicht, spielerisches Verbellen; *Kontaktspiele, überwiegend Beißspiele (weites Maulaufreissen, Zähneblecken u. Nasenrückenrunzeln).*

Typische VW: Spielbeißen, Untenherum-Beißen, Beißschütteln, Spielerisches Kämpfen, Anspringen, Frontalstehen, Heben des Kopfes, Hochkampfstellung, Anti-Parallel-Stellung, Bepföteln, Umklammern, Hochspringen, Aufreiten, Abwehr auf dem Rücken, Spiel-Schieben, King of the Castle.

Verhaltensweisen, die häufig Spiele beginnen:

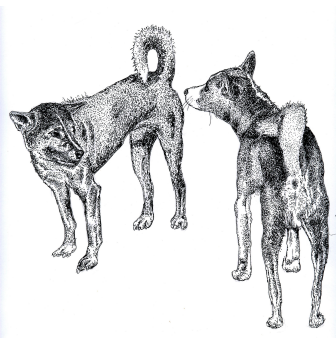
Vorderkörper-Tief-Stellung („bow“), Aufforderungslaufen, spielerische Annäherung, spiel. Mit-der-Schnauze-Anstoßen, Spiellauern, spielerischer Überfall (!), spielerisches Sich-Hinwerfen (!), spiel. Über-den-Rücken-Beißen, spiel. Vorstoßen, Spielscharren, Pföteln und Spielhecheln, Spieltragen.

Bow: geht auf Taxierstellung zurück.

Auch häufig: Aufforderungslaufen, Spiel. Annäherung, Spiel. Mit-der-Schnauze-Anstoßen, Spiellauern, Spiel. Hinwerfen, Spiel. Über-den-Rücken-Beißen, Spiel. Vorstoßen, Spielscharren, Pföteln, Anrempeln, Spieltragen, Objektzerren, Rennspiele.

Verhaltenskategorien / Funktionskreise

Objektzerren, Spielaufforderung mit Objekt, Objekt fallenlassen, Rennspiele (Hoppelgalopp, Zickzack-Lauf, Folgerennen, Spiel. Rückenbeißen, Prallsprung, Zick-Zack-Galopp, Rennen, Überspringen, Spielflüchten). Hundetypische Spielsignale: Trampeln mit den Vorderbeinen (Aufforderungscharakter), Objekt Wegnehmen, Anschleichen, Im Kreis Laufen (Umzirkeln), Lachen, Lächeln, Spiellaute (frequenzmoduliert und melodisch).



Verhaltenskategorien / Funktionskreise

- **Imponieren** – umfasst verschiedene VW, die ungerichtet und hochritualisiert soziale Sicherheit wie eine (latent vorhandene) Bereitschaft zur Auseinandersetzung demonstrieren.
- **Imponieren** – ungerichtetes Drohen, das überdeutlich auf eigene soziale Sicherheit und Stärke verweist.
- Hunde, die sich taxieren, umkreisen einander imponierend.
- Es gehört zur Agonistik, wenngleich gesondert behandelt, da es weder Flucht noch Angriffsverhalten auslöst.
- Ungerichtetes Drohen (aber Botschaft „an die ganze Welt“)

Agonistisches Verhalten

Fixieren: Kopf wird still gehalten, Blickt ist gerichtet, Ohren sind weit geöffnet und nach vorn gerichtet. Der Hund sieht mit weit geöffneten Augen dem Gegner direkt und fixierend in die Augen.

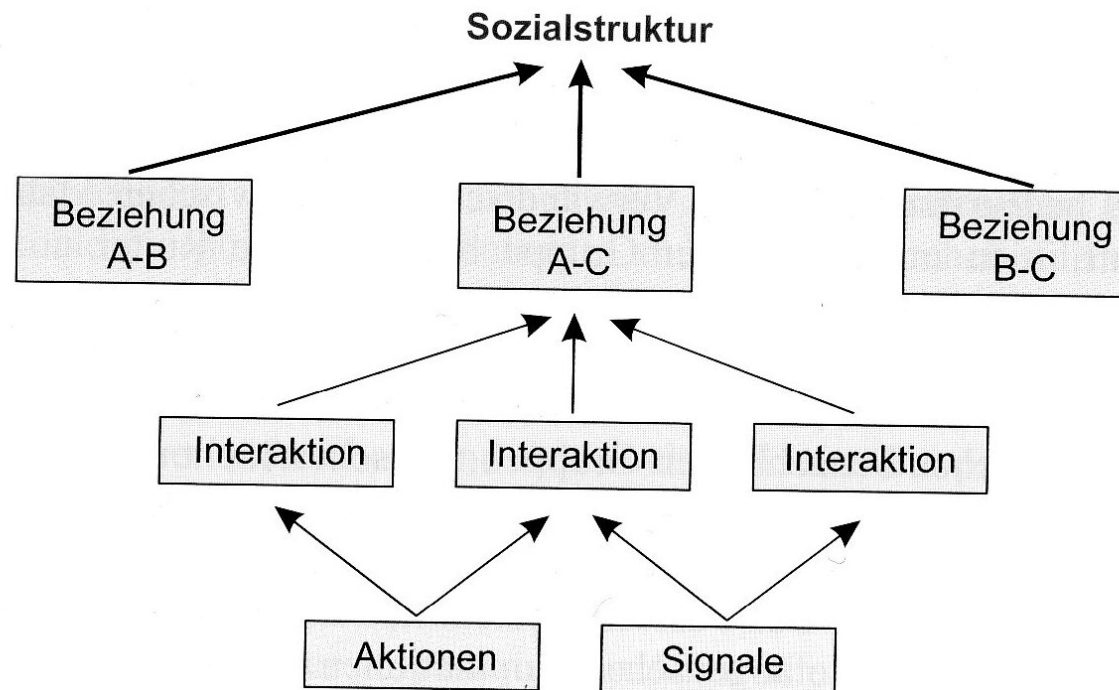
Haaresträuben: besonders die Nackenhaare werden aufgestellt.

Vorn-Zähneblecken: die Unterlippe wird nach unten, die Oberlippe nach oben über Schneide- und Eckzähne gezogen. *Kurze Mundwinkel stehen für aggressive selbstsichere Drohformen, meist ist das Maul leicht geöffnet, der Nasenrücken ist immer gerunzelt, manchmal wird geknurr. Lange Mundwinkel bei Defensivdrohen. Das Gros liegt zwischen offensiv und defensiv.*

Individuum im Sozialgefüge (metrisch)

- 1. Soziale Annäherung, sozio-positives Verhalten: alle abstandsverringenden Interaktionen:**
 - a. bei entspannter, freundlicher Stimmung (s. Ethogramm)
 - b. Mach-mit-Verhalten, ansteckendes Verhalten mit Stimmungsübertragung, insbesondere zur Verhaltenssynchronisation.
- 2. Submissives Verhalten – Demuts- und Beschwichtigungsgebärden**
- 3. Komfortverhalten**
- 4. Spielverhalten (Spielbewegungen Actio – Reactio)**
- 5. Imponieren**
- 6. Agonistisches Verhalten, sozio-negatives Verhalten**

Individuum im Sozialgefüge



Modell von Hinde,
1976

Soziogramme

Analyse sozialer Interaktionsnetze in Gruppen.

Aktor

Aktor	A	B	C	D
Rezeptor A				
B				
C		x		
D			y	

Interaktionsfrequenzen

Soziometrische Matrix

Sender						
Empfänger						

