Das Spiel der Hunde

Dorit Urd Feddersen-Petersen
Zoologisches Institut
Christian-Albrechts-Universität zu Kiel

ist ein soziales Spiel

„Animals that stay together tend to play together“ Marc Bekoff, 1998

Spielverhalten

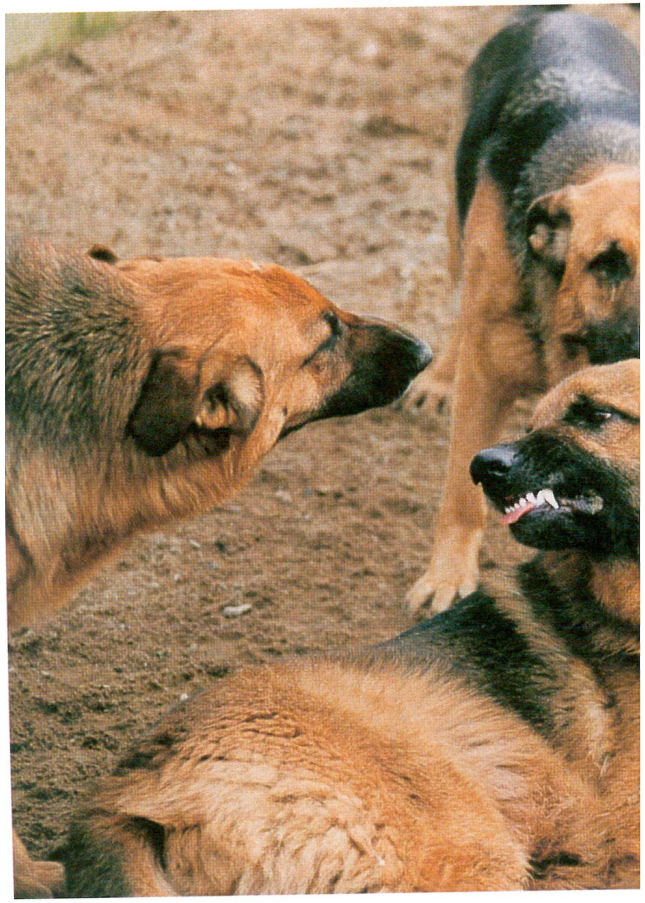
1. **Solitärspiele**
   a. Spiele mit eigenem Körper, mit sich selbst
   b. Objektspiele
   c. Objektspiele mit Sozialbezug
2. **Sozialspiele (Spiele in sozialen Systemen)**

Sozialspiele -

kennzeichnen eine höchst komplexe Art des Spiels:

- Beißspiel, Kampfspiel
- Flucht- / Verfolgungsspiel
- Rollenspiele mit Rollenwechsel
- Sozialspiele - auch Angehörige anderer Arten, so Menschen mit Hunden

Sozialspiel bei verschiedenen Hunderassen unter vergleichbaren Lebensbedingungen



Was ist Spiel? Spielkriterien

- „Funktionslust“ äußert sich im Wiederholen.
- Reaktionen der Umwelt wirken „belohnend“
- ansteckend
- Neugier (soziale Arten, soziales Lernen)
- Exploration (belebte, unbelebte Umwelt)
- Entwicklung, Jugend (Spielalter), Lernen
- Kreativität
- spontan und lustbetont (Bewegungsluxus); Spielgesicht

Spielkriterien

× **Kreativität:**

neue Ideen entwickeln

×**Innovation:**

die Art und Weise (den Weg) des Verhaltens ändern, um einen **praktischen Nutzen** zu erzielen (Martin 2006).

×BESSERE LÖSUNGEN ERREICHEN

Spielkriterien

- Spiel ist spontan und lustbetont
- Spiel als Antithese von „Arbeit“ / „ernst“
- Aktionen treten in immer wieder neuen Kombinationen auf
- Rollenwechsel
- Indikator guter Befindlichkeit

Spiel, evolutionsbiologisch betrachtet

- Grundannahmen:

  *.. nur solche Merkmale im Körperbau, in Verhalten und Psyche eines Organismus können sich behaupten, die **Überlebensvorteile** verschaffen ..*

  - Gibt es Erkenntnisse dafür?

DEFINITION

Die **Spielgestimmtheit** steht für alle Formen des kreativen Spiels.

Biologische Funktionen:

- Steigerung der *individuellen Kooperationsbereitschaft, des Streitens und der Co-Existenz.*
- Entwicklung *sozialer Fähigkeiten*
- Festigung *sozialer Beziehungen*.
- Entwicklung *physischer Fertigkeiten* (neuromuskuläre Systeme werden aufeinander eingestellt.
- *„Stressresistenz“ und Vergrößerung des Verhaltensrepertoires* und damit *anpassungsfähiger neuen Situationen gegenüber*.

Wie spielen Menschen mit Hunden?

✗ Unter Hunden dominiert das „ursprüngliche Spiel“:

✗ Soziale Spiele machen DAS Spiel der Hunde aus!

✗ Solitärspiele treten stark mit Sozialbezug auf.

Menschen bevorzugen Regel- und Konstruktionsspiele.

✗ Kreative Spiele mit Körperkontakt sind eher selten.

Häufig ist das „Spiel mit dem Hund“, schlimmstenfalls als „Spielobjekt“ in einem „Pseudosozialspiel“.

Ungünstige Lebensvorbereitung!!!!

Objektspiel / Sozialspiel

Hohe negative Korrelation zwischen beiden:
Je mehr Border Collies (Lambrich 2007)
Objektspiele zeigen, desto weniger Sozialspiel ist zu beobachten!!! (Endorphinausschüttung!)
Das stark belohnende „Beutespiel am Ball“ nimmt zunehmend Raum im Leben eines Tieres ein.
Sozialpartner werden immer weniger registriert und das Verhalten entartet zur Störung: Es werden nur noch Objekte fixiert, es wird ihnen nachgelaufen, sie werden apportiert. Spielzeichen? Keine.

Körperliches Interagieren / körperliches Spiel Mensch - Hund

Hunde verfügen über ein individuelles Bellverhalten mit einem weiten Bedeutungsbereich (Feddersen-Petersen, 2000, 2004; Yin, 2002)

Die Lautäußerungen des Hundes entwickeln zunehmende kommunikative Komponenten sozialer Interaktionen über **Bell-Differenzierungen**

Kategorien von Funktionen / Gefühlen:

Pflegeverhalten, *Sozialspiele*, *Spielaufforderung*, *Spiellaute*, Beziehung / Bindung, soziale Kontaktaufnahme**, Furcht und Agonistik etc.**

Spiel, evolutionsbiologisch betrachtet

- Grundannahmen:

  *.. nur solche Merkmale im Körperbau, in Verhalten und Psyche eines Organismus können sich behaupten, die **Überlebensvorteile** verschaffen ..*

  - Gibt es Erkenntnisse dafür?

Tier - Mensch - Vergleich

- eröffnet Hinweise für den „Werdegang“ eines Funktionskreises (von Verhaltensweisen)
- Verhalten nicht-menschlicher Tiere ist weniger stark überlagert von kulturellen Umformungen
- soziale Arten (Wölfe, Hunde) sind von großem Interesse: sie spielen ausgeprägt, haben Spiellaute (Hunde), lächeln (Hunde) u.a.

Funktion des „Lächelns“, des „Spielgesichts“, des „Humors“

- Beschwichtigung (Submissive grin)
- Kognitives und soziales Training im System gegenseitiger Belohnung (Glenn Weisfeld)
- Soziales Lernen in sozialen Gruppen / systemisch / im Dienste der Erziehung stehend.

N. Tinbergen: 4 Fragen zum Verhalten

Warum spielen Hunde?

Proximate Ebenen (1. situativer Kontext, 2. Ontogenese): ***Wie?***

Positive Affekte (Because it´s fun), gute Befindlichkeit durch Neurotransmitter Systeme (Opioide, Cannabinoide, Dopamin, Noradrenalin).

Soziale Bindung (*Oxytocinausschüttung*)

Reizschwelle für Schmerzempfinden ist erhöht!

Soziale Synchronisierung!! (Dunbar et al. 2011)

Tinbergen, 4 Fragen zum Spielverhalten

Ultimate Ebenen *(1.Anpassung, Überlebensvorteile, 2. Domestikationsbedingte Unterschiede*): **Wozu?**

4. *Entwicklung* (physisch, psychisch, sozial interaktiv, kommunikativ, Sozialverhalten, soziale Bindung auf Gruppen-Niveau u.s.w.)

5. *Co-Evolution bzw. Domestikation*: Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten Wolf – Hund. Hund in Anpassung / Einpassung in ökologische Nische Hausstand, Zusammenleben mit Menschen.

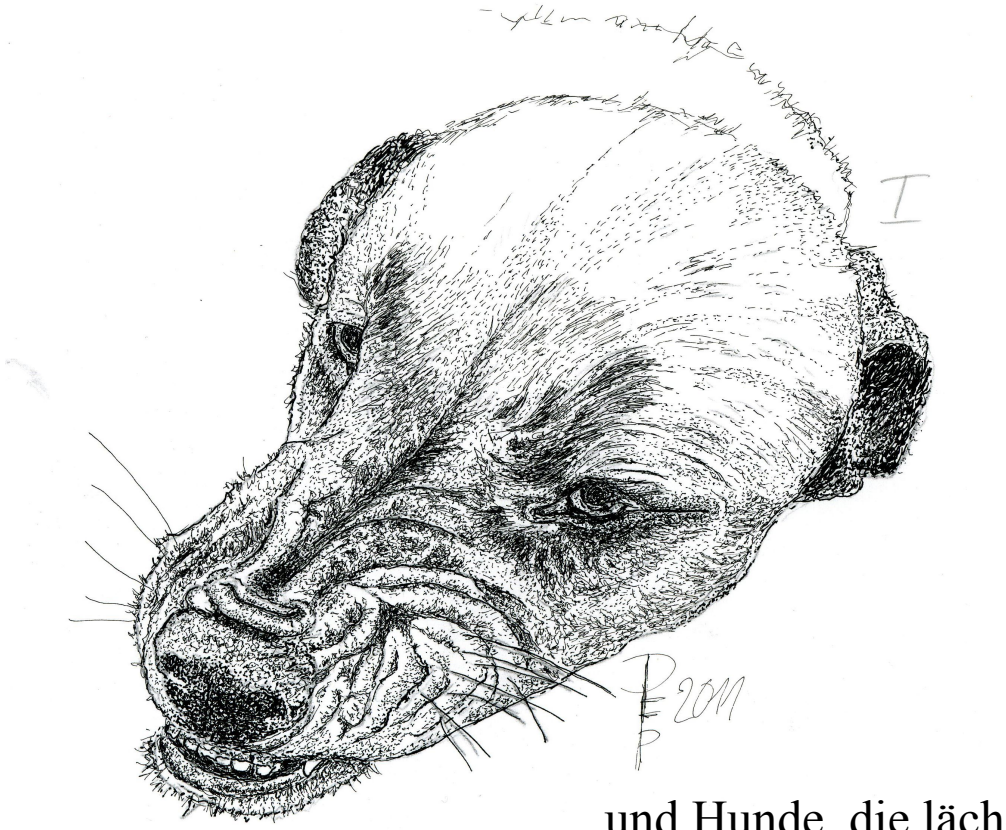
SOZIALSPIEL

- Verhaltensweisen im Spiel:
  Beutefangverhalten (Einander-Jagen),
  Sexualverhalten, Aggression (Drohen selten),
  Submission (selten).
- Struktur des Spiels:
  Aktionen werden in Form (Qualität), Ausführung
  (z.B. Quantität & Kombination) und Intensität zu
  unvorhersagbaren Verhaltensfolgen kombiniert.
- Beispiele: Spielbeißen ist gehemmt; Knurren und
  Bellen sind moduliert und melodisch; Sequenzen: Aktionen
  aus verschiedenem Kontext werden „gemixt“: z.B. Beißen,
  Jagen, Kämpfen, Körper-Rempeln, Kämpfen, Maulringen, Jagen,
  Sich-auf-Jemanden-Stürzen, Beißen und Angreifen, Beißen,
  submissive Stellung.

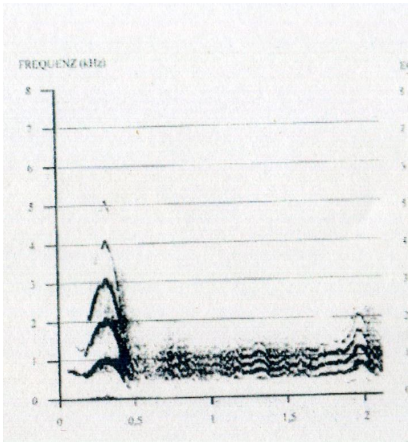
Bindungsverhalten

- Emotionales Interagieren, übertriebene Gesichtsausdrücke und übertriebenes Sprechen, wechselseitiges Ansehen.
- Mutter-Kind-Interaktion
- Ähnlich zwischen Wölfen / Hunden und Welpen und
- Hunden und Menschen.
- Dient dem Schaffen von Nähe, erhält sich im Spiel. Etabliert wohl die funktionale Belastbarkeit und Ausformen – für die soziale Auseinandersetzung.

Wolf / Hund –
Hunde, die bellen



und Hunde, die lächeln



Spiellaut

„Lächeln“ der Hunde

- wäre demnach eine Konvergenz, da sich „Lächeln“ der Hunde im Ökosystem „Hausstand“ (Herre & Röhrs 1990), in kommunikativer Adaptation an den lächelnden Menschen, als ein mimisches Signal entwickelte, das in Funktion und Qualität demjenigen des Menschen ähnelt!

Wie spielen Menschen mit Hunden?

✗ Unter Hunden dominiert das „ursprüngliche Spiel“:

✗ Soziale Spiele machen DAS Spiel der Hunde aus!

✗ Solitärspiele treten stark mit Sozialbezug auf.

Menschen bevorzugen Regel- und Konstruktionsspiele.

✗ Kreative Spiele mit Körperkontakt sind eher selten.

Häufig ist das „Spiel mit dem Hund“, schlimmstenfalls als „Spielobjekt“ in einem „Pseudosozialspiel“.

Ungünstige Lebensvorbereitung!!!!