

# Mensch & Hund:

*Dass das Spielen von Menschen mit ihren Hunden die zwischenartliche Bindung entwickeln und stärken kann, ist wissenschaftlich gut dokumentiert und v.a. in unserer mensch-hundlichen Alltagspraxis ohnehin bekannt. Allerdings – Spiel ist nicht gleich Spiel, was den Einfluss auf diese Bindung betrifft, wie eine aktuelle Studie aufzeigt. Ob es Apportier-, Neck- oder Zerrspiele etc. sind, macht einen Unterschied. WUFF-Herausgeber Dr. Hans Mosser hat die Studie – und andere zu diesem Thema – für Sie gelesen und zusammengefasst.*

**W**as wir als Hundehalter mit unserem Vierbeiner nahezu täglich machen, ist – abgesehen davon, ihn zu ernähren – mit ihm zu spielen, zumindest spielen im weitesten Sinn des Wortes. Dass sich das innerartliche Spiel, also das zwischen Hunden, von dem Spiel zwischen Hund und Mensch unterscheidet, wird manchmal zu wenig beachtet.

Für Menschen ist das Spielen in der Kindheit wesentlich für die Entwicklung kognitiver und sozialer Fähigkeiten. Soziales Spielen schafft zudem einen Raum, in dem die Spielenden etwas über einander erfahren und Gemeinschaften und Bindungen formen können. Auch für Hunde gilt das Spielen als unverzichtbar für eine gesunde Entwicklung

und ist zudem ein Zeichen von Wohlergehen des Tieres (Bradshaw 2014).

Gegenseitige Aufmerksamkeit und soziale Koordination sind nicht nur zugleich Voraussetzung und Folge des zwischenartlichen Spielens von Mensch und Hund, sondern sind auch bezeichnend für die mensch-hundliche Bindung (Hecht 2015). Die manchmal unter Hundehaltern kolportierte Vorstellung, nach der raue Zerrspiele des Halters mit seinem Hund bei diesem ein „Dominanzverhalten“ provozieren würden, halten Verhaltensforscher für die meisten Hunde für nicht bewiesen (Rooney 2002). Dies insbesondere auch deshalb, weil Hunde sich im innerartlichen Spiel anders verhalten als wenn sie mit ihrem Halter spielen, wie John Bradshaw

vom Anthrozoologischen Institut der Universität Liverpool (Großbritannien) nachweist. Während etwa das solitäre Spiel eines Hundes mit einem Objekt sich vom Beutegreiferverhalten ableitet (Hunde zerstören solche Objekte meist gerne) oder Hunde miteinander um Objekte stark rivalisieren, würden sie sich kooperativer verhalten, wenn der Spielpartner ein Mensch ist (Bradshaw 2015). Bradshaw kommt in seiner Studie auch zu dem Schluss, dass Häufigkeit und Art des Spielens Gradmesser für die Qualität der Mensch-Hund-Beziehung sind. Dies u.a. auch deshalb, weil das zwischenartliche Spiel nicht nur nützlich ist für die Ausbildung und das Training der Hunde, sondern auch für die Entwicklung und Stärkung eines emotionalen Bandes zwischen Hund und Mensch.



# Welche Spiele verstärken die Bindung?

von Dr. Hans Mosser



Foto: Nicky Rhodes





Foto: fotsform

*Soziales Spielen ist für die Entwicklung sehr wichtig, weil die Spielenden etwas über einander erfahren und Gemeinschaften und Bindungen formen können.*

**Unterschiede im Spiel zwischen Mensch und Hund?**

Ob allerdings wirklich jede Art von mensch-hundlichem Spiel positive Affekte verursacht, ist noch relativ wenig erforscht. Gibt es Unterschiede bei den verschiedenen Arten von Spielen zwischen Menschen und ihren Hunden? Alexandra Horowitz und Julie Hecht vom Horowitz Dog Cognition Lab der Abteilung für Psychologie des Barnard College in New York sind u.a. dieser Frage nachgegangen und haben dazu mensch-hundliches Spiel nach Charakteristika, Affekten (Emotionen) und Vokalisierung untersucht (Horowitz, Hecht 2016).

Zunächst untersuchten die Forscher, ob zwischen dem Affekt (Emotion) des Menschen und 5 Verhaltensvariablen, die bei Spielen zu identifizieren sind, eine Beziehung besteht. Diese 5 Verhaltensvariablen wurden ausgewählt, weil sie in verschiedenen wissenschaftlichen Publikationen bereits als Hinweise auf die Reaktionsbereitschaft des Hundes und die hund-menschliche Bindung identifiziert wurden.

**Untersuchte Verhaltensvariablen**

Da eine Beziehung zwischen dem Engagement des Halters im Spiel und der Reaktionsbereitschaft seines Hundes im Obedienctraining nachgewiesen wurde (Rooney 2011), wählten die beiden Wissenschaftlerinnen als erste Variable

1. das Ausmaß der **körperlichen Aktivität des Halters** in den Spiel-

sequenzen mit seinem Hund. Die weiteren Variablen, deren entsprechende wissenschaftliche Belege jetzt nicht im Einzelnen angegeben werden können, sind

2. die **körperliche Nähe der Spielpartner**,
3. **Berührung**, also ein direkter körperlicher Kontakt, sowie
4. der **Blickkontakt zwischen Hund und Mensch**.
5. Zuletzt wurden auch die **Vokalisierungen des Halters** (direktes Sprechen des Menschen zu seinem Hund) in jeder Spielrunde analysiert, wobei affektiv positiv-beladene von neutralen Wörtern unterschieden werden konnten. Nur in einem einzigen Fall wurde in einer Spielsequenz ein negativer Affekt gezeigt.

Was nun als Spiel des Menschen mit seinem Hund angesehen wurde, wurde

dem Halter überlassen. Das heißt, es gab keine vorgefertigten Szenarien, die befolgt werden mussten. Denn was als Spiel angesehen wird und mit welchem Engagement gespielt wird, könnte für jedes Mensch-Hund-Paar durchaus unterschiedlich sein.

**In gewohnter Spielumgebung mit Video aufgezeichnet**

Die Spiele mussten von einer uneteiligten Person in der gewohnten Spielumgebung (zu Hause, im Freien) auf Video aufgezeichnet werden. Insgesamt konnten 239 Videos ausgewertet werden, davon stammten 152 von weiblichen und 87 von männlichen Teilnehmern. Das durchschnittliche Alter aller menschlichen Teilnehmer betrug knapp 39 Jahre, das der Hunde (121 Rüden, 118 Hündinnen) 4,7 Jahre. Die meisten der 117 Mischlings- und 122 Rassehunde waren, wie in den USA üblich, kastriert, nur 43 waren intakt.

Die Videos wurden dann von den Wissenschaftlern Szene für Szene nach verschiedenen Kriterien, im Besonderen auch im Hinblick auf die o.a. Variablen, ausgewertet. In den meisten Videos waren durchwegs mehr als nur eine

*Eine Studie kommt zu dem Schluss, dass Häufigkeit und Art des Spielens Gradmesser für die Qualität der Mensch-Hund-Beziehung sind.*



Foto: davidaguerophoto

Spielszene zu sehen. Jede unterschiedliche Spielform wurde einzeln analysiert.

### Was wurde gespielt?

Aufgrund der fehlenden Vorgabe, was und wie zu spielen war, bestand eine große Mannigfaltigkeit an Spielen. Neben sozusagen klassischen Spielen wie Zerrspiele, gemeinsam Herumtollen, miteinander Raufen (letzteres wurde überwiegend von Männern mit ihren Hunden gespielt, seltener von Frauen), oder Wurf- bzw. Apportierspiele (mit Ball oder anderem Objekt), wurden auch Spielformen analysiert, die in der wissenschaftlichen Literatur zu diesem Thema bisher kaum beachtet bzw. untersucht wurden.

Ein solches bislang noch kaum beschriebenes Spiel war das Necken (engl. tease) des Hundes durch den Halter, was die beiden Forscherinnen als „im Spaß gemeinte Provokation oder scheinbare Belästigung des Hundes“ definierten. Im Unterschied zu anderen Spielen wurden Neckspiele ausschließlich vom Menschen begonnen. Beispiele für ein Spielverhalten beim Necken sind etwa „Spinnenfinger“ (mit den Fingern auf dem Boden Richtung Hund krabbeln), vorgetäuschter Wurf (der Halter tut so, als ob er einen Ball oder ein anderes Objekt wegschleudert, ohne es aber wirklich zu tun), ein rascher Griff an Pfote oder Bein des Hundes, ein kurzes Schubsen oder Zwicken des Hundes oder ein kurzes Ziehen an seiner Rute sowie das Anpirschen (sich wie in Zeitlupe langsam in kriechender oder geduckter, lauernd wirkender Position zum Hund hinbewegen). Die Reaktionen des Hundes darauf entsprechen denen, wie sie in anderen Spielsituationen vorkommen, wie etwa hinschnappen, laufen, nachjagen usw.

Innerhalb der unterschiedlichen Spielroutinen wurden auch Verhaltensmuster identifiziert, die zwar auch außerhalb von Spielen vorkommen, jedoch im Spiel entweder übertrieben oder sonstwie adaptiert werden. So zum Beispiel das kurze Zerzausen des Hundefells oder



**Apportier-, Neck- sowie Zerrspiele sind die am häufigsten vorkommenden Spiele.**

ein übertrieben heftiges Streicheln des Hundes, das auf diesen nicht eine beruhigende, sondern eher eine animierende Wirkung hat. Andere Aktionen fanden sich ausschließlich im Spiel, wie etwa dem Hund ins Gesicht pusten, was auf den Hund eine spielauffordernde Wirkung hatte. Schließlich gab es auf Seiten des Halters auch Aktionen, die ein hundliches Verhalten imitierten, wie bspw. den Hund Anknurren oder das Abgeben bell-ähnlicher Laute.

Die drei häufigsten Spielformen, die in über 40% der Spiele vorkamen, waren Wurfspiele (= Apportierspiele), Neck- sowie Zerrspiele.

### Affekte der Spielpartner

Bei den 187 ausgewerteten Spielen waren die Affekte auf Seiten der Hunde bei allen untersuchten Verhaltensvariablen fast ausschließlich positiv, sodass sich hier eine weitere Differenzierung der Auswertung erübrigte. Bei den Menschen gab es hingegen Unterschiede. So fanden die beiden Wissenschaftlerinnen bei den Menschen 108 mit einem positiven, 69 mit einem neutralen und 1 mit einem negativen Affekt im Spiel. Nun ging es darum, diese positiven oder neutralen Affekte (der einzelne negative Affekt wurde als „non-positive“ den neutralen zugerechnet) den eingangs erwähnten Variablen zuzuordnen.

Affektiv positiv besetzte Spiele waren solche, in denen bei den menschlichen

und hundlichen Spielpartnern folgende Verhaltensmerkmale deutlich häufiger auftraten als bei neutral besetzten Spielen:

- viele Berührungen,
- häufigere körperliche Nähe und
- intensivere körperliche Aktivität des Halters.

Im Gegensatz dazu gab es beim Blickkontakt keinen signifikanten Unterschied zwischen positiv und neutral besetzten Spielen.

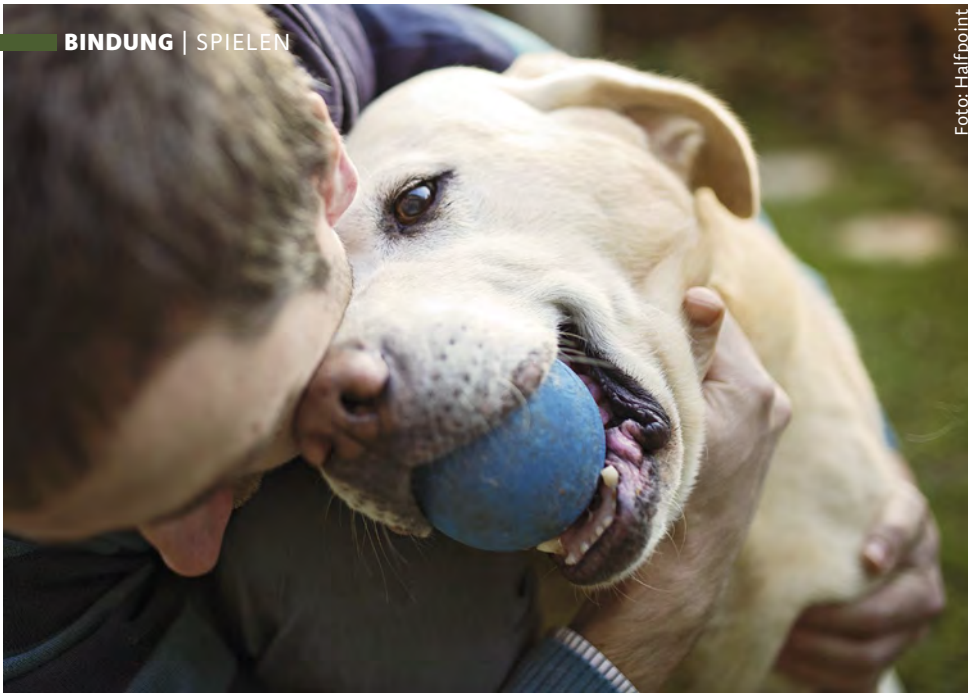
### Vokalisierungen des Halters

Im Ergebnis wurden in allen Spielen insgesamt 4.267 Wörter gezählt. Eine Liste häufig verwendeter Wörter ist im Kasten auf Seite 28 angegeben. Unter den 40 häufigsten Wörtern gibt es solche, die vor allem bei positiv affizierten Spielen gefunden wurden, wie z.B. „get“ (vergleichbar unserem Bring! oder Hol!), „play“ (Spiel!) und „yes“ (Ja, offensichtlich als affirmatives Signal) sowie Wörter, die unserem Ich, Mir oder Du entsprechen. Bei neutral besetzten Spielen waren es häufiger die Worte „come“ (Komm! oder Hierher!), „on“ (vergleichbar etwa dem Hopp!), „drop“ (Aus!) oder – allerdings nur selten – „kill“, was wohl keiner Übersetzung bedarf ...

### Halterin oder Halter, Rüde oder Hündin?

In einer geschlechtsspezifischen Analyse der Spiele in Bezug auf die Verhaltensvariablen gab es einen einzigen





**Männer zeigten in der Studie eher Raufspiele mit dem Hund als Frauen.**

signifikanten Unterschied: Weibliche Hundehalter hatten häufiger direkten körperlichen Kontakt mit ihrem Vierbeiner als männliche: Während bei den Frauen im Spiel nur bei 32% keine Berührungen mit dem Hund

nachweisbar waren, waren es bei den Herrchen mit 50% bei jedem zweiten! Keine geschlechtsspezifischen Unterschiede gab es hingegen bei den anderen Variablen Bewegungsmaß, Blickkontakt und körperliche Nähe.

Auf Seiten der Hunde bestanden keinerlei Unterschiede, ob es sich um einen Rüden oder um eine Hündin handelt. Zu bedenken ist dabei allerdings, dass ein hoher Prozentsatz der Hunde kastriert war, was in den USA meist eine Frühkastriation bedeutet. Dies könnte ggf. die fehlenden Unterschiede in den Geschlechtern erklären. Hier wäre aber noch Einiges an Forschung zu tun.

## Hintergrund

### Vokalisierungen beim Spiel

Die beim Spielen von Menschen mit Hunden verwendeten Wörter in der Reihenfolge ihrer Häufigkeit beim positiv besetzten Spiel. In der zweiten Spalte deren Häufigkeit beim neutralen Spiel.

Wort	% der benutzten Wörter	
	Positive Spiele	neutrale Spiele
Du / Du bist	8,87	4,48
Bring / Hol	6,56	3,02
Brav	5,37	5,95
Geh	3,95	5,79
Name des Hundes	2,98	3,42
Mädchen	2,76	2,04
Ich	2,65	1,3
Das	2,24	2,28
Oh	2,20	1,14
Komm	2,16	4,4
Spiel / spielen	1,79	0
Mir	1,72	0,65
Hier	1,68	2,61
Junge / Bub	1,49	1,79
Ja	1,04	0,9
Wir	0,6	0,08
Kill	0	0,73

### Jagd-vs. Hütehunde

Interessant ist das Ergebnis, dass in einer Subanalyse der Rassehunde unter den Teilnehmern, wobei rund ein Dutzend unterschiedliche Rassen vorhanden waren (vom Toypudel über Jagd- bis zu Hütehunden), keinerlei Unterschiede im Ausmaß der Bewegung, der körperlichen Nähe oder des Blickkontakts festzustellen waren. Insbesondere fand sich zwischen Hunden aus Jagd- sowie Hütehunderassen kein Unterschied in Bezug auf Bewegung und Blickkontakt, was früheren Studien widerspricht, in denen diese beiden Variablen bei den Hütehunderassen deutlich stärker ausgeprägt waren (Lit 2010, Mehrkam 2014).

### Spielsignal Necken

Was die Studie von Horowitz und Hecht an neuen Informationen bringt, ist eine Ausweitung des wissenschaftlichen Themas der Spielformen und des Spielverhaltens von Menschen mit ihren Hunden. Während bisher in Beobachtungsstudien oder durch Fragebögen überwiegend Spielformen wie u.a. Wurf-, Zerr-, Jagd- oder Versteckspiele untersucht wurden, wurden nun erstmals „Neckspiele“ als genauso häufig wie Wurf- oder Zerrspiele beschrieben. Die Funktion dieses Neckens, das stets nur vom Menschen ausging, bestand sichtlich in der Initiierung eines Spiels

im Sinn einer Spielaufforderung bzw. in der Verstärkung der Intensität eines Spiels. Auf Seiten der Hunde führte dieses Spielsignal Necken stets zu einer Spielantwort, sei es, dass ein Spiel eingeleitet oder dass ein bestehendes Spiel in seiner Intensität verstärkt wurde.

Neu an der Studie von Horowitz und Hecht ist auch die Korrelation verschiedener Spielformen mit bestimmten Affekten des Halters. Während bei Hunden beim Spielen mit ihrem Menschen fast ausschließlich positive Affekte festzustellen waren, gab es bei ihren Menschen immerhin in knapp 40% ein neutrales Affektverhalten. Neutral affiziert waren v.a. Wurfspiele, während Zerr- und Neckspiele überwiegend mit positiven Affekten des Halters besetzt waren. Bei Hunden waren, wie erwähnt, praktisch alle Spielformen positiv besetzt.

Als einen großen Vorteil der Studie von Horowitz und Hecht sehe ich ihren Feldcharakter. Aus der Tatsache, dass die Spiele im gewohnten Umfeld

durchgeführt wurden, scheinen mir ihre Ergebnisse eine größere Relevanz zu besitzen als solche Studien unter Laboratoriumsbedingungen.

### **Mensch-hundliche Bindung bei Frauen häufiger als bei Männern**

Wenn Menschen mit ihren Hunden spielen, dann entwickelt oder verstärkt das die Beziehung zwischen ihnen. Das ist eine unbestrittene Tatsache (Bradshaw 2015). Wie die aktuelle Studie von Horowitz und Hecht jedoch zeigt, scheint nicht jede Form von Spiel dies in gleicher Weise zu bewirken. Spiele, bei denen es zu einer stärkeren körperlichen Nähe zwischen Mensch und Hund und v.a. auch zu Berührungen im Spiel kommt, und auch solche, die mit einer intensiveren Bewegung auf Seiten des Menschen verbunden sind, haben sicherlich ein größeres Potenzial für die Entwicklung und Festigung einer mensch-hundlichen Bindung als andere Spiele, wie etwa das Ballwerfen bzw. Apportierspiele. Dies nachgewiesen zu haben, ist ein Verdienst dieser beiden Wissenschaftlerinnen.

Zudem lässt sich in meinen Augen eine weitere interessante Schlussfolgerung aus der Studie ziehen, wenngleich die Wissenschaftlerinnen darauf nicht eingegangen sind: Wenn die (wie nachgewiesen stärker bindungsfördernde) direkte Berührung des Hundes im Spiel bei weiblichen Hundehaltern (mit fast 70%) deutlich häufiger auftritt als bei männlichen (mit nur 50%), dann lässt sich postulieren, dass zwischen einer Frau und ihrem Hund häufiger eine Bindung zu erwarten ist als dies zwischen einem Mann und seinem Hund der Fall ist. Warum das so ist, wäre ein interessanter Gegenstand weiterer Studien. Aber vielleicht haben ja auch Sie eine Erklärung dafür? (mosser@wuff.eu)



### **Quellen & Literatur**

Die Literaturangaben für diesen Artikel finden Sie beim Artikel unter [www.wuff.eu](http://www.wuff.eu)

**Eine Subanalyse der Studie ergab, dass es bei den verschiedenen Rassen keinen Unterschied im Spielverhalten gibt.**



Foto: Lunja