

Mensch ärgere Dich nicht - ein zwischenartliches Lernspiel Plädoyer für einen neuen Erziehungsstil.

Martin Pietralla

Hundesymposium Wissen 2000
Sonderheft Nr. 8 "Der Hund im Spiel"

Wer sich einen Hund ins Haus nimmt, dessen Augen leuchten meist vor Vorfreude. Wer einen Hund im Haus hat, dessen Augen funkeln öfter vor Zorn. Der Kulturschock verfehlt nicht seine Wirkung

Hund und Mensch haben verschiedene, genetische umrissene "Kulturen". Die Genetik schreibt die Art, der Umwelt erfolgreich zu begegnen, fest. Die zwischenartliche Verbindung von Mensch und Hund ist viel jünger. Die konkrete Begegnung birgt in heutiger Zeit also für beide einen Kulturschock, eindrücklich beschrieben in "The Culture Clash" (Jean Donaldson) [1]. Missverständnisse und Ärger sind vorprogrammiert. Es ist die Pflicht des Menschen, die Kluft zu überwinden, den Hund als Hund zu begreifen und zu akzeptieren. Das Faszinierende an der Gemeinschaft mit einem Hund ist ja, dass es so viel Verständigung geben kann. Die Vermenschlichung wird durch das gute Verhalten des Hundes provoziert. Verhält er sich einmal ausgesprochen hundeartig, ist der Ärger da. Der nun naheliegende übliche Versuch, *Verhalten zu unterdrücken*, den Hund auf menschenartiges Verhalten zu stützen, ist ein Weg zweifelhaften Erfolges gespickt mit Unannehmlichkeiten auf beiden Seiten. Dagegen ist *Verhalten zu verändern* der aussichtsreiche Weg des geringsten Widerstandes und des größten gemeinsamen Erfolges.

Die Veränderung beginnt damit zu überlegen, was denn der Hund zusammen mit uns "können" soll, statt in dem Moment aus dem Hundehaltertraum aufzuwachen, in dem der Hund etwas unterlassen soll. Statt also gestresst dem Hund reagierend gegenüberzutreten, kann man die Herausforderung eines Spieles zweier Kontrahenten annehmen. Letztlich versucht ja jeder der beiden Partner, den anderen auf seine Verhaltensseite zu ziehen. Wir vermenschlichen, der Hund verhundlicht. Emotional können beide nicht anders. Betrachtet man das unter dem Label "Dominanzstreben und Alpha-Position", kann man doch nicht ernst und unnachgiebig genug den Versuchen des Hundes entgegentreten? Diese Einstellung führt erfahrungsgemäß zu Verkrampfungen und damit zu selbsterfüllenden Prophezeiungen. Die Art der Problemlösung, dem Hund auf gleicher Stufe als Kontrahent entgegen zu treten, erzeugt erst die richtigen Probleme. Sehen wir das ganze doch einmal als die Herausforderung eines spielerischen Wettkampfes an! Als Außenstehender tut man das oft, wenn man einem bestimmten Mensch-Hunde Paar begegnet. Das Amusement ist dann einseitig auf der Seite des Beobachters. Aber als solcher sehen wir am ehesten, dass es sich nicht um ein "Nullsummenspiel" handelt, bei dem der eine gewinnt, was der andere verliert, sondern um ein "alles oder nichts Spiel", beide gewinnen oder beide verlieren.

Das Spiel "Ich werde Hundehalter" ist ein Partnerspiel mit weitreichenden Folgen, eine ernste Sache also, aber die lockere Spielatmosphäre eröffnet große Möglichkeiten..

So betrachtet handelt es sich um ein *Meta-Spiel*, denn das eigentliche Spielen miteinander ist dabei eines der vielen Mittel, das übergeordnete Spiel, um das es hier geht, zu gestalten.

Damit sind wir beim Thema dieser Veranstaltung.

Was hebt das Spiel so aus anderen Tätigkeiten heraus?

Spiel ist eine häufig anzutreffende Beschäftigung. "Spiel und Spaß" signalisiert eine angenehme Tätigkeit um ihrer selbst willen, und das ist Hundehaltung sehr oft. Spiel und Spaß - mit und ohne Hund - ist Freizeit pur für Mensch und Hund?

Der Selektionsdruck der Natur lässt keine Entwicklung ohne einen evolutionären Vorteil zu.

Welchen Vorteil gewährt es zu spielen? Dazu sollten wir erst darlegen, was Spiel eigentlich ist. Das ist leicht gesagt, denn "Spiel ist oft leicht zu erkennen aber schwer zu definieren"

[2,3]

■ „Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall“ (Novalis)

Zum Experimentieren gehört Neugier. In der Tat sind Spielformen und Neugierverhalten untrennbare Zwillinge. Warum haben wir überhaupt einen Hund? Ist es unsere Neugier, auch mit anderen Lebewesen in Kontakt zu treten, uns mit ihnen zu verständigen, mit Aliens vom eigenen Planeten?

■ “Spiel ist Aktivität ohne direkte Notwendigkeit - Spiel ist Dialog mit der Umwelt aus innerem Antrieb.”[3]

Es ist der Trieb zu lernen, die Umwelt in jeder Dimension zu erkunden. Dieser Trieb kann alle anderen außer dem Fluchttrieb unterdrücken [3]. Ein Beispiel hierfür, das ich erlebt habe, war ein Junghase, der vor Neugier auf mich zugelaufen kam und wenige Meter vor mir auf der Stelle hoppelnd “floh”. Im Lernspiel sollten wir neugierig sein, unseren Hund vorurteilslos zu erkunden und zu erkennen.

Der Lerntrieb liegt dem Spiel zugrunde. Spielappetenz und Lernappetenz haben wohl eine gemeinsame Wurzel [3].

Im Spiel werden Handlungen oft wiederholt, wohingegen Instinkthandlungen schnell erschöpfen. Das unterscheidet Spiel erkennbar von anderen Tätigkeiten. Die endlosen Wiederholungen von Aktionen auf Hundeplätzen können nur dann sinnvoll und artgerecht sein, wenn sie eine starke spielerische Komponente enthalten.

Spiel ist eine Form des aktiven Lernens.

Es gibt Objekt- und Selbsterfahrungsspiele und es gibt Sozialspiele, die in der Entwicklung einen breiten Raum einnehmen. “Brauche Input”[5] könnte man zitieren. Es ist eine Eigenart der Nichtspezialisten, durch Spielen zu lernen. (S. Vortrag E. Birmelin Spielverhalten von Vögeln, auch hier sind es die Generalisten, die spielen)

Voraussetzung für ein Spiel ist, dass das Tier von Motivation und Reizlage **nicht wirklich** Kampf-, Flucht-, oder Jagd-bestimmt ist. Erwachsene Tiere spielen nur, wenn sie sich in Sicherheit fühlen und wenn sie satt sind [3]. Herstellung und Erhalt des Sicherheitsgefühls sind die unverzichtbare Basis einer positiven Beziehung. Nur auf dieser Basis können die unhundlichen Verhaltensweisen, die der Mensch oft fordert, überhaupt verlässlich gelernt werden. An dieser Stelle wird in der Beziehung zum Hund am meisten gesündigt

Beim Spiel findet neben aktivem Lernen auch latentes Lernen statt - abgelegt als “latentes Wissen” [2]. Das sind Kenntnisse über eigene Bewegungsmöglichkeiten, über Dinge, über Orte, über andere Tiere, über Signale, über Zusammenhänge. Für mich bestürzend war die Erkenntnis, dass mein erster Hund aus dem Tierheim **wusste**, wie er sein Halsband abschütteln konnte. Er tat es nie, außer sehr gezielt in zwei Situationen, die mir unvergesslich geblieben sind.

Lernen über Spiel benötigt Freiheit vom Instinktverhalten. Deswegen scheint Spiel nur sehr wenigen höheren Lebewesen eigen zu sein. Frei vom Instinktautomatismus kann das Tier mit dem eigenen Bewegungskönnen experimentieren [3]. Dazu gehört, dass die Spielhandlungen übertriebene Gestik beinhalten und nur Teilsequenzen eines vollständigen Instinktverhaltens umfassen, die durchgetestet werden. Das bedeutet auseinander Setzen mit einem Objekt, mit einem Spielpartner und Pausieren, verarbeiten des Erlebten. Auseinander Setzen und Abstand Nehmen - Distanzieren ist notwendige Form eines Dialoges. [3]. Wir werden dem wieder als Aktivität und Pause begegnen.

Soziales Spiel ist behütetes Lernen bestehend aus “mehreren Leben” und steigende Levels. Der Spieler, z.B. der Welp, kann bestimmte Situationen wieder und wieder durchprobieren, bis er den ihm zusagenden Weg gefunden hat. Der Altrüde, die Geschwister, werden ihn nicht umbringen, wenn er einen Fehler macht. Spiel hat Ernstbezug: aber zuvor wird signalisiert (als metasprachliches Signal [8]) - es ist jetzt kein Ernst! Fatale Folgen werden so ausgeklammert. Spiel erfordert daher absolutes Vertrauen. Unter Erwachsenen muss das Vertrauen erworben werden, ein Welp kann gar nicht anders als vertrauen. So ist es, wenn ein Kind aufwächst und mit dem Vater ein “Kampfspiel” durchficht, bei dem dieser ihm verbal fürchterliches androht, ihm körpersprachlich aber mitteilt, “dir wird nichts geschehen.” Der Kleine kann seine Geschicklichkeit testen, Attacken probieren, um die Antwort zu erfahren und seine Kräfte einschätzen lernen. Die mentale Überlegenheit des Erwachsenen, sogar wenn der Kleine einmal in echten Zorn gerät, deeskaliert. Das ist genau unsere Situation beim Erziehen und Ausbilden eines Hundes.

Objektspiele erfordern Zurückhaltung und Vorsicht. Dinge können unberechenbar und gefährlich sein. Deswegen wird hier der Wechsel von auseinander Setzen und Abstand Nehmen besonders deutlich. Die Fluchtbereitschaft wird immer hoch sein. Und wir wollen doch so gern einen kleinen Draufgänger haben. Helden werden nicht alt. Wölfe sind extrem vorsichtig. Hunde vertrauen hier sehr viel der menschlichen Führung. Gemeinsam Probleme lösen zu können, scheint eine herausragende Eigenschaft der Hunde-Mensch Beziehung zu sein.

Das scheinbar ziellose Spielen schafft das Repertoire an erfolgreichem Verhalten für den unvorhergesehenen Ernstfall. Darum sollte in den intensiven Lernphasen die Umwelt so reich an Variationen sein wie möglich, darum ist Spiel in allen seinen Facetten unverzichtbar im Umgang mit dem Hund. Und wo wir die Lernziele vorgeben wollen, müssen wir das Spiel entsprechend gestalten können, so dass es der Hund akzeptiert.

Prägung

ist eine Lerndisposition in einem kurzen Zeitfenster. “Das einmal in dieser Zeit gelernte behält Priorität und ist gegen Löschung therapieresistent.” [3]. Das erfährt man schmerzlich bei Fehlprägungen. Dieser Bereich, einst eine Domäne von Eberhard Trumler, ist die Zielsetzung der Welpenprogramme von Heinz Weidt und Tina Berlowitz [4].

Viele Menschen haben Hunde mit ungewisser oder schlechter Vergangenheit. Aufopferndes Verständnis ist genauso unangebracht wie stille Resignation. Lernen ist ein lebenslanger Prozess und damit auch seine spielerische Komponente. Ein Fehlverhalten von vornherein als nicht therapierbar anzusehen, ist eine zu frühe Resignation. Zunächst sollten die Möglichkeiten des operanten Lernens für diesen Zweck ausgeschöpft, die Herausforderung dieses “Spieles” angenommen werden.

Operantes Lernen ist das lebenslange Lernen eines Lebewesens durch Versuch und Irrtum. Es ist Lernen am Erfolg. Seine Regeln zu kennen, sichert uns die Insiderinformation gegenüber unserem Hund. Ohne diese Kenntnisse, spielen wir auf gleichem Niveau und können ebenso leicht verlieren wie gewinnen. Was für ein Tier ein “Erfolg” ist, ist genetisch festgelegt. K. Lorenz nennt es den “angeborenen Lehrmeister” (s.z.B [2]). Deswegen können sich Lernsequenzen verschiedener Tiere im Detail unterscheiden aber nicht im Prinzip. Das Erfolgsprinzip ist ein universelles Rezept der gesamten Evolution. **Das bewusst eingesetzte operante Lernen ist das As, das der Mensch beim betrachteten Metaspiel im Ärmel hat.** Bestärken des richtigen Verhaltens und Formen (Shaping) eines Verhaltens aus kleinsten Ansätzen stellen die Vorgehensweise dar. Wo immer möglich wird unpassendes Verhalten ignoriert, mögliche Bestärkungen desselben aber verhindert. Verstärker, genauer primäre Verstärker, stammen aus dem Appetenzbereich eines Tieres. Es sind zumeist Futter, soziale

Zuwendung und durch Sequenzen aus Instinktverhalten hervorgerufene autogene Verstärkungen. Hierunter fällt zum Beispiel ein "Beutespiel" wie das Verfolgen und Fangen eines Balles. Aber auch die Möglichkeit, ruhen zu können, ist sehr bestärkend, vor allem für ein gestresstes Tier.

Primäre Verstärker sind oft nicht zeitgerecht verfügbar. Die Bedingung für Wirksamkeit sind nämlich recht streng. Der Verstärker muss spätestens zwei Sekunden nach dem erwünschten Verhalten präsent sein. Das ist sehr schwer durchzuführen. Bei diesem Training hat sich daher der Einsatz von sekundären Verstärkern hervorragend bewährt [6].

Ein sekundärer oder konditionierter Verstärker ist ein zunächst bedeutungsloser (und durch Instinktverhalten nicht belegter) Reiz. Durch eine Paarung Reiz-primärer Bestärker, ebenfalls innerhalb von Sekundenspannen, wird der neutrale Reiz zu einer Ankündigung des primären Verstärkers. Das ist klassische (Pawlovsche) Konditionierung. Es hat sich herausgestellt, dass der (verlässliche) sekundäre Verstärker die gleiche Wirksamkeit hat, wie der primäre. Damit haben wir ein wunderbares Mittel an der Hand, das Verhalten eines Tieres zu beeinflussen. Wir können sehr präzise vorgehen und durch kleine Veränderungen Schritt für Schritt eine große, erwünschte Veränderung des Verhaltens erreichen. Wenn ein Verhalten, das einige Male Erfolg hatte, also von uns bestärkt wurde, plötzlich wiederholt ohne Erfolg bleibt, wird es nicht unterlassen, sondern variiert. Das ist geradezu ein Naturgesetz. Höchst amüsante Beispiele kann man beobachten, wenn ein Zigarettenautomat einmal nicht funktioniert. Aufgeben ist das letzte, was dem genervten Raucher in den Sinn kommt.

Die Variationen sind es, die auf dem Weg zum Ziel weiter führen. Der sekundäre Verstärker, z.B. ein Clicker (wie ein normaler Knackfrosch heutzutage heisst), ermöglicht uns, zeitlich ganz präzise auch über eine gewisse Entfernung den Hund bei einer erwünschten Variation zu bestärken. Haben wir das Ziel erreicht, wird nur noch dieses Verhalten (in dem Lernkontext) bestärkt, aber zunehmend seltener. Sind wir so weit, werden alle Variationen, die natürlich wieder auftreten, ignoriert. Der Hund lernt durchzuhalten. Hunde, die an der Leine ziehen, wie klein sie auch sein mögen, demonstrieren den Erfolg des Durchhaltens drastisch. Irgendwann ist der Mensch unaufmerksam und sie gelangen doch zu der ersehnten Schnüffelstelle.

Wenn man die Regeln des operanten Lernens erklärt, erhält man alsbald die Antwort, der Hund werde ja "programmiert". Solch ein unfreies Tier möchte man dann doch nicht haben, lieber ein wenig "Ungehorsam" akzeptieren, aber dafür einen richtigen Charakterhund haben! Das ist ein anthropozentrisches Missverständnis, die Angst vor dem Verlust der Willensfreiheit. Es ist nicht so, dass der Hund bei diesem Spiel nur Luschen bekommen hat. Er hat auch einige Asse unter dem Fell. Es gibt nämlich eine Reihe von primären und sekundären Verstärkern, die wir überhaupt nicht im Griff haben, vor allem Gerüche. Auch das Rascheln einer Futtertüte, der Tonfall einer Stimme können in diese Richtung wirken. Endgültig desillusioniert werden wir, wenn wir uns klar machen, dass wir in weiten Teilen, vor allem auch im Umgang mit dem Hund, genauso lernen! Wir sind ein normales Produkt der Evolution und keine Sonderanfertigung des Lieben Gottes. Genau deswegen sind wir Lernpartner. Das Verhalten des Hundes, die Reaktion unserer Mitmenschen, können für uns sehr bestärkend wirken. Reagiert Arko nach einem kurzen Leinenruck für fünf Meter aufmerksam, dann verstärkt das unser Verhalten, den Leinenruck anzuwenden. Ob das auf lange Sicht einen von uns so sehr erwünschten Erfolg eines nicht ziehenden Hundes ergibt, darf getrost bezweifelt werden. Operantes Lernen ist per se kurzsichtig. Überleben muss sofort gesichert sein, nicht erst als Zins nach einem Jahr Laufzeit. Und wenn unsere Mitmenschen beifällig oder kritisch kommentieren, was wir so mit unserem Hund tun, dann sind wir diesem Prinzip ausgeliefert. Vermeiden von Unannehmlichkeiten (Strafen im operanten Sinne) wirkt nämlich bestärkend auf das zugehörige Verhalten.

Wir müssen erkennen, das wir in dem Lernspiel, "wie werde ich erfolgreicher Halter eines umweltverträglichen Hundes" nicht besonders bevorzugt werden, es sei denn, wir gebrauchen unseren Verstand, um uns selbst zu kontrollieren. Aber genau das ist die Herausforderung!

Ich betone den spielerischen Charakter deswegen so, weil er unsere volle Aufmerksamkeit für unser momentanes Tun erhält, weil er uns eine Langzeitstrategie ermöglicht, zu der der Hund nicht fähig ist. Und er vermeidet Verkrampfungen, bei denen wir zum reagierenden Part werden, der keinerlei Kontrolle mehr über die Situation hat. Wer im spielerischen Wettkampf verkrampft, sei es Schach, Judo, Schilaufen oder Downhill-Mountainbiking, hat schon verloren. Und das gilt erst recht für den Ernstfall einer unvorhergesehenen schwierigen Situation.

Für die Langzeitperspektive können wir uns an der nachfolgenden Sichtweise orientieren. An Motivationen und Bedürfnissen des Hundes führt kein Weg vorbei. Im Gegenteil, wir sollten sie intensiv nutzen, wobei soziale Sicherheit ein zentraler Punkt ist. In der Arena des täglichen Lebens ohne Netz und doppelten Boden, kann man die Regeln des operanten Lernens nicht unkritisch anwenden. Einen Grossteil der Reize können wir nicht kontrollieren. Und dann wird Lernen am Erfolg, das, was Konrad Lorenz [2] darunter versteht. Das Tier lernt, mit Verhalten aus einem anderen Appetenzbereich, das vorliegende Bedürfnis erfolgreich zu befriedigen. Vorausgesetzt, es hat gelernt, das mit diesem "unpassenden" Verhalten der erwünschte Erfolg sicherer zu erzielen ist, als mit dem passenden Appetenzverhalten. Die Gestaltung dieses Lernprozesses ist die eigentliche Kunst der Hundeerziehung. **Der Hund sollte diesen Weg spielerisch als Exploration der Möglichkeiten erfahren.** Genau darin liegt der Reiz des zwischenartigen Lernspiels. Darin liegt aber auch die Anforderung an den Menschen, den Hund in seinen Bedürfnissen als Hund zu sehen und zu akzeptieren, aber sich auch dementsprechend konsequent zu verhalten! Gegen die Bedürfnisse des Hundes kann man gar nichts erreichen außer verzweifelten Umwegversuchen des Tieres, die wir meist als Unarten bezeichnen.

Durch das Training mit dem Clicker können wir leicht Verhaltensweisen formen, die im Grunde genommen unhundlich sind, z.B. das dichte bei Fuß gehen. Wenn es dem Hund dadurch aber gelingt, das zu erlangen, was ihm wichtig ist, dann wird er sie gern ausführen, er wird "gehorsam" reagieren. Ganz entscheidend sind die Kenntnisse der hundlichen Bedürfnisse. Hat man begriffen, dass die größte Ablenkung im Moment die größte Belohnung darstellt und ist man in der Lage, das auszunutzen, hat man das Spiel sicher gewonnen. Als Beispiel möge der Kontakt zu anderen Hunden dienen. Viele Hunde erreichen ihn durch intensives Zerren, mit dem sie ihren Menschen zum stolpern bringen, bis sie den anderen Hund erreicht haben. Das gelingt häufig sogar Minis. Bekommt der Hund aber die Gelegenheit, den anderen zu kontaktieren, indem er vorher SITZ macht, dann wird er gern diesen Weg wählen, weil er mit weniger Stress verbunden ist. Wir verlangen ein Entscheidungslernen vom Hund. Zwei widerstreitende Reize konkurrieren. Welchem wird der Hund folgen? Den einen Weg nennen wir "Ungehorsam", den anderen "Gehorsam". Aber was erwartet den Hund am Ende des Weges? Werden am Ende seine momentanen Bedürfnisse befriedigt, wird er den sicheren Weg wählen und das ist dann der, bei dem wir mit dem Hund einig sind, von uns kein Unmut kommt. Er muss das aber erfahren können. Im geschilderten Fall kann der Hund natürlich nicht zu jedem anderen hin und wir haben automatisch eine Zufallsbestärkung mit ihrer immunisierenden Wirkung. Das Verhalten wird verlässlich. Und das ist unsere Bestärkung für unser unorthodoxes Vorgehen.

Im Grunde verfahren wir wie ein Judoka, der den Schwung und Angriffselan des Gegners bewusst für seine Zwecke, seinen Konter, ausnutzt. Wer nur auf Aktionen wartet, hat gute Chancen zu verlieren. Genau hier sehen wir die psychische Komponente einer spielerischen Auseinandersetzung. Man muss üben und auch den Mut haben, die Situation zu wiederholen, wenn etwas nicht nach Wunsch verlaufen ist. Wer das Spiel durchschaut, gewinnt. Wenn uns das an einem Beispiel gelingt, werden wir durch den Erfolg, den das verbesserte Verhalten unseres Hundes darstellt, darin bestärkt, genau so weiter mit ihm auch in anderen Bereichen umzugehen.

Dabei ändern wir uns unmerklich. Wir werden für den Hund hundlicher. Wir werden Partner

aus seiner Sicht. Und dann orientiert er sich ganz anders an uns, als wenn wir ständig mit Verboten und Interventionen sein Tun beöden. Am deutlichsten ist mir das beim Jagdverhalten aufgefallen. Ich kann und will hier keine Ausführungen in diese Richtung machen (Beim Vortrag wurde hier nach dem Bericht einiger Beispiele ausführlich diskutiert). Aber ich kann behaupten, dass ein Hund, der uns als Jagdkumpan empfindet, von selbst eine außerordentlich hohe Disziplin aufbringt, die durch Instinkt festgelegt zu sein scheint. Die chaotische Hurra-Jagd hat wenig Aussicht auf Erfolg.

Ich habe versucht, Ihnen klar zu machen, dass Erziehung, Ausbildung, Training ein zwischenartliches Lernspiel darstellen. Beide lernen! *Sie können es als Meta-Spiel auffassen.* Das eigentliche partnerschaftliche Sozialspiel, Spiel mit Objekten, kann hierbei sehr erfolgreich als Bestärker eingesetzt werden. Über diesen Bereich finden Sie reichlich Informationen in dem Beitrag von Clarissa Frfr. v. Reinhardt. Und dieses Spielen will gelernt sein, denn Spiele können ausarten - eskalieren wie bei einem "Fußballkrieg", so sinnlos er auch sein mag. Spontaner Ärger, Verlust der Kontrolle über die eigenen Aggression sind Auslöser für den Umschlag im Verhalten [8]. Im Lernspiel geht es vor allem auch darum, Verletzungen der Regeln zu erkennen, Ernstsignale zu verstehen. Ein klares Nein früh gelernt bei einem Welpen oder konsequent aufgebaut bei einem älteren Hund aus zweiter Hand sind dem Hund eine wichtige Orientierungshilfe. Konsequentes Verhalten - Beachten der Lerngesetze - bedeutet, dass Ja "Ja" heißt und Nein "Nein". Das Erstaunliche ist, dass Spielabbruch, abruptes Beenden der gemeinsamen Aktivität, dem Hund die Spielregeln genau so verständlich macht, wie einem Menschen. Wer mag einen Spielabbruch, wenn es Spaß macht? Und ein klarer Abbruch ist allemal besser als ein Verlust der eigenen Contenance.

Die spielerische Komponente ist für den Hund und noch mehr für den Menschen wichtig. **Ohne die spielerische Einstellung werden wir mangels Neugier nie erfahren, wer unser vierbeiniger Kumpan ist und ohne sie werden wir kein echtes Team, das seine gemeinsamen Möglichkeiten positiv ausgetestet hat.** Das wollte ich genauer erläutern, denn Hundezucht, gerade in heutiger Zeit, ist eine ernste Sache, die man nicht auf die leichte Schulter nehmen kann!

Wenn man über positive Ausbildungsmethoden redet, begegnet man schnell dem Vorwurf eines antiautoritären Ansatzes. Nichts ist falscher als das. Es gibt zwar Mangel an Autorität, aber **Antiautorität** gibt es nicht.

Um den Irrtum einordnen zu können, der sich dahinter verbirgt, schauen wir uns die anderen Einwirkungen der Umwelt auf ein Tier an und das, was sie bewirken s. Abbildung.

Sehr wirksam ist die negative (besser subtraktive) Bestärkung. Der Hund ist in einer unangenehmen Situation, empfindet Schmerzen oder Stress und nach einer seiner Aktionen ist die gedrückte Situation bereinigt. "Befreiung aus der Not" könnte man diesen Bestärker nennen. Hier sind die schnellsten und wirksamsten Lernerfolge zu verzeichnen und ebenso der schnellste Weg, einen Hund zugrunde zu richten! Wenn man subtraktive Bestärkung aktiv nutzen will, muss man dem Hund erst einmal unangenehmes zufügen. Dieser merkt sehr wohl, woher das Übel stammt. Er geht zur Gegenkontrolle der Situation über, zum aktiven Meideverhalten. Er kontrolliert mehr und mehr alle Umweltsignale, die ihm die verhasste Situation ankündigen. Das tragische dabei ist, dass auch ein Irrtum des Hundes, dem ein Meideverhalten folgt, bestärkt wird. Das Meiden war ja erfolgreich! Dass die richtige Situation gar nicht vorlag, ist dabei unbedeutend. Und damit wird Meiden sehr leicht verallgemeinert.

Subtraktive Bestärkung ist schlicht gesagt das Anlegen von Daumenschrauben und Erpressen einer gewünschten Aktion. Wer geht schon freiwillig in diese Situation zurück? Bezeichnenderweise werden Elektro-Reiz-Geräte mit dem Tragen eines Dummies verschleiert.

Der eben geschilderte Aspekt ist vielen Menschen noch einsichtig, aber wenn es um

“Fehlverhalten” des Hundes geht, werden auch sie ernst. Dann muss “angemessen” bestraft werden. Dabei werden überaus viele Fehler gemacht. Forschungsergebnisse besagen, dass eine Strafe mit hoher Intensität eingeführt werden sollte, eben nicht angemessen. Sie muss nach wenigen Anwendungen das unerwünschte Verhalten abgestellt haben. Das Gegenteil ist meist der Fall. Angemessen gestartet wird die Intensität gesteigert, die Eskalation ist im Gange. Der Erfolg ist eine unangenehme Überraschung. Der Hund gewöhnt sich an Strafreize. Ihre Wirkungen werden mehr und mehr bedeutungslos. Im Alltag Strafen richtig einzusetzen, ist praktisch unmöglich, lesen wir in einem Klassiker über operantes Lernen [7]. Diese Diagonale nenne ich daher die rote Schiene. Sie sollte man meiden. Die andere Diagonale, die grüne Schiene, ist der Weg des Erfolges. Strafen durch Vorenthalten oder Entfernen angenehmer Umwelteinflüsse, subtraktive Strafen, sind sehr wirksam, ohne aber den Hund in Unsicherheit und Passivität zu stoßen. Im Gegenteil, der Hund möchte den angenehmen Zustand ja wieder herstellen. Und diese Aktivität führt über bestärktes, in unserem Sinne verbessertes Verhalten immer wieder zu Lösungen, zum Aufbau einer zwischenartlichen Verständigung. Für mich war eine interessante Beobachtung, dass Hunde, mit denen fast ausschließlich positiv bestärkend umgegangen wurde, zunehmend empfindlicher auf menschliche Unmutsäußerungen reagierten. Sind diese Signale gar als Warnungen (bedingtes Meiden) konditioniert worden, dann werden Strafen völlig überflüssig. Der Hund kann ja durch ein erwünschtes Meideverhalten nach einer Warnung, die Strafe verhindern. Genau das ist seine Intention.

Wenn wir ein Spiel gewinnen wollen, ist es sehr vorteilhaft, die Eigenheiten des Gegners, des Spielpartners gut zu kennen. Der Ausgang des partnerschaftlichen “Lernspiels” ist eine durch und durch ernste Sache. Er bedeutet für beide Lebensqualität, positiv oder negativ. Keiner kann aus seiner Haut heraus und deswegen sollten wir zu allererst die Bedürfnisse der Partner kennen. Es ist interessant, dass diese Bedürfnisse sich zwischen Mensch und Hund kaum wesentlich unterscheiden. Sie sind in der Maslow-Pyramide dargestellt. Die Aussage dieses Psychologen war nun, dass Aktivitäten auf einer höheren Stufe gehemmt sind, wenn Defizite auf einer unteren Stufe bestehen. Wir erkennen sofort erschrocken, dass verunsicherte Hunde kaum im sozialen Bereich lernen können. Bedürfnis nach Sicherheit oder Ruhezuständen [Meyer-Holzappel zitiert in [2]] sind viel wichtiger als die vermeintliche Alpha-Position, die bei so vielen Problemen in die Diskussion gebracht wird.

Spiel simuliert und testet mögliche Situationen des Lebens. Deswegen ist Spielen die Spezialität der Nichtspezialisten. Es ist wohl eine notwendige Vorform des Denkens in Bildern.

Die Wurzeln des (spezifisch menschlichen) planenden Denkens finden wir bereits im Spiel [3].

Und damit wird Spiel auch ein wesentliches Mittel, um die gegenseitigen Möglichkeiten der Kommunikation auszubauen. Wie weit Hunde auf diesem Weg fortgeschritten sind, erfahren wir, wenn sie ihre Erfahrungen zu Handlungsketten zusammensetzen, bei denen wir am Ende von ihnen manipuliert werden. Wenn man das erkennt, ist das eine große Ernüchterung oft mit einem erheiternden Kolorit versüßt und eine erneute Herausforderung. Spielgegner reichen sich nach dem Match die Hand und können gute Freunde sein. So sollte es auch mit unserem Hund eintreffen. Dann liegen lange Jahre harmonischen Zusammenlebens, gewürzt mit einigen kleinen Macken auf beiden Seiten, vor uns. Das ist der Gewinn für beide.

Ich habe versucht, Ihnen nahezubringen, anerkannte Erkenntnisse über das Lernen bei der Erziehung und Ausbildung, beim Zusammenleben mit Hunden bewusst einzusetzen. Da die Lerngesetze auf uns genauso zutreffen, können wir gar nicht anders, als mit der gleichen Neugier den Partner Hund zu erkunden, unser Zusammenleben mit ihm für beide zu optimieren. Die von mir propagierte “spielerische Auffassung” vermeidet den Ärger, der den Gordischen Knoten eines Missverständnisses so schnell und dauerhaft zuzieht. Es ist keine

Aufforderung zu einer laxen Haltung, sondern im Gegenteil zu einem konzentrierten aber unverkrampften Umgang mit dem Hund.

Ich bin mir bewusst, dass dieses Konzept vielen Menschen nicht leicht fallen wird. Aber es ist an der Realität etlicher schwieriger Hunde getestet worden. Der wichtigste Aspekt dabei war, dass Ärger über den Hund ein untergeordneter Faktor wurde. Und damit wurde auch der Mensch viel variantenreicher, viel fantasievoller bei seinen Versuchen, den Hund zu beeinflussen. Er wurde für den Hund klarer und verständlicher, da er ihm eindeutig mitteilt, was erwünscht ist und diese Varianten bewusst verstärkt. Das allein vermeidet schon den Großteil der üblichen Probleme.

Haltung von Hunden ist ein altes Kulturgut, mindestens so alt wie die Höhlenmalereien. Wir sollten uns ähnliche Fortschritte abverlangen und uns nicht durch das Banausentum der Boulevardkritiker beirren lassen.

Literatur

- [1] Jean Donaldson *The Culture Clash* (Hunde sind anders, Menschen auch, KOSMOS Verlag 2000)
- [2] Konrad Lorenz, *Einführung in die vergleichende Verhaltensforschung*, Springer, Wien 1978
- [3] Irenäus Eibl-Eibesfeld, *Grundriß der vergleichenden Verhaltensforschung*, Piper, München, 8. Auflage 1999
- [4] Heinz Weidt, Tina Berlowitz. *Das Wesen Des Hundes*, Naturbuch, Augsburg 1998
- [5] *Nummer 5 lebt* (Spielfilm, Hollywood)
- [6] Martin Pietralla *Clickertraining für Hunde*, KOSMOS, Stuttgart 2000
- [7] W.F. Angermeier, P. Bednorz, S.R. Hursh *Operantes Lernen*, Reinhardt; München 1994
- [8] J. Redlich *Formen des Aggressionsverhalten von Hunden*, in *Der Hund und seine Aggression*, Sonderheft 6 der Gesellschaft für Haustierforschung 1999