



**Aktionsbündnis**  
**„Tiere gehören zum Circus“**

Dirk Candidus,  
Kupferbergstraße 40 c, 67292 Kirchheimbolanden  
(Email: [presse@tiere-gehoren-zum-circus.de](mailto:presse@tiere-gehoren-zum-circus.de))  
<http://www.tiere-gehoren-zum-circus.de>  
<http://www.facebook.com/AktionsbuendnisCircustiere>



## Die Situation der Wildtiere in Menschenobhut

Quelle: Prof. Dr. H. Hediger, Beobachtungen zur Tierpsychologie im Zoo und im Zirkus, Basel 1961, S. 112 -134 („Spiel und Dressur“).

### Zusammenfassung:

Wildtiere in Menschenobhut sind vom Zwang zur Futter- bzw. Beutesuche und zur Feindvermeidung befreit. Dies kann leicht dazu führen, dass den Tieren langweilig wird und sich ihr Aktivitätsbedürfnis in Bewegungsstereotypen entlädt. In diesem Zustand tendieren Tiere dazu, sich durch Spielen selbst zu beschäftigen. Dabei sind sie häufig erstaunlich erfindungsreich. Spielverhalten tritt immer dann auf, wenn die Anstrengungen zur Sicherung der eigenen Existenz, also vor allem zur Feindvermeidung, eine Lockerung erfahren. Dies ist z. B. bei Jungtieren der Fall, deren Schutz von den Eltern gewährleistet ist, oder aber bei Tieren, die vom Menschen behütet werden (z. B. im Zoo). Einfühlsame Tierlehrer sind dazu in der Lage, das Spiel der Tiere zu Dressurübungen weiterzuentwickeln. Gute Dressur ist nämlich nichts anderes als diszipliniertes Spiel. Spiel und Dressur stellen geeignete Mittel dar, um das Leben der Tiere in Menschenobhut zu bereichern und sinnvoller zu gestalten.

### Originaltext:

Elftes Kapitel

*Spiel und Dressur*

In einem vorausgegangenem Kapitel, in dem ich den Alltag des freilebenden Wildtieres zu schildern versuchte, wurden seine beiden Hauptbeschäftigungen hervorgehoben, nämlich das dauernde Sichern, das ununterbrochene Auf-der-Hut-Sein im Dienste der Feindvermeidung und der unerbittliche Zwang zur Nahrungssuche.

Im Zoo, wo das Tier vor Überfällen durch Gitter oder andere Absperrmittel wie Gräben, Glas usw. geschützt ist und wo jedem Pflegling Tag für Tag reichlich Futter gebracht wird, fallen gerade diese beiden Haupttätigkeiten weg: die Feindvermeidung und die Nahrungssuche. Es entsteht also gewissermaßen ein Vakuum, eine Beschäftigungsleere, die in schlimmen Fällen einer trostlosen Langeweile gleichkommen kann. Besonders früher, als die Menagerietiere noch einzeln in engen, düsteren »Zwingern« gehalten wurden, kam es zu bedenklichen Erscheinungen als Folge der unnatürlichen Beschäftigungslosigkeit. Das Aktivitätsbedürfnis der Tiere entlud sich vielfach auf falsche, oft sogar krankhafte Weise; es kam zu allen möglichen Bewegungsstereotypen (Hediger

1950, S. 75 ff.), zu stundenlangem Hin- und Herlaufen, zu den endlosen Kreisgängen (Abb. 56) oder allerlei Faxen und Grimassen, sogar zu Selbstverstümmelungen usw.

In größeren Käfigen und Gehegen, in denen eine familien- und gruppenweise Haltung der Tiere möglich ist, kommen diese extremen Formen von Langeweile zwar wesentlich seltener vor, aber zuweilen ist man im Zoo auch heute noch gezwungen, ein Tier dauernd oder vorübergehend einzeln zu halten, zum Beispiel, weil es sich mit seinen eigenen Artgenossen nicht verträgt oder weil sein Partner gestorben ist und nicht ersetzt werden kann. Die einzelnen Tierarten verhalten sich in bezug auf Stereotypiebildung außerordentlich ungleich. Es gibt solche mit sehr großem und solche mit geringem Beschäftigungsbedürfnis. Namentlich bei hochstehenden Arten äußert sich oft ein sehr starkes Verlangen nach Abwechslung, ja man darf in vielen Fällen sagen: nach Unterhaltung. Wo diese nicht geboten wird, kommen einfallsreiche Tiere oft von selber auf irgendein Spiel; aber nicht immer sind solche Verlegenheitslösungen im Sinne des Pflegers.

Ein Beispiel dieser Art erlebte ich einmal auf der berühmten Menschenaffenstation in Florida, welche 1930 von Professor *Robert Yerkes* gegründet worden ist und von der Yale-Universität betrieben wird. Dort lebten 1951 nicht weniger als 67 Schimpansen. Über 50 wurden dort schon geboren, einige gehören bereits zur dritten oder sogar zur vierten Generation. Viele dieser Schimpansen leben in größeren und kleineren Gruppen in weiträumigen Gesellschaftskäfigen unter freiem Himmel zusammen, mit ausgedehnten Klettermöglichkeiten auf hohe Bäume. In der Umgebung gibt es allerlei Vögel, Eidechsen oder gelegentlich eine aufregende Schlange, ein amüsanter Insekt zu sehen oder gar zu fangen; an allerlei Kurzweil fehlt es hier keineswegs. Andere Schimpansen sind täglich während einiger Zeit durch die Versuche beschäftigt, die mit ihnen angestellt werden, verschiedene Tests, Wahlversuche usw. Ein Schimpanse, dem nichts über ein Blatt Papier und ein Bleistift geht, darf sehr viel zeichnen. Hunderte seiner Skizzen sind von Psychologen begutachtet worden, viele wurden veröffentlicht.

Neben diesen vielbeschäftigten gibt es aber auch einige Schimpansen, namentlich ältere, welche nicht mehr gerne an Experimenten mitwirken und die sich daher offensichtlich langweilen. Sie haben sich aber etwas ausgedacht, wie sie sich doch von Zeit zu Zeit königlich amüsieren können, und dieses üble Spiel ist in der ganzen Menschenaffenstation zur Tradition geworden; diese Schimpansen spucken nämlich – und wie! Ich hätte nie gedacht, daß ein Menschenaffe derartige Wassermengen in seiner Mundhöhle verstecken kann.

Natürlich wurde ich bei meinem Besuch (1951) gleich zu Beginn vom Direktor der Station, *Dr. Lashley*, gewarnt; deswegen bemühte ich mich auch, bei der Besichtigung dieser einzigartigen Schimpansenkolonie möglichst außer Reichweite des Wasserstrahls zu bleiben. In dem tropischen Klima des floridanischen Hochsommers steht den Affen überall reichlich Wasser zur Verfügung, und sie haben eine fast unglaubliche Virtuosität entwickelt, blitzschnell und meist unbemerkt eine unwahrscheinliche Menge Wasser in den Mund zu nehmen, ein unschuldiges Gesicht aufzusetzen und dann überraschend loszuspritzen, wenn irgendwo ein Mensch in Gedanken versunken oder in eine Diskussion vertieft doch einmal in die Nähe kommt.

Ich glaubte, gegen derartige Tricks gefeit zu sein, und es gelang mir, meine Notizen, Messungen und Photographien zu machen, ohne eine der gefürchteten Duschen abzukriegen. Plötzlich bemerkte ich aber, daß es höchste Zeit war, mich zu einer Verabredung ins Verwaltungsgebäude zu begeben. Ich hatte die Wahl, entweder direkt zwischen einem Eckkäfig und einem dichten Bambusbestand hindurchzugehen oder einen längeren Umweg zu machen. Eingedenk der mir eingeschärften

Warnung, sah ich mir unauffällig den Bewohner des Eckkäfigs an, in dessen Nähe ich schon eine Weile mit Photographieren usw. beschäftigt war. Es handelte sich um einen alten Schimpansen, der mich scheinbar nicht beachtet hatte. Mit dem Rücken nach außen gekehrt, saß er teilnahmslos da und machte sich irgendwie an seinen Zehen zu schaffen. Für alle Fälle warf ich noch einen Blick auf seine Backen, die mir durchaus nicht gebläht schienen. So ging ich denn wie zufällig zwischen seinem Käfig und dem Bambusdickicht vorbei und hielt mich so weit als nur möglich, etwa 4 Meter, vom Käfig entfernt.

Als ich die engste Stelle erreicht hatte, kehrte sich der alte Schimpanse blitzschnell um, war mit einem Satz am Gitter und bedachte mich – der ich nicht weiter zurückweichen konnte – mit einem Strahl warmen Wassers, der mich von oben bis unten durchnäßte. Es kam wie aus einem Hydranten. Der schlaue Affe mußte mich aus den Augenwinkeln längst beobachtet und vorsorglich seinen Wasservorrat aufgenommen haben; dann setzte er sich scheinheilig hin und mimte so ausgezeichnet den Ahnungslosen, daß er mich an der für ihn günstigsten Stelle hundertprozentig erwischte. Obgleich ich mir – pudelnaß – als Tierpsychologe ziemlich blamiert vorgekommen bin, besonders auch in Gegenwart der vielen anderen Schimpansen, freute ich mich doch für den alten Affen, daß ihm sein Spaß vortrefflich gelungen war. Wer weiß, wie lange ihm dieser wohl vorbereitete Zwischenfall noch gut getan hat; es war zweifellos für ihn eine höchst willkommene Unterbrechung seiner Langeweile. Für mich war diese Demonstration wieder ein Hinweis auf die Notwendigkeit hinreichender Beschäftigung für gefangene Tiere, ein neuer Fall eines vom Tier selber erfundenen Spiels zur eigenen Unterhaltung.

Derartige Verhaltensweisen zeigen eindeutig das große Verlangen des Tieres nach Beschäftigung, nach einer Ersatztätigkeit für die im Zoo nicht mehr nötigen Tätigkeiten der Feindabwehr und des Nahrungserwerbes. Natürlich findet sich dieses Bedürfnis nicht nur bei Affen, sondern auch bei vielen anderen Tieren, etwa Seelöwen. In jedem Zoo, auch im Basler Zoologischen Garten, ließ sich beobachten, wie die Seelöwen etwa ein Stückchen Holz erwischten, das an der Oberfläche ihres Bassins trieb, es spielerisch aufwarfen und wieder fingen. Die Anfänge des Jonglierens und des Ballfangens kann man schon in derartigem spontanem Spiel erkennen. Einer der Seelöwen hatte sich in einer Felsenritze – wie der Wärter sagte – ein eigentliches Spielwarenmagazin eingerichtet, in dem er alle die Gegenstände versteckt hatte, mit denen er von Zeit zu Zeit zu spielen pflegte. Oft und oft machte sich der Seelöwe dort zu schaffen und schien sich – der jeweiligen Laune entsprechend – seine Lieblingsspielzeuge auszuwählen.

Auch viele Landraubtiere sind sehr erpicht auf angenehme Unterbrechung ihres etwas monotonen Daseins; man gibt ihnen daher oft Holzkugeln und ähnliches zum Spielen. Merkwürdigerweise aber wird das Huftier in dieser Hinsicht noch vielfach unterschätzt. In Wirklichkeit haben auch Antilopen, Wildschafe und -ziegen und manche Einhufer – überhaupt viele andere Tiere – ein beträchtliches Aktivitätsbedürfnis, für dessen Befriedigung man im Zoo noch weitgehend sorgen sollte. Auch gewisse Vögel und sogar Reptilien, ja einzelne Fische, dürften im Zoo noch besser beschäftigt werden. *Belle J. Benchley* (1942, S. 61) berichtet zum Beispiel, wie gerne Aras mit Steinen spielen. In ihrem ausgezeichneten Menschenaffenbuch (1942 a) zeigt sie eindrucksvoll, wie bedeutsam Unterhaltungs- und Beschäftigungsmöglichkeiten für diese Primaten sind.

Manche Tiere, die im Zoo in größeren Verbänden und in weiten Gehegen gehalten werden, können ihre arteigenen Spiele – nach ihrem Belieben – veranstalten. Sie machen das gefangenschaftsbedingte Minus an Aktivität von sich aus wett; das tun zum Beispiel viele Huftiere,

wenn es die Besonderheit des ihnen zur Verfügung gestellten Geländes gestattet. Zu den bekanntesten Spielen dieser Art gehört etwa dasjenige, das von englischen Verhaltensforschern als »King o' the castle« bezeichnet wird. Es ist eines der am weitesten verbreiteten Tierspiele, das übrigens – mit den genau gleichen Spielregeln – auch beim menschlichen Kind vorkommt. Auf dem Schulweg üben Sand- und Kieshaufen, wie sie etwa bei Neubauten oder größeren Straßenreparaturen anzutreffen sind, einen unwiderstehlichen Reiz auf Menschenkinder aus: Ein besonders initiativer Bub ersteigt den Berg und gebärdet sich als König des Sandhaufens, bis ein gleichfalls spiellustiger Kamerad ihn von seiner Burg zu stürzen versucht, um sie selber in Besitz zu nehmen. – Genau dasselbe Spiel wird von Menschen und Tieren mit dem gleichen Vergnügen gespielt. Einsame Elefanten können großen Spaß an einem Balken oder Wurzelstock haben, den man ihnen ins Gehege gibt. Der indische Nashornjüngling »Gadadhar« im Zoologischen Garten Basel amüsierte sich täglich mit einem Holzklotz, den er so eifrig in seinem Gehege herumboxte und -rollte, daß er sich dabei wiederholt eine blutige Nase zugezogen hat, so daß wir den Klotz zeitweise wegnehmen mußten. Später gab ich ihm einen eigens für ihn angefertigten Vollgummiball von über 50 Kilogramm Gewicht. – Das Spiel ist ohne Zweifel das beste und das natürlichste Mittel, um den gefangenschaftsbedingten Ausfall an Aktivität in sinnvoller, biologischer Weise zu ersetzen.

Wir Tiergärtner haben durchaus nicht den Ehrgeiz, artistische Höchstleistungen zu erzielen, sondern nur das Bestreben, jenen Zootieren, bei denen das überhaupt möglich ist, zu dem erforderlichen Maß von Bewegung und Aktivität zu verhelfen. Wir wollen gewissermaßen Aktivitätstherapie treiben – zum Wohle unserer Pfleglinge, nachdem es sich gezeigt hat, daß langdauernde Untätigkeit sich sowohl für den Menschen wie für das Tier höchst verhängnisvoll auswirkt.

Im Zürcher Zoo geben sich die Wärter alle Mühe, die Menschenaffen dreimal täglich durch die gewissermaßen offiziellen Fütterungen etwas zu unterhalten.

Unmerklich ist hier das Spiel in einfache Dressurübungen übergegangen. Dressur in diesem Sinne heißt ja eigentlich nichts anderes als diszipliniertes Spiel. Und eine gewisse Disziplin ist eine absolute Notwendigkeit, sobald es sich um Tiere handelt, deren Körperkräfte denjenigen des Menschen überlegen sind. Bei Menschenaffen ist das sehr bald der Fall; desgleichen bei Großraubtieren. Der Mensch mit seiner dünnen Haut, seinen zerbrechlichen Knochen und seinen verhältnismäßig schwachen Kräften kann es sich – wenn er nicht dauernd Spitalpatient sein will – einfach nicht leisten, mit Menschenaffen, Tigern oder Elefanten so herumzupurzeln, wie das Tiere unter sich tun können. Eine gewisse Disziplin ist also unausweichlich. Sie ist aber auch in der Form von einfachen Dressur- und Gehorsamsübungen im Interesse der Tiere selber. Einem völlig sich selber überlassenen Menschenaffen beispielsweise kann man nicht plötzlich, wenn es der Ernstfall erheischt, die Temperatur messen; er wäre diesen Kontakt nicht gewöhnt und würde sich begreiflicherweise widersetzen, ebenso dem Einnehmen notwendiger Medikamente. So bietet das tägliche, gesittete Essen und das disziplinierte Spiel mit dem Pfleger unschätzbare Vorteile über die wohltuende Beschäftigung des Tieres hinaus zu seiner gesundheitlichen Überwachung und nötigenfalls zu seiner medizinischen Betreuung.

In einigen zoologischen Gärten geht man allerdings erheblich weiter über die erwähnten Beschäftigungsdressuren hinaus und begibt sich auf die Ebene artistischer Leistungen und Höchstleistungen, wie sie eigentlich dem Bereich des Zirkus angehören. Zu den berühmtesten

Tiergärten dieser Art gehört der Zoo von St. Louis, Missouri, USA, den ich vor einiger Zeit zu besuchen Gelegenheit hatte. Dieser Zoo verfügt über drei Manegen, in denen Elefanten, Löwen und Schimpansen vorgeführt werden.

Von den 22 Schimpansen dieses typisch amerikanischen Tiergartens sind 13 als Zirkusartisten ausgebildet und präsentieren sich täglich dreimal vor einer riesigen, entzückten Zuschauermenge. Zu den sogenannten Stunts, den erstaunlichsten, nirgends sonst erreichten Dressurleistungen gehört das völlig freie Motorradfahren und das selbständige Fahren in kleinen Jeeps, Autos mit starken Elektromotoren. Diesen Schimpansen steht ein ganzer Wagenpark zur Verfügung, und auf ein Zeichen ihrer Dresseure hin rasen sie auf die Bühne und veranstalten ein ziemlich wildes Autorennen, in dessen Verlauf es auch zu Zusammenstößen kommt.

Es können sich dann derartige Verkehrsstörungen ereignen, daß nur noch das Einschalten des Rückwärtsganges hilft, was die geschickten Fahrer ohne Zögern auch selber tun. – Ich muß allerdings beifügen, daß mir da gewisse Zweifel kamen. Sind diese Schimpansen wirklich so geschickte Chauffeure, daß sie von sich aus rückwärts fahren, um neuerdings freie Bahn zu gewinnen? *Georges Vierheller*, der populäre Direktor des St.-Louis-Zoo, gewährte mir alle Erleichterungen, um diese phantastisch anmutenden Dressurleistungen zu überprüfen. Ich sah mir diese Autos genau an und ließ mir einen der begabtesten Schimpansenchauffeure – »Pancho« – antreten. Mit der größten Selbstverständlichkeit setzte er sich ans Steuer, wartete aufs Startzeichen, stellte den Hebel links neben dem Lenkrad auf Vorwärts und los ging die Fahrt. Wir hatten alle Mühe, den geschickt steuernden Schimpansen so zu verwirren, daß es zu einem Zusammenstoß, beziehungsweise zu einem Anprall an die Rampe, kam. Er sah sich einen Augenblick um, sah wohl auch den Dresseur, der ihm – wie ein Verkehrspolizist – mit einer Handbewegung Rückwärtsfahren andeutete, und ohne weiteres tastete er nach dem Hebel und stellte den Rückwärtsgang ein (Abb. 61 b), bis er wieder anstieß, dann ging es erneut frisch voran.

Mir persönlich war zwar eine derartige Verquickung von afrikanischen Urwaldgeschöpfen mit modernen Motorfahrzeugen eigentlich Zuwider. Als ich aber der ganzen Schimpansenschar zugeschaut hatte, wie sie hinter dem Vorhang auf den Start zur Wettfahrt auf der Bühne wartete, fing ich an, die Sache etwas anders zu beurteilen. Diese Tiere sind ja vielfach wie ungezogene zappelige Schuljungen. Unmittelbar vor dem Auftritt vertreiben sie sich die Wartezeit bis zur letzten Sekunde noch mit allerlei Schabernack: Sie steigen von einem Wagen auf den andern, hocken auf die Kühler und raufen miteinander, ja sie verlassen immer wieder ihre Fahrzeuge und verfolgen einander über die bereitgestellten Requisiten. Sie konnten keinen Augenblick stillsitzen, sondern tollten umher, daß man einen geordneten Auftritt auf der Bühne kaum für möglich hielt. Beim Aufziehen des Vorhangs aber raste alles an seinen »Platz«, und los ging die fröhliche, lärmende Fahrt, die dem unbändigen Schimpansen temperament durchaus zu entsprechen schien. – Neben dem Autofahren betätigten sich diese quecksilbrigen Artisten noch auf mancherlei andere Art, als Jockeyreiter auf Ponys, als Turner im Rhönrade, als Stelzenläufer, Tänzer, Akrobaten usw.

So überraschend diese Dressurleistungen für mich waren, welche die äußerste Grenze der tierlichen Leistungsfähigkeit zu streifen schienen, so sah ich auf meiner Reise durch die USA noch weit Erstaunlicheres auf dem Gebiete der Dressur (*Hediger* 1952). Der Gipfel war für mich ein dressierter Delphin, genau gesagt ein Tümmeler (*Tursiops truncatus*), also ein Vertreter der Wale, jener Meersäugetiere, mit denen der Mensch bis in die jüngste Zeit hinein keinerlei engeren Kontakt hatte.

Von einigen einfallsreichen Menschen wurde in Florida, einem Land mit ewigem Sommer, ungefähr 100 Kilometer südlich von Jacksonville im Jahre 1938 eine neue, absolut einzigartige Stadt gegründet: Marineland. Das wichtigste an dieser unmittelbar am Meer gelegenen Stadt, deren Beispiel seither an verschiedenen Orten Nachahmung gefunden hat, sind zwei Aquarien von ausgesprochen amerikanischen Dimensionen, also die größten der Welt, so daß diese gewaltigen Becken mit Recht nicht mehr als Aquarien, sondern als Ozeanarien bezeichnet werden. Das eine Ozeanarium ist rund 3,6 Meter tief und hat 22,5 Meter Durchmesser. Von oben her und durch etwa 200 schiffslukenartige Fenster kann man von drei verschiedenen Stockwerken oder Decks aus in diesen gewaltigen Behälter sehen, in dem sich 11 etwa 2 Meter lange Delphine tummeln, und das ist an sich ein unerhörtes, noch nie zuvor gebotenes Schauspiel.

Dreimal täglich finden Fütterungen statt. Ein Matrose läutet eine unter Wasser befindliche Glocke, worauf die sonderbaren Köpfe der gescheiten Delphine über der Oberfläche erscheinen. Die Tiere warten auf die Fische, die ihnen von einer Art Reling aus zugeworfen werden und die sie geschickt auffangen. Schließlich springen die 200 Kilogramm schweren Wale senkrecht aus dem Wasser (Abb. 62 a), um die hoch über der Oberfläche hingehaltenen Fische dem Matrosen aus der Hand, ja sogar aus dem Mund zu nehmen. Aber das ist erst der Anfang. Romantisch wird es, wenn ein Taucher zu den Delphinen ins Wasser steigt und die um ihn herumwirbelnden Wale und tausend keine Fische aus einem eisernen Gitterkorb füttert. So lange wird der Taucher von den sich balgenden Delphinen umspielt, bis er ihnen den leeren Futterkorb zeigt, worauf sie augenblicklich abschwenken und unter sich weiterspielen; dabei lassen sie häufig ein charakteristisches Pfeifen hören. Dann steigt eine Perlenkette von Luftblasen aus dem ventilartigen Atemloch mitten in ihrer gewölbten Stirn.

Gelegentlich, wenn etwa einer der grauen Florida-Pelikane, die gleichfalls Mitbewohner des runden Ozeanariums sind, eine Feder verliert, können die Delphine stundenlang mit ihr spielen. Man weiß auch, daß sie sich gegenseitig durch Pfeifen verständigen können, und die Anatomen haben sich schon immer über die auffällig hohe, geradezu menschenähnliche Entwicklung ihres Gehirns gewundert. Im alten Griechenland hatten die Menschen von den Delphinen des Mittelmeeres eine sehr hohe Meinung. So lag es nahe, mit diesen dauernd lebhaften, ewig spiellustigen und offensichtlich beschäftigungsbedürftigen Säugetieren Dressurversuche zu unternehmen.

Die Leitung der Marineland-Studios ließ kurzerhand einen erfahrenen Seelöwendompteur kommen und gab ihm den Auftrag, zu versuchen, ob er mit den Delphinen etwas anfangen könne. Das Ergebnis war überraschend, um nicht zu sagen überwältigend. Noch kein Mensch hatte je zuvor einen Delphin dressiert, niemand konnte daher voraussagen, wie dieser kühne, originelle Versuch ausfallen würde.

Der Dompteur wählte sich aus der Schar im Ozeanarium einen jungerwachsenen Delphin aus – »Flippy« – und brachte ihn in einen besonderen runden Tank von etwa 8 Meter Durchmesser und 1,2 Meter Tiefe (Abb. 62 b) abseits der Schauanlage, wo er mit seinem Delphin ganz allein Zwiesprache halten konnte. Ich hatte das Glück, »Flippy« in seinem privaten Übungsraum besuchen zu dürfen. Er drängte sich mir entgegen, soweit es das Wasser zuließ, und konnte nicht genug gestreichelt und gekraut werden, besonders an der hellen Kehle. Die Zutraulichkeit dieses sagenhaften Meertieres, sein übertrieben menschlicher Blick, die fremdartige Atemöffnung in der Stirnmitte, die Torpedoform und -farbe seines Körpers, die völlig glatte, plastikähnliche

Beschaffenheit seiner Haut und nicht zuletzt die vier imponierenden Reihen gleichmäßig spitzer Zähne im schnabelartigen Maul beeindruckten mich aufs tiefste. Bisher hatte ich ja solche Wesen nur als starre, lebensferne Gebilde an den Wänden von Museumshallen angeschraubt gesehen oder von Dampfern aus für Augenblicke, wenn sie in ganzen Schulen daher kamen und fischartig über die Wellen sprangen,

Aber Flippy war kein Fisch, und man mußte fast die Frage unterdrücken, ob es überhaupt ein Tier sei, wenn er einen seitlich mit zwinkerndem Auge aus weniger als einem halben Meter Entfernung ansah. So neu, so fremd, so im höchsten Grade sonderbar war dieses Geschöpf, daß man es eher für irgendein verzaubertes Wesen hätte halten wollen, wäre nicht im Zoologenhirn immer wieder die sachliche und in dieser Situation fast peinliche Assoziation mit der trockenen wissenschaftlichen Bezeichnung *Tursiops truncatus* entstanden. Aber es blieb da keine Zeit zum Grübeln. Der Dompteur hatte inzwischen einen Ring von 1 Meter Durchmesser straff mit Papier überklebt, über der Mitte des Bassins montiert, und der Delphin hing sozusagen an seinen Lippen, so wie etwa ein Hund an seinem Herrn, der endlich den Stein zum Apportieren werfen soll. Aber schon kam das Kommando »Jump«, und Flippy war mit vollendeter Eleganz mitten durch die Papierscheibe gesprungen und streckte jetzt beifall- und fischheischend ausdrucksvoll den Kopf aus dem Wasser. Jetzt kam ein anderer Trick an die Reihe; »Back off« hieß das Kommando, zurück ans andere Bassinende. Der Delphin gehorchte aufs Wort; »Catch«, und schon hatte Flippy den ihm zugeworfenen Tennisball zwischen seinen sägeartigen Zahnreihen geschickt aufgefangen und sauste mit einem Propellerschlag seines horizontalen Schwanzruders seinem Meister entgegen, um den apportierten Ball gegen ein Stück Fisch einzutauschen.

Nun hieß dieser ihn aus dem Wasser springen und an einem Knüppel ziehen, so daß eine Glocke ertönte. Auch ein Stab wurde mit unfehlbarer Sicherheit aufgefangen und apportiert; Flippy drehte sich auf Kommando im Wasser um seine eigene Längsachse, daß es nur so wirbelte, oder er betätigte durch Draufbeißen im Takt ein Musikinstrument – ja man hat ihn sogar als Zugtier verwendet. Mit einem besonderen Geschirr angetan, wurde er in der nahen Lagune vor ein Surfboard gespannt und zog auf Kommando Badenixen durch das blaue Wasser. – Eine uralte griechische Legende – der Delphin als Wasserzugtier des Menschen – ist in Marineland Wirklichkeit geworden. Marineland hat sozusagen das Eis der Walhaltung gebrochen. Die Anlage war ursprünglich gedacht als eine Art Unterwasser-Studio zur Aufnahme von Unterhaltungsfilmen, in denen Rochen und Haie, Muränen, Sägefische, Meerschilddrüsen, Delphine und sogar Schiffswracks und menschliche Taucher vorkommen. Bald aber wurde auch die Bedeutung dieses Ozeanariums als touristische Attraktion erkannt – und als seriöse Forschungsmöglichkeit an marinen Lebewesen.

Seither, d. h. seit 1938, besonders aber seit Kriegsende schossen ähnliche, z. T. noch größere, noch interessantere, noch einträglichere Unternehmen dieser oder ähnlicher Art aus dem Boden bzw. aus dem Wasser, zunächst in Amerika selber, dann in Japan, Australien, Afrika, mit der Zeit dann auch in Europa, neuerdings in Hongkong usw. Heute gibt es Delphinarien – oder wie immer sie genannt werden – auch in vielen zoologischen Gärten. Die Delphine und ihre Verwandten sind tiergartenbiologisch sozusagen in die Fußstapfen der Seelöwen getreten. Seit den ersten Anfängen habe ich diese Entwicklung auf allen Kontinenten aufmerksam verfolgt, ein Stückchen weit auch beschrieben (*Hediger* 1963), und kann dazu feststellen, daß sie sich vor allem in vier Richtungen bewegt. Erstens geographisch und zahlenmäßig, wie eben angedeutet, zweitens in bezug auf die Vielfalt und Qualität der Dressurleistungen, drittens hinsichtlich der gezeigten Arten – Schwert-,

Grind-, Weiß-Wale und viele andere sind dazugekommen – und viertens was die wissenschaftliche Auswertung anbetrifft und deren Ausstrahlung auf den immer dringender werdenden Schutz der Wale, die von einigen Nationen immer noch hemmungslos weiter massakriert werden, als ob es sich um nichts weiter als um Fischereischädlinge und Tranlieferanten handle. Es geht aber um etwas ganz anderes, sehr viel ernsteres: Viele dieser Wale, besonders die Zahnwale (Odontoceti), zu denen die Delphine und ihre Verwandten gehören, haben ein Gehirn, das nicht nur größtmäßig, sondern auch strukturmäßig dem menschlichen Gehirn am allernächsten kommt und selbst dasjenige der Menschenaffen wesentlich übertrifft. Wir müssen also die Delphine und ihre Verwandten als die nach dem Menschen höchstorganisierten Wesen unseres Planeten betrachten.

Alle Forscher, welche mit dem hochentwickelten Nervensystem und mit dem Verhalten dieser Tiere auf Grund ernsthafter Studien vertraut sind, rufen dringend zu ihrem Schutz auf und zögern nicht, die – meist sehr grausame – Tötung so überlegener Geschöpfe als eine regelrechte Mordhandlung zu verurteilen, wie das übrigens im alten Griechenland der Fall war. Das ist auch die Überzeugung des bedeutendsten Kenners der Wal-Gehirne, *G. Pilleri*, vom Gehirnanatomischen Institut der Universität Bern, dessen umfassende »Investigations on Cetacea« 1977 bereits als achter Band erschienen sind, neben zahlreichen Einzeluntersuchungen.

Trotz dieser dringenden Appelle fährt der Mensch mancherorts fort, Delphine in riesiger Zahl zu vernichten. 1976 dürften es schätzungsweise 400 000 gewesen sein. Im Frühjahr 1978 berichtete die Presse weltweit von einem neuen Massenmord bei der japanischen Insel Iki, wo Tausende von Delphinen als Fischereischädlinge aufs scheußlichste umgebracht worden sind. Es macht bisher kaum den Eindruck, daß den heftigen Protesten, die an die japanische Botschaft in Bern gerichtet wurden, Erfolg beschieden sein wird.

Kehren wir zu unserem Thema, den lebenden Tieren, zurück. Zwischen Spiel und Dressur gibt es – wie die paar angeführten Beispiele aus Marineland zeigen – nicht immer eine klare Grenze, sondern vielmehr fließende Übergänge; es sind keine Gegensätze. Gute Dressur ist diszipliniertes Spiel. Spiel und Dressur stellen unter Umständen vorzügliche Mittel dar, um den Alltag der Tiere im Zoo zu bereichern und sinnvoller zu gestalten und um dem Tier das ihm zuträgliche Maß an Bewegung und Beschäftigung zukommen zu lassen.

In wissenschaftlicher Hinsicht rückt das Spiel der Tiere – bezeichnenderweise im Zusammenhang mit demjenigen des Menschen – immer mehr in den Vordergrund der Betrachtung seit der klassischen Untersuchung von *Karl Groos*, dessen Werk über die Spiele der Tiere seit 1896 mehrere Neuauflagen erlebt hat. Der holländische Psychologe *F. J. J. Buytendijk* widmete 1933 ein wegweisendes Buch dem Wesen und Sinn des Spiels bei Tier und Mensch.

1945 gab der Zürcher Psychiater *Gustav Bally* eine grundsätzliche Deutung des Spiels bei Tier und Mensch im Rahmen einer weitgespannten Untersuchung über Ursprung und Grenzen der Freiheit. Nach Bally kann Spiel nur im »entspannten Feld« auftreten, also dann, wenn die Anstrengungen zur Sicherung der eigenen Existenz, zur Feindvermeidung sozusagen, eine Lockerung erfahren. Das ist z.B. der Fall bei Jungtieren, deren Schutz von ihren Eltern gewährleistet ist. Er findet daher (S. 57) das Spielverhalten um so mehr entwickelt, je intensiver die Brutpflege und je länger die Jugendzeit dauert.

Im Zoo läßt sich eine Feldentspannung, d.h. eine Sicherung, noch in ganz anderer Weise beobachten, nämlich durch die Gitter (Absperrungen), die keineswegs nur eine lästige Raumbegrenzung bedeuten, sondern auch etwas durchaus Positives, eben eine solide Abschirmung



vor Überfällen und Bedrohungen aller Art. Daher können sich Zootiere auch als Erwachsene Spiele leisten, sofern sie dazu Gelegenheit haben. Und solche Gelegenheiten suchen wir nach Möglichkeit zu bieten; doch ist das letzten Endes eine Frage des zur Verfügung stehenden Pflegepersonals, also eigentlich eine Finanzangelegenheit. Gerade in diesem Punkt aber sind die meisten Zoos leider nicht auf Rosen gebettet.

In seiner Dissertation hat *Ernst Inhelder* (1954) – namentlich auf Grund von sorgfältigen Beobachtungen aus dem Basler und dem Zürcher Zoo – u.a. gezeigt, daß auch dem Spiel der Tiere geradezu therapeutische Bedeutung zukommen kann. Er hat ferner bewiesen, daß die bis vor kurzem weit verbreitete Annahme, nur Raubtiere und Affen könnten mit Gegenständen spielen, durchaus nicht zutrifft. So hat z.B. auch ein von ihm eingehend untersuchtes Nashorn mit einem Ball gespielt – fast wie ein Kätzchen mit einem Papierknäuel.

1950 hat *I. Eibl-Eibesfeldt* über das Spielverhalten eines zahmen Dachses berichtet und dabei u.a. festgestellt, daß es z.B. bei Bewegungsspielen zu eigentlichen Neuerfindungen kommen kann, zu Purzelbaumschlagen, Schlittern usw., und daß manche Spiele wechseln wie Moden.

*Cécile Alleman* (1951) prüfte die damals vorliegenden Spieltheorien und kam zum Schluß, daß manche Spiele, z.B. die sensu-motorischen Übungsspiele, Tier und Mensch gemeinsam seien, während Symbol- und Regelspiele ein typisches menschliches Monopol darstellen sollen. Hätte diese Autorin Gelegenheit gehabt, den Reichtum des Spielverhaltens bei Zootieren zu beobachten, wäre sie vermutlich zu andern Schlüssen gelangt.

Eine umfassende Analyse des Spiels bei Tieren, insbesondere bei Säugetieren, hat die Berner Tierpsychologin, ehemalige Leiterin des Städtischen Tierparks Dählhölzli und Betreuerin des dortigen Bärengrabens, *Monika Meyer-Holzapfel* (1956), im Handbuch der Zoologie gegeben. Bescheiden führt sie in der Einleitung aus, daß wir heute noch weit davon entfernt sind, uns ein abgerundetes Bild vom Wesen dieses sehr komplexen Phänomens machen zu können. Wer in ihrer Arbeit einen Blick auf die großseitige tabellarische Übersicht über die zahlreichen, miteinander in mannigfacher Weise verknüpften Spielkomponenten und -intensitäten und Objektqualitäten wirft, zweifelt keinen Augenblick daran.

Schon beim Versuch, eine einfache Definition vom Spiel zu geben, stößt man auf Schwierigkeiten, weil man unter diesem Begriff sehr vielgestaltige und in ihrer Funktion recht verschiedenartige Verhaltensweisen zusammenzufassen pflegt. Das Spiel verfügt auch nicht über eine selbständige Ausdrucksform. »Es bezieht seinen Bewegungsschatz aus dem Inventar instinktiver Handlungen einer Tierart und erworbener Handlungen eines Individuums, die es in verschiedener Weise kombiniert und abwandelt. Viele Phasen des Spiels stimmen mit solchen des Ernstverhaltens völlig überein.« – Jedermann weiß auch aus eigener Kindheitserfahrung, wie leicht und wie rasch Spiel in Ernst übergehen oder geradezu umschlagen kann; eine scharfe Abgrenzung muß also schwierig oder unmöglich sein.

Das Spielen scheint eine nur den höheren Organismen zukommende Fähigkeit zu sein. Von Wirbellosen sind bisher keine eigentlichen Spiele bekannt geworden. Bei den einfachsten Wirbeltieren, den Fischen, gibt es nur wenige spielende Arten, so z. B. den Tapirrüsselfisch (*Mormyrus kannume*) aus dem Nil. Er liebt es, Holzstückchen oder kleine Bälle in spielerischem Jonglieren vor sich herzutreiben. Unter den Reptilien zeigen die Warane, jene hochentwickelten Riesenechsen der Alten Welt, oft ein differenziertes Spiel. Im Reiche der Vögel ist namentlich bei Rabenartigen und Papageien die Spielfähigkeit bedeutend entwickelt; aber das Maximum erreicht sie zweifellos bei den Säugetieren. – Durchgehende, wesentliche Merkmale des Spiels sind u. a. seine Lustbetontheit und das Fehlen eines Ernstbezuges.

Weil über das Spielverhalten der Vögel immer noch recht wenig bekannt ist, sei hier eine neue Untersuchung erwähnt, die *R. Keller* (1975) im Zürcher Zoo am Kea (*Nestor notabilis*) angestellt hat. Der Kea ist innerhalb der Papageien ohnehin eine in mehrerer Hinsicht aus dem Rahmen fallende Art, die zudem eine Weile von der Ausrottung bedroht war. So ist dieser Papagei einmal nicht in den Tropen beheimatet wie die meisten anderen Vertreter dieser Familie, sondern in den oft kalten Bergen Neuseelands, also zuweilen in Schnee und Eis. Gelegentlich ist er Fleischfresser. Namentlich während der Jungenaufzucht, die wir im Zürcher Zoo oft beobachten konnten, werden ansehnliche Mengen von Fleisch – am liebsten Kalbfleisch – verzehrt. Die Balz fällt in den Winter, und die durchdringenden Rufe ertönen dann nächtelang. Der Kea ist aber auch tagsüber aktiv, so daß einige Beobachter irrtümlich glaubten, dieser überaus aktive Vogel schlafe überhaupt nicht. Manchmal schläft er aber am hellen Tage während kurzer Zeit, oft in Bauchlage mit vornübergebeugtem Kopf. Das Gefieder des Keas ist keineswegs so bunt wie das vieler tropischer Papageien, sondern unauffällig olivgrün. Merkwürdigerweise sprechen Keas nicht, jedenfalls ist mir bisher kein einziger Fall bekannt geworden. Um so mehr spielen sie, geradezu leidenschaftlich.

*R. Keller* beschreibt eine Fülle von Bewegungsspielen wie Kopfstehen, Purzelbaumschlagen, Tauchen, Rückenschwimmen, Pirouettenmachen, Rennen, Hüpfen, Schaukeln, allerlei Verrenkungen. Neben diesen Bewegungsspielen gibt es spielerischen Nahrungserwerb und besonders eindruckliche Spiele mit Objekten, z. B. mit Tannzapfen oder mit dem Schlüsselbund des Wärters, mit Steinen, die in die Futterschüssel fallengelassen werden, sogar mit selbstgemachten Schneekugeln. Auf dem Rücken liegend werden Äste und andere Gegenstände mit den Füßen balanciert, ähnlich wie wir das von Zirkusartisten kennen, oder es werden zur Abwechslung zurechtgemachte Rübenstücke in die Wasserleitung gestopft usw. Am tollsten aber geht es zu, wenn mehrere Keas zusammen spielen. Da gibt es Fuß- und Schnabelfechten, Hahnenkampfspiele, oder man zieht einen auf dem Rücken liegenden Partner am Bein auf dem Boden herum, springt ihm auf den Bauch etc. Natürlich gibt es auch das Versteckspiel und das Burg-Spiel, d. h., ein Kea stellt sich herausfordernd auf eine Erhöhung, etwa einen Wurzelstrunk, und die anderen müssen versuchen, den »King of the Castle« herunterzuzerren. – Es macht den Eindruck, daß der Kea der spiellustigste Vogel überhaupt ist.