

Die evolutionäre Bedeutung des Spiels

»[...] der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.« Dieser berühmte Satz Friedrich Schillers (zitiert nach MATUSCHEK 2009) ist in mancher Hinsicht ein Rätsel. Hat der Mensch nicht Wichtigeres zu tun als ausgerechnet zu spielen? Was bedeutet es, dass Schiller hier dem Spiel solch einen umfassenden Stellenwert zugesteht? Er identifiziert ja geradezu das Menschsein mit dem Spiel. Ist Spiel nicht eher eine Randerscheinung neben den wichtigen, ernsthaften Tätigkeiten wie die Sorge um den täglichen Bedarf oder die Weiterentwicklung von Wohlstand, Kultur und Technik?

Im Folgenden soll zuerst das Spiel in der Tierwelt beschrieben werden. Bei welchen Tieren gibt es Spiel, wann und wie spielen Tiere? Dann wird die Bedeutung des Spiels beim Menschen dargestellt. Und schließlich wird eine These über die mögliche Bedeutung des Spiels in der Evolution formuliert.

Das Spiel in der Verhaltensforschung

Das Spielverhalten bei Tieren gehört in die Domäne der Verhaltensforschung, aber genau besehen wird sie – was die Interpretation des biologischen Zusammenhangs angeht – mit diesem merkwürdigen Phänomen kaum fertig. Spiel erscheint sinnlos und überflüssig im »survival of the fittest«. Immer wieder wurde versucht, dem Spiel einen Anpassungswert oder einen Fitnesswert anzuhängen, was aber nicht wirklich gelang (BATESON & MARTIN 2013).

Spiel ist energieaufwändig, kostet also wertvolle Ressourcen, liefert aber keine Nahrung. Es ist gefährlich, da spielende Tiere kaum noch auf ihre Umgebung und auf mögliche Räuber achten. Bei Raufspielen besteht die Gefahr, sich zu verletzen. Die Tiere verbrauchen wertvolle Zeit mit Aktivitäten, die offenbar nicht dem Überleben dienen, sie konzentrieren sich auf Tätigkeiten, die zu rein gar nichts nütze sind.

Am meisten wird noch angeführt, dass im Spiel Bewegungen und Verhaltensweisen geübt werden, die später für die ernsthaften Aufgaben des Lebens wie Beutefang, Kampf mit Rivalen usw. benötigt werden. Das wird wohl auch zutreffen: Ein paar wenige Studien konnten zeigen, dass Tiere, die beim Heranwachsen ausführlich spielen konnten, später in solchen Verhaltensweisen besser waren. In einem größeren Teil dieser Studien konnte das aber keineswegs dargestellt werden. Tiere, die nur wenig spielen konnten, haben sich die nötigen Fähigkeiten dann auf andere Weise erworben (BATESON & MARTIN 2013).

Und im evolutiven Vergleich bleibt noch die Frage: Warum sollte es bei höheren Tieren überhaupt nötig werden, wichtige Verhaltensweisen einzuüben? Die übrige Tierwelt kommt ohne das Einüben im Spiel aus. Die überlebensnotwendigen Verhaltensweisen sind angeboren und laufen als mehr oder weniger festgelegtes Instinktverhalten ab (sog. »fixed action patterns«, FAPs), was viel sinnvoller erscheint, da die Verhaltensweisen zuverlässig verfügbar sind, sobald sie gebraucht werden. Wenn sie dagegen zuerst eingeübt werden müssen, kann vieles schief gehen. Ein Frosch muss nicht erst üben, die Fliege zu fangen, das funktioniert auch so. Und warum spielen viele erwachsene Tiere, die doch längst alles können, was sie benötigen? Auch die üblichen Kosten-Nutzen-Berechnungen versagen hier völlig.

Dieses Problem der Interpretation wird auch in der Verhaltensforschung wahrgenommen, sodass Spiel nach wie vor als rätselhaft gilt. BURGHARDT (1998: 3) formuliert: »The origins of vertebrate play are obscure«. Oder es wird sogar als ein »biologisches Paradox« beschrieben (FAGEN 1986: VII): »Animal play behavior addresses a major biological paradox. Why do young and old animals of many species spend time and energy, and even risk physical injury, performing the apparently unproductive behaviors colloquially called play? What makes this 'useless' activity so important that animals literally risk their lives for it? And, even more curiously, why are humans both enchanted and enraged by play?«

Mehrere weit verbreitete Lehrbücher der Verhaltensforschung bei Tieren, ebenso wie der Evolutionären Psychologie des Menschen, lassen das Thema Spiel gleich ganz aus, womit man sich des Paradoxons auf einfache Weise entledigt. Das trifft vor allem auf stark adaptationistisch ausgerichtete Bücher zu.

Es gibt aber einige lesenswerte Bücher aus der neueren Verhaltensforschung, die das Phänomen umfangreich und gut beschreiben (FAGEN 1981, BEKOFF & BYERS 1998, BURGHARDT 2005, BATESON & MARTIN 2013). Hier stehen Beob-