

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 86 (1993)

Artikel: Wie Tiere Konflikte lösen

Autor: Geiser, Franz

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-987221>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

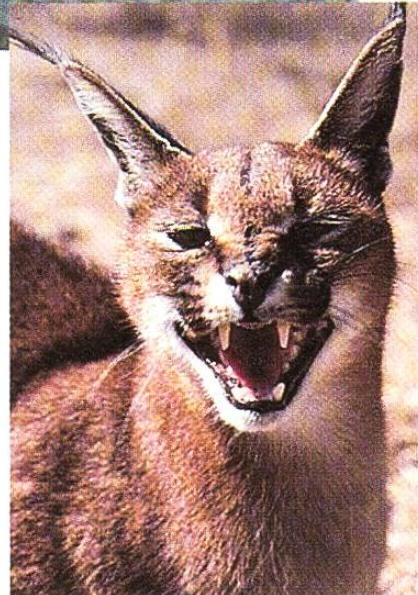
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 07.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Streit, aber nicht allzu ernsthaft

Wie Tiere Konflikte lösen



Der berühmte Naturforscher Charles Darwin schilderte die Vorgänge in der Natur als einen ständigen «Kampf ums Dasein». Diese Formulierung erweckt den Eindruck, als wäre das Leben der Tiere ein dauerndes gegenseitiges Zerfleischen mit Zähnen und Krallen. Das ist natürlich nicht so. Denn wenn es so wäre, dann bliebe den Tieren ja gar keine Kraft mehr übrig, um nach Nahrung zu suchen und Junge aufzuziehen. Zu überleben und eine möglichst zahlreiche Nachkommenschaft zu hinterlassen ist aber – nach allem, was wir wissen – das eigentliche Ziel jedes Lebewesens.

Drohgebärden:
"Mach, dass du wegkommst!"

Natürlich kann dieses Ziel nicht immer ohne Kampf erreicht werden. Aber dieser Kampf ist oft nicht laut und blutig. Zwischen verschiedenen Tierarten spielt sich ein verborgener Konkurrenzkampf

um Nahrung und Wohnraum ab. Dabei kommt Zähne und Krallen eine viel geringere Rolle zu als Schläue, Zähigkeit und Ausdauer.

Auch zwischen den Tieren derselben Art sind Konflikte manchmal nicht zu vermeiden. Konflikte entstehen, wenn zwei Tiere dieselbe Nahrung haben wollen oder dieselbe Wohnhöhle. Aber auch in diesem Fall stürzen sich die Streitenden fast nie

in wilder Wut aufeinander, wie man es fälschlicherweise von wilden Tieren erwartet. Jede Tierart hat ihre eigene einfache Sprache, in der ein Tier einem anderen mitteilen kann, dass es gefälligst verschwinden soll.

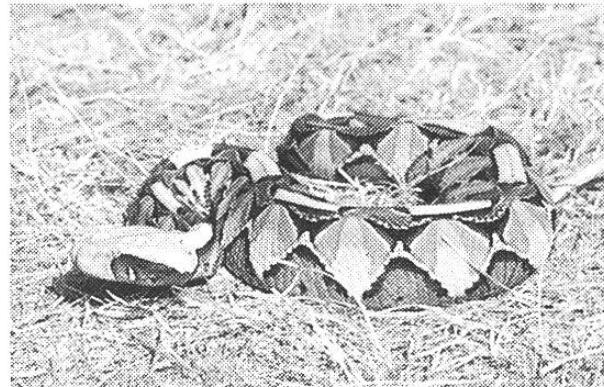


Meerespelikane: Eine Katze, die eine Was sich liebt, andere unverwandt neckt sich (oben). anstarrt oder ein Meerschweinchen,

Kampf Spiele gehören zu den Lieblingsbeschäfti- gungen junger Katzen (rechts). das gegen ein anderes die Zähne wetzt, sagt genau das: «Verschwinde, oder ich werde un- gemütlich!». Wenn ein solcher mehr oder weniger deutlicher Hinweis nicht fruchtet, dann gibt es stärkere Drohgebärden. Man kann den Gegner anfauchen oder anknurren. Und sollte auch das nichts nützen, startet man erst einmal einen Scheinangriff, den man dann im letzten Augenblick doch wieder abbricht. So kann ein Tier eine ganze Reihe von harmlosen Dingen tun,



um ein anderes zu verscheuchen – ohne dass es zu einem gefährlichen Kampf kommt.



Die Spielregeln, nach denen Tiere handeln

Schon immer haben die Verhaltensforscher versucht, die Spielregeln herauszufinden, nach denen die Tiere handeln. Seit es Computer gibt, können solche Regeln bequem in Spielabläufen durchgetestet werden. Man gibt dem Computer bestimmte Spielregeln ein und lässt ihn dann beispielsweise einen Konflikt zwischen zwei Tieren durchspielen. Dann vergleicht man den Verlauf dieses Computerspiels mit dem wirklichen Verhalten der Tiere und sieht so, ob die vermuteten Regeln stimmen. Solche Computerspiele haben den Forschern geholfen, die Handlungsweise der Tiere besser zu verstehen.

Mit Hilfe des Computers lässt sich beispielsweise beweisen, dass eine friedliche und gerechte Aufteilung aller lebensnotwendigen Dinge für alle Tiere und auch für alle Menschen am günstigsten wäre. Es ginge allen am besten, wenn keine Zeit und Energie für Kämpfe verschwendet würden. Trotzdem gibt es bei der Verteilung von Nahrung und anderen Dingen immer wieder Kämpfe. Warum?

Auch darauf weiss der Computer eine Antwort. Computerspiele zeigen nämlich, dass eine Gesellschaft von lauter friedfertigen Tieren (oder Menschen) zwar funktioniert, aber sehr anfällig ist. Es braucht nämlich nur ein einziger Raufbold aufzutauchen, und der Friede ist dahin. Ein Raufbold unter lauter friedfertigen Geschöpfen, die sich nicht wehren, könnte nämlich mit Leichtigkeit alles an sich reissen, was er will. Die Friedfertigen hätten

Gabunviper
signalisiert ihre
Gefährlichkeit.

“Ich bin der grösste und der schönste !”



«Verschwinde von hier, oder ich werde ungemütlich.»

dann das Nachsehen und würden im Laufe der Jahre aussterben.

Umgekehrt wäre aber auch eine Gesellschaft von lauter Raufbolden nicht lebensfähig: Der Kräftever schleiss für die ständigen Kämpfe wäre zu gross. Für den Fall, dass sich gleich starke Gegner um eine Sache streiten, empfiehlt der Computer daher eine

«gemischte Strategie». Die Verhaltensregel, die am meisten Erfolg verspricht, heisst: «Kämpfe in 10 Prozent der Fälle und vermeide den Kampf in 90 Prozent der Fälle.» Ob diese Regel von den Tieren tatsächlich befolgt wird, ist schwierig nachzuprüfen. In vielen Fällen scheint es aber wirklich etwa so zu sein.

Ungleiche Kämpfe gibt es kaum

Natürlich gilt diese einfache Regel nur für gleich starke Gegner. Wenn einer der Streitenden deutlich kleiner oder schwächer ist als der andere, dann räumt er fast immer das Feld, bevor es zu einem Kampf kommt. Die oft imposanten Drohgebärden, die man von Elefanten über Affen und Eidechsen bis zu Nashornkäfern findet, haben offenbar den Zweck, dem Gegner die eigene Stärke zu zeigen und ihm Zeit für einen «ehrenvollen Rückzug» zu lassen. Erst wenn das gegenseitige Androhen keine Wirkung zeigt, kommt es zum Kampf.

Auch das Röhren der Hirsche zur Brunftzeit oder das Quaken der Krötenmännchen geben jedem möglichen Gegner Auskunft über die Körpergrösse und die Kampfkraft des Rufers. So werden ungleiche Kämpfe gar nicht erst ausgefochten.

Eine andere Regel, die im Tierreich fast überall gilt, könnte man als «Heimvorteil» bezeichnen. Sehr schön kann man das beim Waldbrettspiel, einem Schmetterling, beobachten. Die Männchen dieser Art machen sich gegenseitig die kleinen Sonnenflecken streitig, die sich bei schönem Wetter unter Baumkronen bilden. Dabei verjagt der schon anwesende Schmetterling regelmässig jeden Eindringling von seinem «Platz an der Sonne».

Eine Art Heimvorteil ist auch die feste Paarbindung eines Männchens mit einem Weibchen. Bei Pavianen lässt sich beispielsweise beobachten, dass diese Paarbindungen von den Junggesellen respektiert werden. Sie versuchen also nicht, den «verheirateten» Männchen ihre Weibchen streitig zu machen.

So gelingt es den Tieren mit einer ganzen Reihe von Spielregeln, ernsthafte und gefährliche Kämpfe zu vermeiden. Auch in menschlichen Gesellschaften gibt es bekanntlich solche Regeln, welche festlegen, wie man miteinander umzugehen hat. Aber leider werden sie nicht immer beachtet – sonst gäbe es nicht soviel Mord und Totschlag auf diesem Planeten.

•
Franz Geiser

Warnfarben:
Achtung, mit mir
ist nicht zu
spassen !

