

5. ZUSAMMENFASSUNG

Ziel der vorliegenden Studie war es, einen Vergleich zum Sozialspiel verschiedener nichtmenschlicher Primaten, die in zoologischen Gärten gehalten werden, anzustellen. Es sollte sich dabei um ein möglichst breites Artenspektrum handeln. Mit dieser Intention wurde das Spiel von Kapuzineraffen (*C. olivaceus*), Ceylon-Hutaffen (*M. sinica*), Hanumanlanguren (*S. entellus*) sowie Kattas (*L. catta*) und Weißkopfmakis (*E.f. albifrons*) filmisch dokumentiert. Die Datenaufnahme fand im Zoo Berlin im Zeitraum von August bis November 1997 statt.

Anfänglich wurden durch Ganztagsbeobachtungen für alle Arten Tageszeiten ermittelt, zu denen es wahrscheinlich sein würde, daß gespielt wird. Während dieses Zeitraumes konnten die Gruppen kennengelernt werden.

Anschließend wurde zu den für jede Art festgelegten Zeiten jegliches Auftreten von Spiel gefilmt. Die Videoaufnahmen wurden auf bestimmte Kriterien hin untersucht. Die beobachteten Spielmuster wurden definiert. Nach bestimmten Richtlinien wurden Anfang und Ende der Spielsequenzen registriert, woraus später die Sequenzdauern ermittelt werden konnten. Es wurden Spielort und Anzahl teilnehmender Tiere erfaßt. Des weiteren wurde aufgenommen, durch welches Tier eine Spielsequenz initiiert und durch welches sie terminiert wurde. Initiations- und Terminationsmuster wurden ebenso erfaßt wie die Spielmuster, aus denen eine Spielsequenz bestand. Es wurde auch registriert, was das Tier tat, welches nach Sequenzende zurückblieb. Wenn möglich wurde identifiziert, ob ein Spielgesicht gezeigt wurde oder nicht.

Die Häufigkeit der bei den verschiedenen Arten registrierten Spielsequenzen waren sehr unterschiedlich. Deutliche Parallelen gab es hinsichtlich der Sequenzdauern. Ungefähr ihrem Verhalten im Freiland entsprechend, nutzten die verschiedenen Arten die Gegebenheiten in ihren Käfigen. Die mehr terrestrischen Arten spielten überwiegend am Boden, die mehr arboricolen oberhalb dessen. Wie bei vielen anderen Primatenarten bestanden Spielgruppen meist aus zwei Tieren, selten aus drei oder vier Tieren. Bevorzugungen von Spielpartnern derselben Altersklasse zeigten sich bei allen Arten. Adulte Tiere spielten generell wenig. Initiationen erfolgten am häufigsten durch juvenilen Tiere, beziehungsweise Infanten oder subadulte Tiere. Bei allen Arten außer den Hanumanlanguren waren in über 50% der Sequenzen Initiator und Terminator nicht identisch. Sowohl bei der Initiation als auch im Spiel trat sehr häufig „greifen“ und „greifen und beißen“ auf. Die einzelnen

Initiationsmuster waren unterschiedlich erfolgreich. Beendet wurden Sequenzen häufig durch „flüchten“, „wegspringen“ oder „abwenden“. Die Verteilungen der Häufigkeiten bestimmter Verhaltensmuster ließen Charakterisierungen des äußeren Erscheinungsbildes des Sozialspiels der verschiedenen Arten zu. Das Spielgesicht trat bei allen Simiaearten auf. Bei den Weißkopfmakis kam es seltener vor und bei den Kattas konnte es nie beobachtet werden. Bei einigen Arten traten bestimmte Spielmuster auf, die vermutlich ebenfalls Signalcharakter haben (rev. in Fagen, 1981). Einige Verhaltensmuster traten ausschließlich bei bestimmten Arten auf.

Im Anschluß wurden die Ergebnisse hinsichtlich artspezifischer, ökologischer und sozialer Aspekte vergleichend diskutiert.

Detailliert wurde auf soziale Aspekte wie zum Beispiel Alter und Geschlecht der Tiere eingegangen und deren möglicher Einfluß auf das Spielverhalten erläutert. Es konnten Verhaltensweisen beobachtet werden, die im Freiland aufgrund der Bedingungen des Lebensraumes eventuell nicht, beziehungsweise in anderer Ausprägung aufgetreten wären.

Die fünf Arten im Zoo wiesen auf mehreren Ebenen zahlreiche Gemeinsamkeiten, sowohl untereinander als auch mit anderen Primatenarten auf. Einige Resultate warfen Fragen auf, deren weitere und vertiefende Untersuchung sehr interessant wäre.