

Hirntraining für alte Hunde: ist Spielen am Touchscreen das „Sudoku“ der Vierbeiner?



07.02.2018: Alternden Hunden einen ruhigen Lebensabend zu gönnen und ihnen Sturheit oder Unfolgsamkeit nachzusehen, ist kein Vorteil für unsere langjährigen, vierbeinigen Begleiter. Denn, regelmäßiges Hirntraining und damit lebenslanges Lernen weckt positive Emotionen und beugt dem im Alter einsetzenden geistigen Abbau vor. Körperliche Limits lassen jedoch ein vergleichbares Training wie bei jungen Hunden nicht zu. Forschende rund um KognitionsbiologInnen der Vetmeduni Vienna schlagen daher in einer neuen Studie Computerspielen als zielführende Alternative vor. Im Trainingslabor sprechen alte Hunde positiv auf kognitives Training mit Lernspielen am Touchscreen an. Nun gilt es das interaktive „Hunde-Sudoku“ fit für die Heimanwendung zu machen.

Lebenslanges Lernen ist nicht nur für Menschen, sondern auch Hunde eine Bereicherung. Stetes Hirntraining und gelöste Denkaufgaben setzen bei den bis ins hohe Alter lernfähigen Tieren positive Emotionen frei und bremsen den natürlichen, geistigen Abbau. Anders als Welpen oder junge Hunde, werden sie jedoch kaum noch trainiert oder geistig gefordert. Zumeist perfekt in unser Leben integriert, sehen wir den langjährigen Begleitern gewisse Unfolgsamkeiten oder Sturheit nach. Und, aufgrund zunehmender, körperlicher Limits verschont man vierbeinige Greise zunehmend mit Trainingsmethoden wie bei jungen Tieren.

KognitionsbiologInnen des Messerli Forschungsinstitutes der Vetmeduni Vienna schlagen daher das

Tabletspielen als effiziente Alternative vor. Einfache Denkaufgaben am Computer, verbunden mit einem Belohnungssystem, könnten körperlich beanspruchendes Training ersetzen und die Vierbeiner trotzdem bis ins hohe Alter geistig fit halten. Dafür gilt es jedoch die Methode aus dem Labor in das Wohnzimmer zu holen.

Tabletspielen kann Sudoku für alte Hunde sein

Sei es in der Hundeschule oder im privaten Umfeld, Welpen oder junge Hund versucht man mit verschiedenen Trainingsmethoden zu sozialisieren oder zu fordern, um ihnen eine Platz in unserem Alltag zu geben. Je älter die vierbeinigen Begleiter jedoch werden, desto mehr reduzieren sich unbewusst regelmäßiges Training und Herausforderungen. „Damit schränkt man jedoch kognitive Impulse ein, die für die weiterhin lernfähigen Tiere ein positives Denkerlebnis bedeuten können“, erklärt Erstautorin Lisa Wallis. „Ähnlich wie bei Menschen sinkt auch bei Hunden im Alter die Produktion des Botenstoffs Dopamin, mit der etwa abnehmendes Erinnerungsvermögen einhergeht. Diesem natürlichen, geistigen Abbau kann man aber mit gezieltem Training vor allem der kognitiven Fähigkeiten entgegenwirken.“

Unter Laborbedingungen funktioniert das durch Training mit computerbasierten Denkaufgaben. Zwar erfordert das Gewöhnen an den Touchscreen eine gewisse Vorbereitung, wenn die Tiere den Kniff aber einmal heraushaben, dann sind sie gerne Computergambler. „Das Spielen am Touchscreen wird zwar hauptsächlich mit jungen Hunden analysiert. Wir konnten aber schon zeigen, dass auch ältere Hunde auf diese kognitive Trainingsmethode ansprechen“, so Letztautor Ludwig Huber. „Bei den Tieren ist vor allem die Aussicht auf Belohnungen ein wesentlicher Faktor für die Motivation etwas Neues oder Herausforderndes zu tun.“

Geistig fitte, vierbeinige „Gambler“ – Laborlösung soll auch öffentlich nutzbar werden

Mittels einfacher Aufgaben, die per Touchscreen gelöst werden können und für die man dann belohnt wird, bleiben also auch alte Hunde lernwillig. „Das positive Empfinden, das eine gelöste, geistige Herausforderung bringt, ist vergleichbar mit dem Empfinden, das Menschen im Alter spüren, wenn sie etwas Neues dazu gelernt haben. Regelmäßiges Hirntraining rüttelt also nicht nur uns, sondern auch Hunde im Alter quasi wach und macht sie etwa wieder aufmerksamer für Kommandos, sagt Huber.

Ob sich das Vergessen des vormals Erlernten durch nach und nach getrübtetes Erinnerungsvermögen oder mangelndes Training einstellt, ist noch unbekannt. Fakt ist jedoch, dass das lebenslange Lernen mit den Touchscreens diesem Trend entgegenwirken kann. Das Forschungsteam hofft mit der Studie nicht nur Techniker oder Softwareentwickler für zukünftige Kooperationen begeistern zu können, sondern auch interessierte HundehalterInnen. „Aus unserem wissenschaftlichen Ansatz könnte sich auch ein spannendes Citizen Science Projekt ergeben, dass das Verständnis für die Wichtigkeit des lebenslangen Lernens auch für Tiere erhöht“, meint Wallis.

[Der Artikel „Utilising dog-computer interactions to provide mental stimulation in dogs especially during ageing.“ von Wallis L, Range F, Kubinyi E, Chapagain D, Serra J und Huber, L wurde von ACM Digital Library veröffentlicht.](#)

www.vetmeduni.ac.at/de/infoservice/presseinformationen/presseinformationen-2018/altehundesudoku/