

# Das Nachmacher-Spiel

Ein britischer Psychologe hat  
„Schnick, Schnack, Schnuck“ untersucht

Die geballte Faust steht für einen Stein. Die gespreizten Zeige- und Mittelfinger symbolisieren eine Schere. Und die flache Hand repräsentiert ein Stück Papier. Jedes Kind kennt das Spiel, das auf der ganzen Welt gespielt wird und im deutschen Sprachraum als "Schnick - Schnack - Schnuck" und unter etlichen anderen Namen bekannt ist: Der Stein schlägt die Schere, weil er sie stumpf machen kann. Die Schere schlägt das Papier, weil sie es zerschneiden kann. Und das Papier schlägt den Stein, weil es ihn einwickeln kann. Aber dieses äußerst simple Spiel gibt der Wissenschaft ein Rätsel auf: Warum geht es so häufig unentschieden aus?

Um das herauszufinden, hat der britische Psychologe Richard Cook vom University College London kürzlich eine Reihe von Experimenten durchgeführt. Über seine Forschungsergebnisse berichtet er in der jüngsten Ausgabe des Fachblattes „Proceedings of the Royal Society B“.

Cook hat 45 männliche und weibliche Versuchspersonen in Dreiergruppen aufgeteilt, deren Mitglieder jeweils paarweise drei Runden à 20 Spiele „Schnick, Schnack, Schnuck“ gegeneinander austragen sollten. In den ersten beiden Partien waren einem der Gegenspieler, in der letzten Partie beiden Gegenspielern die Augen verbunden. Derjenige, der am Ende die meisten Runden gewonnen hatte, wurde mit einer kleinen Geldprämie belohnt.

Die Untersuchung förderte einen signifikanten Unterschied zutage. Von den Spielen, bei denen weder die eine noch die andere Versuchsperson sehen konnte, was ihr Gegenüber machte, gingen 33,3 Prozent unentschieden aus – was exakt der statistisch zu erwartenden Zufallsverteilung entspricht. Hingegen stieg der Anteil der unentschieden ausgehenden Aufeinandertreffen um nahezu 10 Prozent (auf 36,3 Prozent), wenn einer der beiden Konkurrenten in der Lage war, das Tun und Treiben des anderen zu beobachten. Dieser Effekt war allerdings bei den drei Gesten nicht gleichmäßig ausgeprägt. Er trat am stärksten bei „Schere“ auf, dicht gefolgt von „Stein“, wohingegen er bei „Papier“ völlig ausblieb.

Für all das, vermutet Cook, gibt es eine einfache Erklärung: Immer dann, wenn ein Spieler wahrnimmt, dass sich sein Gegenüber einen Sekundenbruchteil früher als er selbst für eine Geste entschieden hat, neigt er dazu, diese augenblicklich zu imitieren – ohne es zu wollen und ohne sich dessen bewusst zu sein. Schließlich kann der Spieler das Spiel nicht gewinnen, wenn er sein Gegenüber nachahmt. „Auch wenn es gegen unsere Interessen ist“, sagt Cook, „können wir das automatische Imitieren oft nicht abwehren.“ Dass ausschließlich das Scheren- und das Stein-Symbol imitiert wurden, führt er darauf zurück, dass sie an der auffälligen Haltung der Hände und Finger innerhalb von Millisekunden erkennbar sind.

Cook glaubt, dass für das automatische Imitieren dieser Gesten die Spiegelneuronen verantwortlich sind. Also jene phänomenalen Nervenzellen im Gehirn, die zum einen aktiviert werden, wenn man bestimmte Handlungen ausführt. Und die zum anderen aktiviert werden, wenn man beobachtet, wie ein anderer die gleichen Handlungen ausführt. Allerdings ist nach wie vor nicht ganz klar, was es mit den Spiegelneuronen im einzelnen auf sich hat und wozu sie tatsächlich instande sind. Offenbar spielen sie längst nicht die Rolle, die manche Populärwissenschaftler ihnen zuschreiben. Sonst müssten Menschen eigentlich pausenlos damit beschäftigt sein, einander nachzuäffen. Das ist zum Glück nicht der Fall.

FRANK UFEN



**Unentschieden.** Spieler entscheiden sich häufiger für dasselbe Symbol als statistisch zu erwarten.

Foto: Spiekerman-Klaas