

## H. Völz

### Beziehungen zwischen Information und Humor

#### 1. Etymologie wichtiger Begriffe

Eigentlich sollte zu Beginn eine Definition von Humor stehen. Doch von Saul Steinberg (zitiert nach [Hirsch], S. 11) gibt es die Aussage: „Der Wunsch, den Humor zu definieren, ist selbst eine Definition des Humors“. Vielleicht kann auch so argumentiert werden: Humor theoretisch, wissenschaftlich erklären, ähnelt irgendwie einen Witz erklären. Theorien müssen neben Erklärungen auch und vor allem Voraussagen ermöglichen. Gäbe es sie, dann würde professionelles Witzemachen möglich sein. Doch das ist bisher nicht gelungen. Solche Unterfangen sollen hier dadurch umgangen werden, dass eine kurze etymologische Einführung zu bedeutsamen Kernbegriffen, wie Humor, Komisches, Lachen und Witz erfolgt.

**Humor** geht auf das Lateinische *humor* Feuchtigkeit, Flüssigkeit, Saft zurück. Inhaltlich gehört hierzu die antike Säftelehre. Sie besagt, dass für die Gesundheit eine richtige Mischung der Körpersäfte – Blut, Galle, Schleim und schwarze Galle – erforderlich ist. Im 16. Jh. wird in England *humour* für Stimmung, Laune und ein von den Normen und den Konventionen abweichendes, exzentrisches Verhalten gebräuchlich. Bald darauf gibt es zumindest in Frankreich Auffassungen, die dem englischen Humor den französischen Esprit gegenüberstellen. Im 18. Jh. wird unter Humor auch eine heiter-gelassene Gemütsverfassung inmitten aller Widerwärtigkeiten und Unzulänglichkeiten des Daseins verstanden (s.u. Witz).

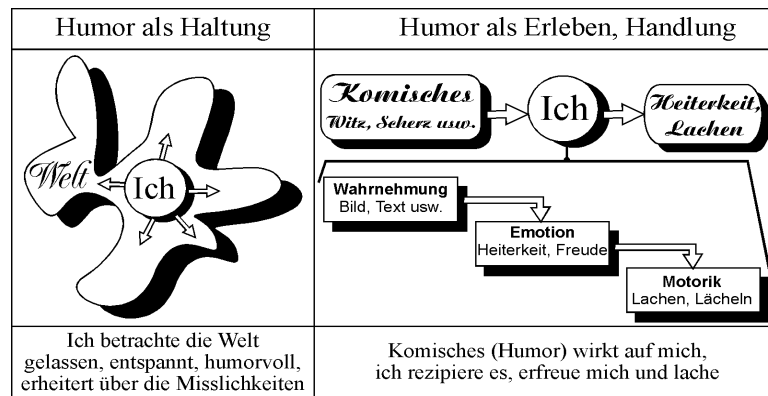
Das **Komische** wird heute vielfach als Oberbegriff für alle Arten des Humors – insbesondere in Kunst und Literatur – und des Witzes in seinen Varianten benutzt. Der Begriff geht auf das griechische Dionysosfest (Weingott Dionysos) zurück, bei dem u.a. Spottlieder vorgetragen wurden. Der griechische *komodos* war jemand, der diese Lieder vortrug, also ein komischer Schauspieler oder Lustspieldichter. Die entscheidenden Stämme sind: griechisch *komos* Gelage, fröhlicher Umzug, Festgesang und griechisch *odos* Sänger.

Das Wort **Lachen** ist indogermanischen Ursprungs. Bereits ab dem 8. Jh. sind die Verben (h)lahhen und (h)lahhan vorhanden. Aus ihnen bildet sich das heutige Lachen heraus.

Auch der Ursprung vom Wort **Witz** liegt im deutschen Sprachraum. Bereits im *Althochdeutschen* gibt es „wizzi“ für Wissen, Vernunft, Verstand, Einsicht, Weisheit und zwar als Gegensatz zur göttlichen Weisheit. Im *Mittelhochdeutschen* existiert dann „witz“ für Wissen, Verstand, Besinnung, Einsicht, Sinn, Weisheit, Tugend und Geist. Im 17. Jh. erscheint „Witz haben“ als eine Begabung für geistreiche, überraschend formulierte Einfälle, dichterisches Erfindungsvermögen. Es ist eine ungefähre „Übersetzung“ des bewunderten französischen Esprit. Als später die Verachtung alles Französischen beginnt wird Witz zum seichten *Scherz* abgewertet. Für **Kant** ist Witz mit einer angenehmen, leichten Unterhaltung in den Salons verbunden. Etwas Später galt das gepflegte Gespräch sogar als eine Gattung der Kunst [Schmölders]. Im 19. Jh. „verkommt“ der Witz zur heute vorherrschenden *Schnurre*, belustigende, pointierte Anekdote.

#### 2. Die beiden Arten des Humors

Für Humor gibt es offensichtlich zwei Inhalte, die nicht immer streng auseinander gehalten werden: Humor *besitzen* (als Haltung und Sinn für Humor) und Humor *bewirken*, schaffen, erleben und erfahren (als Prozess). Sie sind schematisch in Bild 1 gegenüber gestellt.

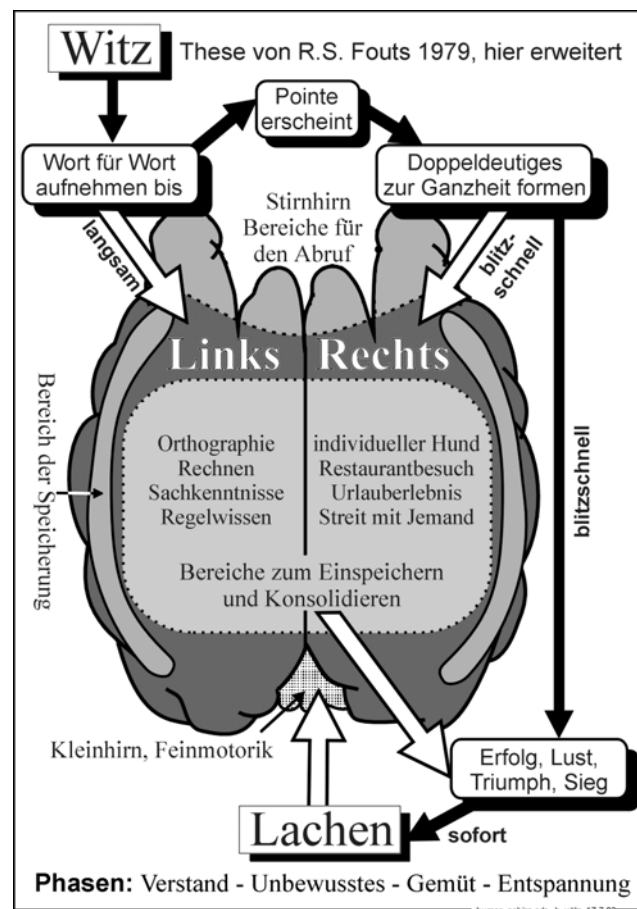


**Bild 1.** Gegenüberstellung von Humor als Haltung und Humor als Erleben und Erfahren.

Die erste Variante (**humorvollen Haltung** im Bild links) betrifft einen speziellen subjektiven Bezug zu anderen Menschen, ja zur Welt. Sie stellt als lebensbejahende Haltung die Fähigkeit dar, Lebenswidrigkeiten gelassen hinzunehmen und ihnen sogar eine heitere Komponente abzugewinnen. Sie ist eine Begabung zur Wahrnehmung und Darstellung komischer Aspekte des Daseins. Sie kann auch als Lebensweisheit gegenüber den Unzulänglichkeiten und Unvollkommenheiten der Welt angesehen werden und führt so zu Abgeklärtheit, souveräner Freiheit und Trost. Dieser Humor ist ein Zustand nach dem Lebenskampf. Er ist altersweise, milde und kampfflos. Während Lachen und Lächeln genetisch angelegt sind, braucht diese Haltung Zeit bis zu ihrer Entwicklung. Ihr fehlen Biss und Bosheit. Daher besteht die Gefahr, dass die oft notwendige kritische Distanz zur Welt verloren geht. Der Humorvolle lacht quasi über sich selbst. Ohne diese abgeklärte Haltung kann die Auseinandersetzung mit der Welt leicht in *Zynismus* übergehen. Humor als Haltung und pedantisch korrekte (wissenschaftliche) Beschreibung entsprechen verschiedenen Betrachtungen der Welt. Ihre Entgegensetzung hängt zusammen mit Gemüt und Verstand, warm und kalt oder Herz und Geist. Extrem ist der

*Galgenhumor*<sup>1</sup>. Er lacht gleichsam das Schicksal aus. Mit ihm wird Sorge und Angst überwunden. Die humorvolle Haltung wird noch deutlicher, wenn ihr der Witz, das Witzerlebnis (s.u.) gegenüber gestellt wird. Witz ist dann vor allem eine *Waffe* im Kampf zur Bewältigung von Tabus und Gefahren. Dieser Unterschied ermöglicht die Varianten des humorvollen Witzes und des witzigen Humors. Der Informationsprozess der humorvollen Haltung geht vom Ich aus und hat ein einziges Gegenüber (Natur oder Menschen), das er meist nur ohne Rückwirkung wahrnimmt. Bei der zweiten Variante (im Bild rechts) wirkt dagegen etwas von Außen auf das Ich ein. Es erheitert das Ich, ja animiert es zum Lachen. Kybernetisch gesehen ist die erste Variante ein „Messprozess“ mit speziellem Filter (rosarote Brille).

Die zweite Variante (**Humor erleben**) besitzt dagegen einen dreistufig gerichteten Ablauf (s.u. Bild 3). Es gibt den Input (das Komische in vielen Varianten), das System des Ichs und den Output (hauptsächlich das Lachen, auch Lächeln, Freude, Erheiterung, Genuss, Vergnügen und positive Emotionen). Dabei wird der Input vom Ich aber nicht rein passiv aufgenommen, sondern aktiv rezipiert und interpretiert. Dies bedarf einer spezifischen geistigen Leistung des Ichs. Der Humor entsteht ja immer erst im Innern des Menschen. Er benötigt meist ein Publikum und muss ausgedrückt werden. Eine weitere Einteilung betrifft die drei subjektiven Phasen: kognitive Kommunikation (Hören, Sehen), emotionale Reaktion (Belustigung, Freude, Erheiterung) und physische Reaktion (Lachen, Lächeln). Schließlich wurde auch die Theorie des linken und rechten Gehirn zur Erklärung der Witzwirkung herangezogen (**Bild 2**) Der Text wird langsam mit dem linken Gehirn aufgenommen. Bei der Pointe entsteht ein „Widerspruch“ (s.u.), den die rechte Hirnhälfte „blitzschnell“ löst. Der Erfolg stimuliert dann die Motorik, u.a. das Kleinhirn, zu Lachen.



**Bild 2.** Der vermutliche Wirkungsablauf beim Witz-Verstehen (vgl. Bild 1 rechts unten).

### 3. Zum Komischen

Der Prozess des Erlebens von Humor gilt für alle Arten des Komischen, insbesondere in Kunst und Literatur. Einen Überblick hierzu gibt **Tabelle 1**. Als Input kommen also sehr viele Varianten in Betracht. Hauptsächlich existieren recht verschiedenartige (witzige) Texte und Geschehnisse auf Bühnen, dann aber auch Situationen (Bewegung) und Bilder. In der Musik ist Humor bereits recht selten, und bei Geruch und Geschmack gibt es ihn wohl überhaupt nicht.

Auslösende Ursachen des Humors sind vielfach paradoxe Wortspiele oder Bilder, absurde Übertreibungen, widersinnige Handlungen, komische Parodien oder Imitationen, Verknappung der Kontexte, unerwarteter Schluss, frecher Schabernack sowie seltsame Mimik und Gestik. Eine Verschiebung zwischen Rede und Antwort, setzt zuweilen den ursprünglichen Gedankengang in anderer Richtung fort. Kontraste sind für Humor notwendig aber nicht hinreichend, denn umgekehrt sind viele Kontraste durchaus nicht komisch. Die oft vorhandenen Widersprüche rufen vielfach unregelmäßiges, verblüffendes,

<sup>1</sup> Die Bezeichnung geht auf einen Witz bei [Freud] zurück, wo ein Verbrecher, der zum Galgen geführt wird, spricht: „Dieser Tag fängt ja gut an“.

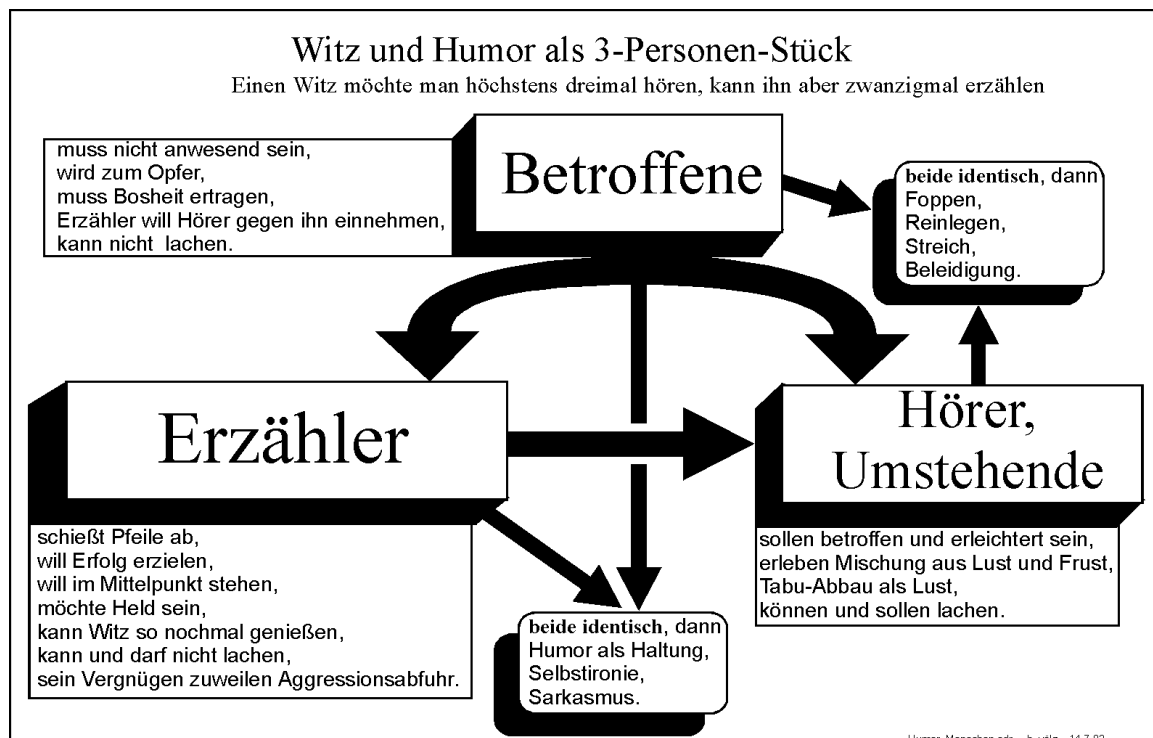
ungewohntes oder unlogisches Denken hervor. Dies ermöglicht es, kulturelle Zensuren oder Tabus bezüglich Religion, Machtansprüchen, Sexualität, Rache- und Aggressionswünschen geschickt zu unterlaufen. Nicht immer ist daher Humor harmlos oder gar ernsthaft. So entsteht die zuweilen nicht unberechtigte Annahme, dass er lächerlichmachend oder bössartig sei.

**Tabelle 1.** Das Komische in Kunst und Literatur.

Genre	Beispiele
Literatur	Anekdote, Antinomie, Aphorismus, Epigramm, Eulenspiegelerei, Farce, Feuilleton, Humoreske, Paradoxie, Satire, Schüttelreim, Schwank, Spukgeschichte
Sprechtheater	Burleske, Commedia dell'arte, Kabarett, Kasperle-Theater, Komödie, Sketch
Musik	Übertreibung, Parodie, Imitation natürlicher Geräusche, (Gerald Hoffnung)
Musiktheater	Operette, komische Oper, Gassenhauer, humoristisches Lied, Kanon, Moritat, Spottlied
Bilder	Karikatur, anamorphe, mehrdeutige und widersprüchliche Bilder (M. C. Escher)
Bewegung, Motorik	Clown, Pantomime, Ballet, Situationskomik, Artistik, Volkstanz, (Hofnarr)
Film; Fernsehen	Lustspielfilm, Comedy, Talkshows, („Pannen, Pech, Pleiten“)
direkte Kommunikation	Bonmot, Fopperei, Gag, Jux, Kalauer, Schabernack, Streich, Witz, Wort-, Gedanken-Spiel, Zote
Ichbezogen	Albernheit, Betrunkensein, Halluzination, Rauschzustand, Traum

Zur Tabelle 1 sind einige Kommentare erforderlich. Auf nationale Besonderheiten wird noch weiter unten eingegangen. Die *Spukgeschichte* wurde 1764 vom 4. Earl of Orford Horace *Walpole* (eigentlich Horatio Walpole; 1717 - 1797) erfunden. Den *Schüttelreim* entwickelte 1882 Heinrich *Seidel* (1842 - 1906) in Berlin im Juxclub „Allgemeiner Deutscher Reimverein“. Eine umfangreiche systematische Betrachtung von Anatomien, Paradoxien usw. auch bei Bildern ist in [Völz 01] S. 166 - 194 enthalten. Der *Hofnarr* kann in gewisser Hinsicht als ein Vorgänger der Kabarettisten angesehen werden. Er wurde hier aber zur Vereinfachung nur bei Bewegung und Motorik eingetragen. Der *Clown* besitzt eine Besonderheit. Bei Wiederholungen verlieren Witze schnell ihre Wirkung. Langsamer erfolgt dies für das meiste Komische. Jedoch die Späße des Clowns kommen dadurch erst richtig zur Wirkung. *Situationskomik* hat die Besonderheit, dass der bedauernswerte Held sein Schicksal auch nicht früher als der Hörer erfährt. Die *Tragikomik* ist für den Betroffenen tragisch und für den Zuschauer komisch. Die direkte Kommunikation wird noch genauer am Beispiel des Witzes (s.u. Bild 3) untersucht. Der *Kalauer* ist dabei eine besondere Variante, die schmerzhaft unser Niveau unterläuft. Bei den *ichbezogenen* Geschehnissen fallen als Besonderheit In-, Output und das Ich zusammen. Obwohl wesentliche Aussagen zum Traum von Sigmund *Freud* (1856 - 1939) gewonnen wurden, sei hier des Kontextes wegen Henri Louis *Bergson* (1859 - 1941) herangezogen. Für ihn steckt der Traum (und Humor) u.a. Grenzen der noch erträglichen Absurdität ab: „Wir lachen über Gedankengänge, von denen wir wissen, dass sie falsch sind, die wir aber im Traum für richtig halten könnten.“ (zitiert nach [Hirsch] S. 146).

Das Zusammenwirken der verschiedenen Einflüsse von Komischem lässt sich besonders gut am Witz mit **Bild 3** demonstrieren. Es gibt den Erzähler des Witzes, die Betroffenen, auf die sich der Witz bezieht und eine umstehende Menge, die der Witz erheitert (soll). Da im Bild ausreichend Ergänzungen enthalten sind, kann hier eine weitere Erklärung entfallen. Die Änderungen bei anderen Humorvarianten ergänzen **Tabelle 2** und **Tabelle 3**. Daraus wird die Universalität dieser 3-Personen-Kombination deutlich.



**Bild 3.** Kommunikative Zusammenhänge bei Erzählen von Witzen, einschließlich mehrerer Besonderheiten.

**Tabelle 2.** Ausgewählte Beispiele für 3-Partner/Parteien-Kommunikationen

Bezeichnung	Betroffenen-Bezug (Held, Opfer, Geschehen, ...)	Ziel, Zweck beim Hörer
Witz	Unerwartetes, überraschendes Ende, Tabubruch	Lachen, Heiterkeit
Komödie Tragödie	Turbulentes, aufregendes, z.T. skandalöses Geschehen Unerwartetes, schicksalhaftes Ende	Lachen, Vergnügen Weinen, Trauer, Läuterung
Gutachten Kritik Laudatio Verleumdung	(sachliche) Hervorhebung der (guten) Leistungen sachlich-subjektive Einschätzung Lobrede oder lobender Text flüsternde, reißerische, lügenhafte Geschichten	Bewertung des Betroffenen Hinweis auf Betroffenes Ehrung des Betroffenen Schaden des Betroffenen

**Tabelle 3.** Kommunikation meist ohne Hörer, als Ähnlichkeit zur 3-Personen-Kommunikation

Bezeichnungen	ähnelt
Lob Tadel, Verweis, Abmahnung Be- und Verurteilung Lüge	Laudatio Kritik mit Benennung von Negativem Gutachten bis Kritik und Verleumdung Verleumdung, auch Entstellung

#### 4. Eigenschaften und Arten von Lachen

Lachen ist fast so vielfältig wie der Humor. Wichtige Beispiele sind deshalb in **Tabelle 4** aufgeführt. Lachen ist ansteckend wie das Gähnen. Es ist leichter in einer Runde zu lachen als allein. Dabei ist die Stimmung wichtig: Wenn über drei Witze gelacht wurde, zündet der nächste sehr wahrscheinlich. Ist man so erst einmal hilflos gemacht, wirkt fast jeder Schwachsinn. Lachen wirkt befreiend wie Niesen (Ausatmen, Stöhnen, sich ausschütten vor Lachen, Dampf ablassen), aber auch drohend. Es gibt ein- und ausschließendes Lachen. Ein Scherz kann eine „schwierige“ Situation, eine gespannte, aggressive Atmosphäre auflösen und entkrampfen. Hierauf weisen u.a. mehrfach, die in der Feldforschung bei Ethnen tätigen Wissenschaftler hin. Lachen ist packend und macht hilflos wie Weinen. Konrad **Lorenz** (1903 - 1989) sagte 1963 diesbezüglich: ein bellender Hund beißt womöglich doch einmal, aber ein lachender Mensch wird wohl in den seltensten Fällen schießen. Es gibt das „Tränen lachen“ und das Lachen vor Verzweiflung.

**Tabelle 4.** Arten, Eigenschaften und Wirkung von Lachen

Lachen	Lächeln	Kichern	Grinsen	Auslachen
gemeinsam, laut brüllend, ansteckend, siegesbewusst, vereinernd und abgrenzend	individuell, persönlich sehr leise, verhalten, anziehend, beglückend, entwaffnend, Zufriedenheit zeigend	gemeinsam, leise, versteckt, ansteckend, vereinernd, grundlos, albern, Verlegenheit zeigend	individuell, lautlos, trennend, aussondernd, herausfordernd, beleidigend, bössartig, hämisch, verachtend	individuell, lautstark, aussondernd, zerstörerisch, Schadenfreude, bössartig
Gelächter, Grölen, Jauchzen, Juchzen, Jubeln, Jubilieren, Kreischen, Lustgeschrei, Quietschen, Totlachen, Wiehern	Schmunzeln	Gackern, Glucksen	Belächeln, Feixen, Grienen, Grimassen schneiden	Hohnlachen, Verlachen, Gelächter (Gruppe)

#### 5. Zur Geschichte

Lachen dürfte so alt sein wie die Menschheit. Bei den **Griechen** war das Lachen umstritten. Es ist einmal Hauptbestandteil der griechischen Tragödie. Auch die olympischen Götter lachten viel, in Homers „Ilias“ z.B. schadenfroh über den hinkenden und somit körperbehinderten Schmied Hephaistos (sprichwörtliches Homersches Gelächter):

*Unwiderstehliches Lachen erhoben die seligen Götter,  
als sie Hephaistos durch den Palast umherkeuchen sahen.*

Platon erhebt genau zu diesen beiden Zeilen im „Der Staat“ erhebliche Kritik: „So darf man also dem Homer auch Worte wie folgende nicht gelten lassen in bezug auf Götter“. In seiner Akademie war das Lachen verboten. Wenn auch Aristoteles' Abhandlung über die Komödie<sup>2</sup> unwiederbringlich verloren ist, so existiert doch immerhin in seiner „Nikomachischen Ethik“ der ganzer Absatz: d) „Heiterkeit“. Hier wird u.a. der richtige und angemessene Gebrauch von Humor vorgeschlagen. Es übt Kritik an Spaßmachern und ungebildeten Menschen, die das Vergnügen oft zu weit treiben. „Wer dagegen selbst nie einen Scherz macht und den Scherz, den ein anderer macht, unfreundlich aufnimmt, darf als übellaunig und saueröpfisch gelten.“

In der Bibel kommen Lachen, gelacht und Gelächter nur 22 mal vor, dabei 13 Stellen im Alten und 2 im Neuen Testament, darunter allein 5mal in der Geschichte um Sara, die 90jährig noch gebären soll (Details im Anhang). Die Römer waren im Allgemeinen stolz auf ihren Humor. Im Mittelalter war die Kirche, da Jesus habe nie gelacht hat, gegen das Lachen.

<sup>2</sup> Cicero kannte sie noch! Ecos Roman: „Der Name der Rose“ baut auf sie auf.

Interessant ist die Humor-Entwicklung beim **Kind**. Dabei sind deutlich drei Phasen zu unterscheiden: rein mechanisch, verbal und mittels Abstraktion. In der 1. Phase tritt das Lächeln bereits ab der 36 Lebensstunde im Zusammenhang mit der Zuwendung der Mutter auf. Dies ist der erste soziale Kontakt jedes Menschen. Er wird beim Lachen durch mechanischen Kitzeln<sup>3</sup> (ab 1/2 Jahr) und das „Kuckuck-Daaa-Spiel“ vertieft. Die 2. Phase beginnt mit dem Sprachvermögen. Im Alter von 2 bis 3 Jahren erfreuen Reime und Wortspiele. Mit 3 bis 4 Jahren tritt der typische „kindische“ Humor auf, und ab 5 Jahren kommen Spiele mit anderen hinzu: Cowboy und Indianer, Räuber und Gendarm, Zirkus, Familie etc. Die 3. Phase nutzt bereits die Abstraktionsfähigkeit des Kindes. Es baut sich eine „Scherzfassade“ auf. Bei 6 bis 7 Jahren stehen Rätsel und Anekdoten im Vordergrund. Es wird ein eigenes Repertoire angelegt. Mit 8 bis 10 Jahren beginnt das Kind Humor selbst zu schaffen. Dazu zählen Nonsens und Absurditäten (im Unterschied und Gegensatz zur Realität) sowie Wortspiele. Anderen Kindern werden Streiche gespielt. Insgesamt ist Humor für Kinder sehr wesentlich. Er ist ein Stück kuschelig warme Liebe, fördert Phantasie und Lernen. Ernsthaftigkeit wirkt dagegen wie eine intakte Fensterscheibe in einem leerstehenden Gebäude. Sie weckt die Lust zum Kaputtmachen.

Zur **Entstehung** von Lachen und Lächeln gibt es verschiedene Thesen. Meist wird davon ausgegangen, dass es am Menschheitsbeginn bei der Jagd und dem Kampf mit Gegnern um Leben und Tod ging. In diesem Sinn kann Lachen aus dem „Zähnefleischen“ bei der Verteidigung hervorgegangen sein. Wenn der Erfolger eintrat, so war das Lachen ein Triumph-Geschrei, Signal „Gefahr vorbei“ und Auslachen des Besiegten. So vereint Lachen noch heute die Sieger und distanziert die Besiegten. Lachen ist also nach innen freundlich und nach außen aggressiv. Dieser „kriegerische“ Charakter ist noch in Begriffen wie Lach-Kanonen und Lach-Salven erkennbar. Von hier aus führt der Weg zum Kampftraining und dem friedlichen Spiel der Olympiaden und Turniere. Hier kann der Sieger den Gegner bereits dazu überreden, in sein Siegerlachen einzustimmen, ihm zu gratulieren. Erst später geht dieser Wettbewerb in den noch friedlicheren Erzählerwettbewerb mit Spaß über. Vorstufen des Lächeln existieren dagegen schon beim „Spielgesicht“ höherer Säugetiere. In Indien lachen Menschen, wenn sie sich an höherer Kasten wenden. In China kichert man, um eigene Devotion und Höflichkeit zu zeigen, aber auch – für uns völlig ungewohnt – zur „Abwehr“ von einem schrecklichem Anblick.

In den **letzten Jahrzehnten** hat sich das Lachen z.T. deutlich verändert. Da Lachen schon immer als gesund galt, wurde in den 70ern das Bauchlachen als Partygag erfunden: Im Kreis liegen die Teilnehmer Kopf auf Bauch und die motorische Bewegung des Zwerchfell überträgt sich. Als bald lachen (fast) alle und wissen nicht einmal, warum. 1976 schlägt dann der Psychologe J. R. Atkin auf dem Humorkongress in Toronto die Einrichtung von Lachzentren vor. 1995 gründet der indische Arzt Madan Kataria aus Bombay den ersten Lach-Club. Es entsteht die Lachtherapie. Lachen kehrt hier seine Richtung um: Kunstlache schlägt ziemlich verlässlich in wahre Fröhlichkeit um. Es wurden sogar Humortest entwickelt, welche die „Humorfähigkeit“ einer Person bestimmen lassen. Doch es gibt auch Warnungen, dass Selbstsuggestion wie „immer nur lächeln“ nicht nur Wohlbefinden bewirken.

Die Bedeutung des Lachen hat auch zu einem **Marktwert** geführt. Im Altertum waren Sammlungen von Witzen sehr selten und individuell. Erst um 1800 wurden Sammlungen witziger Aussprüche publiziert. Dann kam das geistvoll-kalauernde Feuilleton hinzu. Nach 1900 entstehen im größeren Umfang Witzsammlungen und -bücher. Lachend werden heute (alle?) alten Ideale, Werte und Tabus zerstört. Es ist aber zu beachten, dass es ohne Vorurteile auch kein echtes, befreiendes Lachen mehr geben kann. Bei „Anything goes“ gibt es keine Witze mehr. Inzwischen ist eine ganze Konsumgut-Industrie entstanden, die uns mit „kleinen, harmlosen Dingen“ zum Lachen versorgt. Der Weg geht vom Lachsack<sup>4</sup> in den 60er Jahren über die Achterbahn bis zum Extrem-Sport und -urlaub?! Alles ist lauter und schneller geworden. Aufgesetztes Lachen verdrängt das alte Lächeln. Es ist zu scheu, zu leise und nicht zu hören! Daher lachen manche Menschen viel und laut, und andere haben nichts zu lachen. Es gibt eine Ausbreitung des grund- und anlasslosen Lachens, um andere Menschen freundlich zu stimmen. In den USA lachen sich viele nur an, um zu zeigen, dass sie gut gelaunt sind. In den letzten zwanzig Jahren nimmt das Witzerzählen stark ab. Es gibt kaum noch Könner. Auch sind weniger neue Witze im Umlauf. Dafür blüht „Humor“ im Fernsehen, den man als einsamer Zuschauer stumm „genießt“. Behütete Kinder lachen heute etwa 400mal am Tag, Erwachsene dagegen nur 15mal. Noch vor etwa 40 Jahren lachte der erwachsene Deutsche dreimal mehr als heute.

## 6. Witz, Kompression, Kryptographie, Rätsel

Es gibt einige Besonderheiten um den Witz – insbesondere Witzverstehen und Witzmerken –, die für kommunikative Betrachtungen recht bedeutsam sind. Einige Menschen können Witze nicht verstehen. Bei Hirnschäden ist dann vielfach die rechte Hirnhälfte betroffen (vgl. Bild 2). Doch das Hauptproblem ist erheblich allgemeiner: Witztexte entsprechen im beträchtlichen Umfang der Datenkompression und Kryptographie. Witze können als verdichtete, schadhafte Texte, als Halffertigprodukte angesehen werden. Der Hörer muss den Text erst vervollständigen und zurechtrücken. Der eigentliche Inhalt wird verschlüsselt mitgeteilt und muss erst dechiffriert werden. Das verlangt aktive Verständnisarbeit und ist eine intellektuelle Herausforderung, eine Prüfung. Daher tritt beim Erfolg der Triumph, das Lachen auf. Einige Menschen scheitern jedoch schon dabei, die Aufgabe zu erkennen. Deswegen muss zuweilen auch ein Signal hinzugefügt werden: „Dies ist ein Witz, decodiere ihn!“

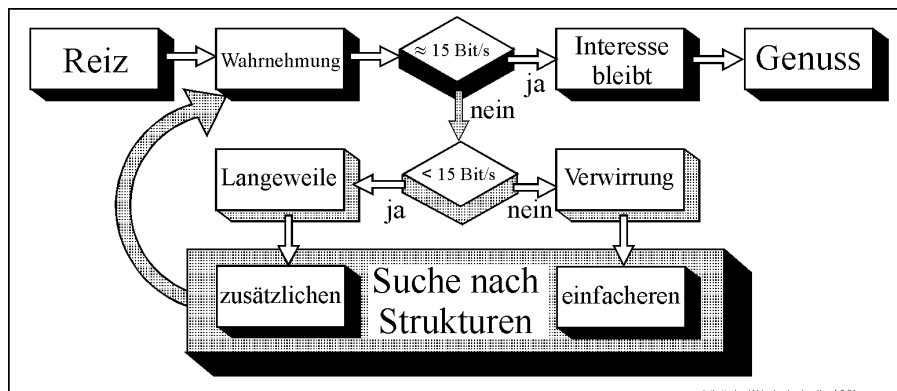
Witze betreffen immer Tabus, Verbote, nicht erlaubte Genüsse usw., also das was eigentlich schamhaft versteckt bleiben sollte. Der eigentliche Inhalt wird durch den Witz so umschrieben, dass die möglichen „Strafen“ unterlaufen werden. Witze ähneln einem Flüstern und heimlich geworfenen Blicken. Die intellektuell ästhetische Form überdeckt den eigentlichen Inhalt. Da dieser weder ausgesprochen und richtig bewusst werden darf, besteht auch die Gefahr, dass man sich einen Witz schwer merken kann, man müsste dazu ja dem Tabu „gehörchen“. Hieraus folgt weiter, dass ein erklärter Witz sofort seine Wirkung einbüsst. Ein Witz muss eben spontan (durch das rechte Gehirn) verstanden werden. Bei Witzen lacht man entweder sofort oder gar nicht. Folglich gilt der Witz als die wohl schnellste Kommunikation überhaupt.

<sup>3</sup> Die **Mutter** kann ihr Kind am besten kitzeln. Es ist ein Scheinangriff, d.h. Liebkosung in leicht aggressivem Gewand, zugleich erschreckend und erwünscht, Gefühlsmischung aus verwöhnendem Streicheln und aggressivem Zugriff (jucken, schmerzen): „*Mach mir nur ein klein wenig Angst, damit ich es genieße, keine Angst mehr zu haben!*“

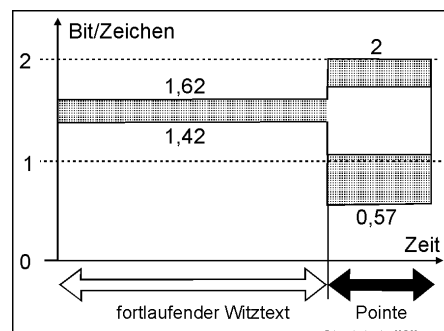
<sup>4</sup> In einem Stoff sack befand sich ein kleiner motorisch angetriebener Plattenspieler, der eine Lachaufnahme enthält, die bei Bedarf angespielt werden konnte.

Eine gewisse Beziehung besteht auch zu **Rätseln**. Auch bei ihnen muss die Lösung gesucht und gefunden werden. Im Gegensatz zum Witz gibt es jedoch vielfältige nützliche Hinweise, insbesondere wie und wo die Lösung zu finden ist und es können alle nur erdenklichen Hilfsmittel (Lexika usw.) herangezogen werden. Diese Angaben zum Lösen sind außerdem im Gegensatz zum Witz recht vollständig. Schließlich hat man beim Rätselraten viel Zeit, und den Erfolg erlebt man fast intellektuell, kaum emotional. Während Rätsel bewusst gemacht werden, entstehen Witze immer spontan in der Situation und haben daher – wohl als einiges Textprodukt – kaum jemals einen Autor. Absichtlich geschaffen werden dagegen u.a. *Anekdoten* oder *Bonmots*.

Für Humor und Witz dürfte auch das klassische Gedächtnisschema des Informationsflusses zum bewussten Gedächtnis gemäß **Bild 4** gelten. Es wurde für das Kunsterleben und Lernen aufgestellt, und weist aus, dass der Mensch auf die unterschiedlichste Art versucht zum Standardfluss von etwa 15 Bit/s zu kommen. Bei der Pointe wird dieser Wert zeitweilig überschritten und erzwingt daher die Lösung durch die rechte Gehirnhälfte. Dieser Übergang wurde schon in den 60er Jahren von [Weltner] experimentell bestimmt. Das entsprechende **Bild 5** gilt allerdings für die Entropie je Zeichen. Im Laufe der Erzählung wird uns fortlaufend eine etwa gleichbleibende Informationsmenge übermittelt. Sie wurde zu etwa 1,5 Bit/Zeichen gemessen. Bei der Pointe tritt dann etwas Unerwartetes auf. Die Entropie steigt auf etwa 2 Bit/Zeichen an. Es gibt auch seltene Fälle wo sie steil abfällt, wenn man nämlich aus der Erzählung die Pointe unvermittelt selbst erkennt. Dies schließt sich gut an die Aussage von [Freud] an, dass man bei der Witzerzählung immer den physiologischen Aufwand im Voraus einschätzt. Dieser Aufwand ist dann plötzlich bei der Pointe verändert und die so ersparte physiologische Energie entlädt sich mit dem Lachen. Er kam auf diesen Zusammenhang durch den Traum, an dem er Unlust-Ersparnis bemerkte. Beim Trägischen ist es genau umgekehrt. Zum Schluss wird viel mehr psychologische Energie verlangt, als erwartet wurde. Daher werden wir traurig und Weinen.



**Bild 4.** Bedeutung des konstanten Informationsflusses um 15 Bit/s beim Lernen, Kunst wahrnehmen und auch beim Witz.



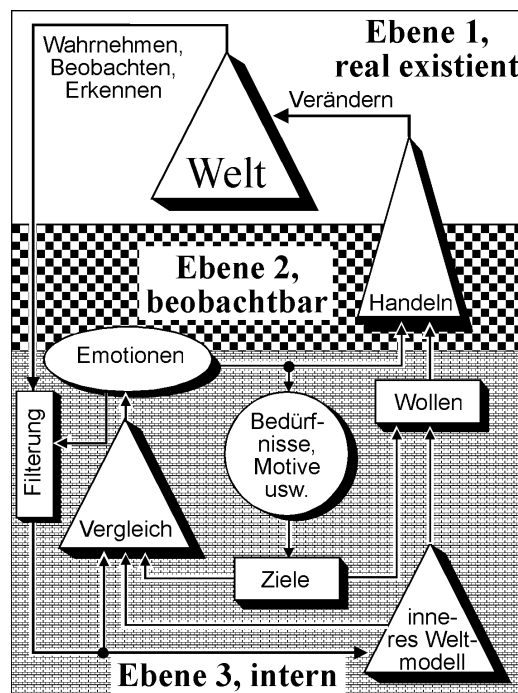
**Bild 5.** Informationsmenge beim Witz nach [Weltner]

## 7. Gefühle und Emotionen

Als Fachterminus wurde Emotion (*lateinisch motio, movere, motum* bewegen, erregen, erschüttern und *lateinisch emovere* hinaus, wegschaffen, entfernen, erschüttern) von Eugen **Bleuler** (1857 - 1939) geprägt. Umgangssprachlich sind Emotion und Gefühl fast synonym. Beim Gefühl schwingt jedoch meist etwas Positives und bei Emotion etwas Negatives mit. Zusätzlich wird Gefühl auch im Sinne von Empfindung, Empfinden, Feeling, Flair, Gespür, Instinkt, Spürsinn und salopp als „einen Riecher für etwas haben“ oder „eine Ahnung haben“ gebraucht. Noch spezieller tendiert Gefühl zum Verliebtsein. Deshalb wird hier weiterhin der mehr fachliche Begriff Emotion benutzt. Typische Emotionen sind Aggression, Angst, Antipathie, Ärger, Besorgnis, Freude, Liebe, Trauer, Wut und Zorn.

Alle Emotionen sind Grundphänomene des individuellen, subjektiven sowie inneren und äußeren Erlebens. Sie betreffen einen komplexen Befindlichkeitszustand des Menschen und setzen sich aus kognitiven und affektiven Elementen zusammen. Im Gegensatz zu einigen Auffassungen sind Emotionen **keine Informationen**. Sie sind primär **biologische Reaktionen**, die Bewertungen von Gegebenheiten und Verhaltensmöglichkeiten in Bezug auf Gedächtnisinhalte (Vorstellungen, Wünsche, Hoffen Wollen usw.) betreffen. In das Bewusstsein des Betroffenen gelangen sie – wenn überhaupt – erst bei oder kurz nach ihrem Auftreten. Dann werden sie zu Emotionen. Es ist nämlich zweierlei, ob man Emotionen selbst **erlebt**, das sind die

eigenen Emotionen, oder ob man sie *beschreibt*. Letztere sind recht allgemein und vor allem abstrakt. Unabhängig vom Bewusstsein sind Emotionen meist mit nach Außen hin sichtbaren, feststellbaren Erscheinungen, z.B. der Mimik und Gestik, gekoppelt. Zur funktionellen Beschreibung von Emotionen eignet sich das 3-Ebenen-Modell von **Bild 6**. [Völz 78].



**Bild 6.** Schematische Darstellung der Entstehung von Emotionen, die auch für den Humor gilt.

**Ebene 1** betrifft die objektiv zugänglichen **Umwelt**, Realität. Sie wird vom Subjekt beobachtet, wahrgenommen und erkannt. Dies geschieht allerdings gefiltert durch Aufmerksamkeit, Interesse usw. Einmal wirken hierbei Emotionen mit. Zum Anderen beziehen sich die meisten Emotionen auf sie. In dieser Ebene handelt der Mensch, indem er mehr oder weniger bewusst Veränderungen vornimmt.

**Ebene 2** betrifft am Menschen **Beobachtbares**:

- a) **Handlungen** und Verhalten des Menschen sowie
- b) **Begleit-Erscheinungen** der Emotionen, wie Tränen, Freude, Erröten, Erblassen, Ausdrucksbewegungen (Mienen, Gesten) und objektiv „messbare“ Größen, wie Herzschlag, Puls, Pupillenreflex, Hautwiderstand, Gesichtstemperaturen, EKG usw.

**Ebene 3** ist bestenfalls durch **Selbstbeobachtung** oder **Verallgemeinerung** zu ergründen. Für sie wird daher ein spezielles inneres **Modell des Menschen** verwendet, welches wesentliche Aspekte des Entstehens und der Wirkung von Emotionen beschreibt. Hier müssen viele Aspekte des individuellen Gedächtnisses berücksichtigt werden. Dazu gehören ein internes, subjektives Weltmodell, Ziele und deren Ursachen, also Bedürfnisse, Motive, Bestrebungen, Tendenzen usw.

Als Ursprung allen Verhaltens und Handelns werden im Modell Bedürfnisse, Tendenzen, Motive, Bestrebungen usw. angenommen. Für die weitere Betrachtung sollen sie sich bereits herausgebildet sein. Meist werden gleichzeitig mehrere Ziele verfolgt und angestrebt. Sie steuern Absichten und Wollen. Denn um Ziele zu erreichen, müssen in der Realität (Ebene 1) aktive Handlungen durchgeführt werden. Der dafür notwendige Aufwand wird versuchsweise und im Voraus am internen Modell der Welt abgeschätzt. Dies geschieht vor allem durch Vergleiche (siehe **Tabelle 5**), auch bezüglich mehrerer Wege (Möglichkeiten) und Ziele und deren individuelle „Wichtigkeit“. Diese Vergleiche sind keine einfachen Differenzbildungen, sondern erfolgen in komplex-ganzheitlicher Weise. Ein Ziel kann so nämlich mehrere, z.T. auch widersprüchliche Emotionen zur Folge haben. Ähnlich kann eine Handlung zugleich verschiedene Ziele befriedigen. Als Ergebnis der Vergleiche entstehen Emotionen. Ist der zu erwartende Aufwand gering, so sind sie positiv; bei schwierigen oder hoffnungslosen Situationen sind sie dagegen negativ. Alle Größen und Einflüsse ändern sich zusätzlich mit der Zeit. Plötzliche und unerwartete Änderungen ergeben u.a. wesentliche Ursachen für Komik, Witz und Tragik. Auch besondere subjektive Zustände, wie Müdigkeit, Agilität, Trunkenheit, Drogeneinwirkung usw. sind von erheblichem Einfluss. Die hohe Komplexität der Zusammenhänge fördert und lähmt das Handeln.

**Tabelle 5.** Einige Möglichkeiten für Differenzbildungen als Basis von Emotionen.

Typ	Arten der Differenzbildungen	
<b>Erfüllbarkeit</b>	Objektive Gegebenheiten	Subjektive Ziele
<b>Äußerer Zwang</b>	Forderungen aus der Umwelt und Gesellschaft	Eigene, interne Interessen, Zielvorstellungen
<b>Modellfehler</b>	Reales Umweltverhalten	Verhaltens des inneren Modells
<b>Mitfühlen, Hineindenken, Bewerten</b>	Subjektive Identifizierung mit einer handelnden Person (Übertragung von Emotion?!, z.B. Musik)	Übliches oder vermeintliches eigenes Verhalten
<b>Entscheidung</b>	Vielzahl der Varianten beim Denken, Planen und gedanklichen Handeln bezüglich der Ziele (neue Einsicht, z.B. Aha-Moment)	

Emotionen sind also höchst komplex. Sie sind u.a. durch die große Vielfalt der menschlichen Individuen sowie ihrer äußerst unterschiedlichen Bedürfnisse und Interessen gekennzeichnet. Deshalb ist ihre Klassifikation nicht einfach, denn sie muss möglichst alle Aspekte erfassen, widerspiegeln. Allein die Festlegung der Aspekte ist unsicher. Dennoch gilt wahrscheinlich **Tabelle 6**. Für die ersten drei Aspekte gibt **Tabelle 7** eine Detaillierung. Nicht nur bei der **Intensität** von Emotionen wird zuweilen nach **adäquat** und **inadäquat** unterschieden. Für diese Beurteilung sind zweimal zwei Umstände zu beachten, wie sie die folgende **Tabelle 8** aufzeigt. Da Emotionen primär unbewusste Reaktionen sind, dürften sie für den Betroffenen zunächst immer der Situation entsprechend, also adäquat sein. Dies gilt selbst dann, wenn er später – unter Berücksichtigung aller Umstände – erkennt, dass sie „eigentlich“ inadäquat waren. Ein Außenstehender kann immer beide Varianten unterscheiden. Seine Einschätzung muss dabei aber nicht mit der des Betroffenen übereinstimmen. Zur Bewertung nach **höheren** und **niederen** Emotionen gibt es vielfältige Diskussionen und Gesichtspunkte, auf die hier aber nicht eingegangen wird.

**Tabelle 6.** Wichtige Aspekte und Dimensionen von Emotionen (in Klammern einige Beispiele).

Bezug	Gegensätze, Extreme	
<b>Objektbezug</b>	gerichtet (Moral, Ästhetik)	neutral (Stimmung)
<b>Richtung</b>	positiv (Lust, Freude)	negativ (Wut, Angst)
<b>Intensität</b>	stark	schwach
<b>Dauer</b>	anhaltend (Leidenschaft)	vergänglich: (Affekt)
<b>Realität</b>	adäquat, angemessen	inadäquat
<b>Werte</b>	höhere, geistige, kulturelle (Kopf)	niedere, leibliche (Bauch, Unterleib)
<b>Handeln</b>	fördernd	hemmend
<b>Teilnahme</b>	aktiv handelnd	passiv erlebend

**Tabelle 7.** Differenzierung der Aspekte: Objektbezug, Intensität, Richtung und Dauer von Emotionen.

Objektbezug	Intensität und Richtung	Dauer
Es besteht ein Bezug zu konkreten <b>Personen, Objekten</b> oder <b>Prozessen</b> . Beispiele in Klammern.	messbar u.a.: Pupillenreflex, Puls, Atem, Hautwiderstand, Blutdruck, EEG.	nur Beispiele
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lebensnotwendigkeit</b> (Sattsein, Sicherheit, Sexualität)</li> <li>• <b>Intellekt</b> (Aha-Moment bei neuer Einsicht).</li> <li>• <b>Ethik, Moral</b> (Liebe, Achtung, Güte, Mitgefühl, Hingabe, Takt, Schuld, Hass, Rache).</li> <li>• <b>Ästhetik</b> (Erhabenes, Komisches, Tragisches, Anmut; teilweise auch Charme, Charisma).</li> <li>• <b>Bewegung</b> (Tanz, Wandern, Spiel, Sport).</li> <li>• <b>Wiedererkennen</b> von etwas (Erlebnis, Menschen, Kunst, Musik, Lernen).</li> <li>• <b>Religion</b> (Gott, Gnade, Erlösung – ist umstritten).</li> <li>• <b>Ungerichtetheit</b> (Stimmungen, sind meist weder für den Betroffenen noch der Umwelt verständlich. Ihre Ursachen dringen nicht ins Bewusstsein vor).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Negative</b> Emotionen (Ärger, Angst, Aggressivität, Trauer, Trotz, Wut, Zorn) entstehen, wenn subjektiv gesehen wichtige Bedürfnisse nicht befriedigt werden können und auch momentan kaum befriedigbar erscheinen.</li> <li>• <b>Positive</b> Emotionen (Freude, Lust, Glück, Zufriedenheit, Hochgefühl) rufen Wunsch nach Wiederholung hervor (Suchtgefahr) und bewirken aktives Suchen nach neuen Bedürfnissen, tragen so zur weiteren Evolution des Verhaltens bei.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Affekt:</b> kurzfristig aufwallend.</li> <li>• <b>Trauer, Stimmung</b> länger anhaltend.</li> <li>• <b>Liebe, Leidenschaft</b> sehr lang anhaltend.</li> </ul>

**Tabelle 8.** Zur Möglichkeit von inadäquaten Emotionen.

	Zum Zeitpunkt des Erlebens	Im Nachhinein
<b>Selbst</b>	immer <b>adäquat</b>	adäquat oder inadäquat
<b>Fremd</b>		adäquat oder inadäquat

Häufig wird der Wissenschaft Vernunft und Rationalität, der Kunst hingegen Gefühl und Emotionalität zugeordnet. Diese vereinfachende Zuordnung wird sogar oft noch mit der Bewertung nach höheren und niederen Gefühlen gekoppelt. Beides ist aber falsch, denn auch die Wissenschaft braucht Gefühl und die Kunst auch Vernunft. Außerdem dürften diese „Kopplungen“ ein Grund dafür sein, dass einige Menschen trotz der potentiell extrem großen Vielfalt menschlicher Gefühle nur zu erstaunlich wenigen, schablonenhaften Gefühlen fähig sind. Daher ist es wichtig zu wissen, dass durch Übung und Erfahrung jeder sein Gefühlsleben deutlich bereichern kann. Er muss sich den verschiedensten emotionalen Erlebnissen anvertrauen und sich in sie differenziert vertiefen. In der heutigen Zeit – wo das Negative recht vordergründig auftritt – dürfte es zusätzlich besonders wichtig sein, sich viele positive Erlebnisse zu verschaffen und sie zu genießen. So ergänzte auch um 1990 die experimentelle Psychologie den 1905 von Binet und Simon entwickelten Test für den Intelligenz-Quotienten (IQ) durch



einen emotionalen Quotienten (EQ). Mit ihm werden u.a. die Fähigkeiten sich selbst zu motivieren und andere zu stimulieren erfasst. Der EQ soll zudem bedeutend wichtiger für den Erfolg im Leben sein. Emotionen sind auch sozialer Kitt. Bei der direkten menschlichen Kommunikation sind sie äußerst einflussreich und schaffen erst die persönlichen Beziehungen. Der Verstand funktioniert zwar besser ohne sie, aber für das Entstehen und Durchsetzen neuer Ideen sind emotionale Aspekte, wie Leidenschaft, Hingabe, Ausdauer und Phantasie von grundlegender Voraussetzung. Selbst in den Tränen sind emotionale Einflüsse mittelbar nachweisbar. So enthalten Tränen, die beim Zwiebelschneiden auftreten, nicht das sonst vorhandene Stresshormon, das schmerzlinderndes Endorphin.

Neurologisch werden Emotionen vor allem in der Umgebung des limbischen System (*lateinisch limbus* Gürtel) erfasst und reguliert. Sie sind wie ein Saum oder Gürtel um den in der Mitte des Gehirns sitzenden Balken (*Corpus callosum*) angeordnet und stellen als älterer Gehirnteil die Verbindung zum Neocortex her. Ferner gibt es offensichtlich ein ausgeprägtes Gedächtnis für emotionale Inhalte.

## Literatur

- Bremmer, J. u. Rodenburg, H. (Hrg.): Kulturgeschichte des Humors. Primus-Verlag, Darmstadt 1999  
 Freud, S.: Der Witz und seine Beziehungen zum Unbewußten. 2. Aufl., Franz Deuticke, Leipzig - Wien 1912, (Kiepenheuer, Leipzig - Weimar, 1985)  
 Hirsch, E. Chr.: Der Witzableiter oder die Schule des Lachens. Neuaufgabe. Beck, München 2001  
 Robinson, V. M.: Praxishandbuch Therapeutischer Humor. Ullstein Medical, Wiesbaden 1999  
 Schmölders, Cl. (Hrg.): Die Kunst des Gesprächs. Texte zur Geschichte der europäischen Konversationstheorie. DTV 6102., München 1979  
 Völz, H.: Diskussionsbeitrag zur Information und Emotion. In: Philosophische und ethische Probleme der Biowissenschaften. Akademie-Verlag Berlin (1976), S. 269 - 277  
 Völz, H.: Computer und Kunst. Reihe akzent 87. 2. Aufl. Urania-Verlag Leipzig Jena - Berlin 1990  
 Völz, H.: Information I - Studie zur Vielfalt und Einheit der Information. Akademie Verlag, Berlin 1982.  
 Völz, H.: Wissen - Erkennen - Information. Allgemeine Grundlagen für Naturwissenschaft, Technik und Medizin. Shaker Verlag, Aachen 2001  
 Wellek, A.: Zur Theorie und Phänomenologie des Witzes. Studium generale (1949), H. 3, S.171-182  
 Weltner, K. Informationsprozesse und Erziehungswissenschaft. Verlag Schnelle, Quickborn 1970

## Anhang 1

### Kurze Geschichte von Humor, Witz und Lachen

- Lächeln** beim Einschlafen des gesättigten Babys im Arm der Mutter (erbt)  
 Frühmenschen **Lachen** nach dem Sieg beim Kampf auf Leben und Tod gegen Feinden oder bei erlegter Beute (Ritual)  
 -100 (ca.) **Cicero** im „De Oratore“ Lachen sei Ausdruck der Hochmut.  
 -50 (ca.) **Horaz** Satiren: „Lieber einen Freund verlieren als einen guten Witz.“  
 100 (ca.) **Plutarchs** Sammlung apophthegmata enthält viele witzige Aussprüche  
 250 (ca.) Teile Sammlung Philogelos entstanden, ein Witz gilt Roms Tausendjahrfeier am 21.4.248  
 1000 (ca.) **Philogelos** (der Lachfreund) Sammlung von 265 Witzen erscheint  
 1650 (ca.) Für Thomas **Hobbes** ist Lachen meist als aggressiv, in feinen Kreisen gilt es als pöbelhaft, roh und hochmütig  
 1682 Begriff „**Humor**“ erstmals in England bezeugt; noch als Bezeichnung für geistige Anlage oder Temperament  
 1764 **literarische Spukgeschichte** wird vom englische Landedelmann Sir **Horace** Walpole erfunden  
 1800 (ca.) Sammlungen witziger Aussprüche erscheinen  
 1840 Die Gattung **Witz** tritt auf, vor allem als Männersache  
 1870 Wort für Humor wird von einigen **Franzosen** französisch ausgesprochen, gilt aber als **englische** Angelegenheit  
 1882 Der **Schüttelreim** wird 1882 in Berlin im Juxclub „Allgemeiner Deutscher Reimverein“ erfunden  
 1885 Emil Kraepelin registriert, dass **Missbildungen** und Verkrüppelungen beim Witz oft vorkommen  
 1830 (ca.) Der **jüdische** selbstironische **Witz** entsteht  
 1905 **Freuds** Psychologie des Witzes erscheint  
 1920 (ca.) Es wird nicht mehr über **Behinderte** gelacht  
 1940 Arbeit von Joachim **Ritter** zur vereinenden Wirkung von Humor erscheint  
 1949 Albert **Rapp** stellt die **Hypothese** des Lachens als Sieg nach Kampf auf  
 1955 (ca.) „sick humor“, kranker, **perverse** **Humor**, Greuel-Witze entstehen, Gefahr des Overkill  
 1956 Die **Paradoxie** wird von Bateson wiederentdeckt  
 1961 Buch von Salcia **Landmann** zum jüdischen Witz erscheint  
 1967 Die **Paradoxie** wird von Watzlawik erneut wiederentdeckt  
 1970 **Ostfriesen-Witze**: Gymnasium Westerstede Primaner Borwin Bandelow: Schülerzeitung „Trompeter“ in Spalte „Aus Forschung und Lehre“ „Homo ostfriensis“.  
 1972 Es gilt als noch möglich, eine vollständige **Bibliographie** zum Humor zu schreiben  
 1976 Psychologe J. R. Attkin (Toronto) schlägt auf **Humor-Kongress** Einrichtung von **Lachzentren** vor (Lachtherapie)  
 1976 bis 1977 **Häschen-Witze** in der DDR als Persiflage auf leere Geschäfte  
 1977 **Judenwitze** in westdeutschen Schulen wiederbelebt (größtenteils böseartig)  
 1979 2. Internationaler **Humor-Kongress** Los Angeles: R. S. Fouts stellt These vom **rechten und linken Gehirn** vor  
 1995 Der Arzt Madan Kataria aus Bombay gründet den ersten **Lach-Club**  
 2000 Einschätzung: eine Bibliographie zum Humor wird mehr als 100 Seiten füllen

## Anhang 2

### Lachen in der Bibel

**Moses 1: 17,17 und 18, 10 - 15:** Geschichte um Sara

Abraham fiel auf sein Angesicht nieder und **lachte**. Er dachte nämlich in seinem Herzen: Soll etwa einem Hundertjährigen noch ein Kind geboren werden? Oder soll die neunzigjährige Sara noch gebären?

Der Herr sprach: „Gewiss werde ich dich übers Jahr wiederum besuchen; dann hat deine Frau Sara einen Sohn.“ Sara aber horchte im Zelteingang hinter ihm.

Abraham und Sara waren alt, vorgerückt an Tagen; Sara ging es nicht mehr nach der Frauen Regel

Sara **lachte** in sich hinein und dachte: „Ich bin doch verblüht; da soll mir noch Liebeswonne werden? Und auch mein Gatte ist schon ein Greis“

Der Herr sprach zu Abraham: „Warum hat Sara denn **gelacht** und gedacht: Soll ich wahrhaftig noch gebären, da ich doch alt bin“

Ist für den Herrn etwas unmöglich? Übers Jahr zur festgesetzten Zeit kehre ich zu dir zurück; dann hat Sara einen Sohn.

Sara versuchte zu heucheln und sprach: „Ich habe nicht **gelacht**.“ Denn sie fürchtete sich. Er aber sprach: „Doch, du hast **gelacht**.“

**Daniel** 14,19: Daniel aber **lachte** und hinderte den König, ins Innere einzutreten. Er sprach: „Schau doch den Boden an und stelle fest, wessen Fußspuren das sind!“

**Ezechiel** 23,32: So spricht der Gebieter und Herr: „Den Becher deiner Schwester sollst du trinken, den tiefen und weiten! [Sie soll zum **Gelächter** und Hohn werden!] Er fasst gar viel.“

**Habakuk** 1,10: Dies Volk verspottet Könige, und Fürsten sind ihm zum **Gelächter**. Es **lacht** über jede Festung, schüttet Erde auf und nimmt sie ein.

**Jeremias** 20,7: Du hast mich betört, o Herr, und ich ließ mich betören; du hast mich ergriffen und überwältigt! Zum **Gelächter** bin ich den ganzen Tag, jedermann höhnt über mich!

**Job** 12,4: Zum **Gelächter** für seinen Nächsten wird, wer Gott anruft, er solle ihm antworten; zum **Gelächter** wird der Gerechte, der schuldlos ist.

**Klagelieder** 1,7: Jerusalem gedenkt der Tage ihrer Not und Unrast, all ihrer Kostbarkeiten, die sie einstmals besaß, wie ihr Volk in Feindeshand fiel und niemand ihr beistand. Die Feinde sahen sie und **lachten** über ihre Zerstörung.

**Makkabäer 1**: 7,34: Er jedoch verhöhnte sie, **lachte** sie aus, beschimpfte sie und führte überhebliche Reden.

**Makkabäer 1**: 10,70: „Du als einziger empörst dich gegen uns; ich aber bin deinetwegen zum **Gelächter** und zum Spott geworden. Warum behauptest du uns gegenüber auf dem Gebirge die Macht?“

**Psalmen** 2,4: Der im Himmel thront, **lacht**; der Herr spottet ihrer.

**Sirach** 13,6: Er schmeichelt dir, weil er dich nötig hat, er **lächelt** dir entgegen und bestärkt dein Hoffen.

**Sirach** 21,20: Der Tor erhebt beim **Lachen** seine Stimme, der Kluge aber **lächelt** kaum vernehmbar.

**Weisheit**: 5,4 „Dieser war es, der uns einst zum **Gelächter** diente und zu schmähenden Spottreden, uns Toren! Wir hielten sein Leben für Irrsinn, sein Ende für schimpflich.“

#### **Lukas neues Testament**

6,21: Selig ihr, die ihr jetzt hungert, denn ihr werdet gesättigt werden. Selig ihr, die ihr jetzt weint, denn ihr werdet **lachen**.

6,25: Wehe euch, die ihr jetzt gesättigt seid, denn ihr werdet hungern. Wehe euch, die ihr jetzt **lacht**, denn ihr werdet klagen und weinen.

#### **Zusammenfassung**

Mit dem Aufsatz wird versucht Humor, Komik, Witz und die verschiedenen Formen des Lachens als eine besondere Form der menschlichen Kommunikation und Aneignung der Welt zu erfassen. Dazu werden schematische Ablauf- und Strukturbilder sowie systematische Tabellen aufgestellt. Der Text vermittelt die damit zusammenhängenden Aspekte. Eine entsprechendes kybernetisches Model zu den Emotionen vertieft diese Betrachtungen.