

Humorentwicklung: Warum und worüber Kinder und Jugendliche gerne lachen

Werner Wicki, PHZ Luzern

Glückliche Kinder sind in unserer Vorstellung lachende Kinder. Umgekehrt machen wir uns Sorgen um Kinder, die nicht lachen, fragen uns, ob sie vielleicht krank sind, was sie traurig macht etc. – Das Lachen gehört so selbstverständlich zu Kindern und Kindheit, dass sich die Wissenschaft lange Zeit nicht allzu viele Gedanken darüber gemacht hat. Das hat sich in den vergangenen 15 Jahren geändert, nicht zuletzt aufgrund des stärkeren Interesses an der emotionalen und psycho-sozialen Entwicklung und an salutogenetischen Entwicklungsfaktoren.

Lachen entspringt (bei Kindern und Erwachsenen) meist der spielerischen Bearbeitung unmittelbarer oder erinnelter (vorgestellter) Erfahrungen, die verzerrt, übertrieben, variiert, analogisiert, verkehrt, parodiert oder nachgeäfft werden. Humor entsteht somit im Spiel mit sprachlichen, körperlich-gestischen, mimischen und/oder situativen Ausdruckselementen. Noch etwas allgemeiner formuliert: Im Zentrum humorvoller Produktionen steht die spielerische Veränderung oder gar Verkehrung der unmittelbar angetroffenen Wirklichkeit, aber auch die Transformation von Vorstellungen, Konzepten und Erwartungen. All diese Produktionen geben einerseits Auskunft über die geistige und soziale Welt der Kinder und Jugendlichen, andererseits lassen sie Rückschlüsse auf kognitive, sprachliche und sozio-emotionale Kompetenzen zu, die Kinder und Jugendliche in einem bestimmten Alter erworben haben.

Die ständige Imitation und Variation von Erfahrung und Vorstellung im kindlichen Symbolspiel, im Spiel mit der Sprache (z.B. Abzählreime), im Versteckspiel (Variation der Orte), im Herumtollen (Variation der Intensität und der Emotionen), im Grimassieren (Variation der Mimik) oder in clownesken Einlagen (Variation der Gestik) zeugt von der geradezu „naturgesetzlichen“ Kraft, mit der Kinder alles, was sie wahrnehmen, ja alles, was ihnen begegnet, imitieren und sofort auch variieren und sich schließlich aneignen. Humor wird somit als spielerische Variation verständlich, die Lernen und Erfahrung ermöglicht und fördert: Die Variation von Angetroffenem fördert dessen Passung und Integration in die bereits vorhandenen Wissensbestände.

So verstandene geistige Aktivität ist hoch adaptiv (indem sie dem Kind hilft, sich an die vorgefundenen Bedingungen anzupassen resp. diese in kreativer Weise zu transformieren) und hat ihre Wurzeln typischerweise im Spiel, für das ein sicherer Kontext notwendig ist.

Humor und Lachen sind hochgradig soziale Phänomene. Bereits eineinhalbjährige Kinder sind in der Lage, Slapstick-Humor zu produzieren. Kinder dieses Alters stecken zum Beispiel einen Fuß in eine Kartonschachtel, schreiten lachend voran und schauen, wie die Mutter oder ein Geschwister reagiert. An diesem Beispiel erkennt man das Spiel mit dem Angetroffenen: Die Schachtel ist zwar kein Schuh, aber das Kind stellt sich das andere vor – und vergnügt sich.

Ganz dem Prinzip treu, dass fast jede Kognition der spielerischen Variation unterworfen wird, beginnt das Kind mit ca. 3 Jahren mit der Geschlechtsidentität zu spielen: Mädchen sagen, sie seien Jungen und umgekehrt.

Ab dem Alter von 5 Jahren beginnen Kinder zu erkennen, dass andere Personen oft nicht über das gleiche Wissen verfügen wie sie selbst und evtl. auch falsche Dinge

glauben und entsprechend ihrem falschen Glauben handeln können. Dies bedeutet, dass sie nun andere Personen aktiv täuschen können, was selbstverständlich auch ausprobiert wird ... Damit ist die sozial-kognitive Entwicklung allerdings noch längst nicht abgeschlossen: Im Verlaufe des Schulalters lernen Kinder immer besser, die Perspektiven der anderen Kinder mit der eigenen zu koordinieren. Die Perspektivenkoordination ermöglicht unter anderem die Betrachtung der eigenen Involviertheit in Gruppenprozesse aus einer dritten Perspektive (von außen), was vermehrt gelassene, humorvolle Reaktionen in schwierigen sozialen Situationen zulässt (notabene: auch Erwachsenen gelingt das längst nicht immer!).

Untersuchungen zu den Funktionen von Kinderhumor (Primarschulalter) ergeben sowohl pro-soziale wie auch kompetitive und neutrale Beweggründe für Humorproduktionen. Am häufigsten dient der Kinderhumor dem Amüsement, der Spiellust und Erheiterung, seltener dem Ausloten von Grenzen, der Gegenwehr oder Selbstbehauptung. Freunde vertragen unter sich Humor, können sich gegenseitig zur Zielscheibe machen, verstehen Spaß. Im Gegensatz dazu ist nicht geteilter Humor, einseitiger Spaß bereits unter Kindern ein Indikator für Beziehungsprobleme und Ausgrenzung.

Humorproduktionen sind nicht zwingend an die Sprache und sprachliche Kompetenzen gebunden, insbesondere in der frühen Kindheit und im Vorschulalter nicht. Trotzdem ist das Kind bereits am Ende des zweiten Lebensjahres fähig, inkongruente Bezeichnungen für Objekte und Ereignisse zu verwenden: Es benennt zum Beispiel einen Hund belustigt als Katze oder einen Fisch als Vogel. Kinder finden ab dem dritten Lebensjahr gefallen an einfachen konzeptuellen Verdrehungen, etwa wenn man ihnen sagt, sie hätten einen Fisch auf dem Kopf (der gehört ja ins Wasser) oder da sei gerade eine Kuh heran geflogen. Dreijährige sind fähig, Analogien zu nachzuvollziehen und deshalb auch in der Lage, einfache Metaphern zu verstehen. Metaphorische Vergleiche – so sehr sie in Niveau und zugrunde liegenden Motiven unterschiedlich sein mögen – bieten ab diesem Zeitpunkt eine einfache und effiziente Möglichkeit der Humorproduktion: Jemand oder man selbst ist ein Esel oder Huhn, ein Zwerg oder Prinz, eine Katastrophe oder ein Goldstück etc. – Jugendliche bezeichnen sich oder andere als Einstein des Gymnasiums, als Ronaldo des lokalen Fußballs, als Madonna der Disco. Die Sprache ist ein Eldorado der Ambiguitäten. Schon gegen Ende des Vorschulalters beginnt das Kind (einfache) mehrdeutige Formulierungen zu verstehen. Im Verlaufe des Grundschulalters nimmt dieses Verständnis weiter zu, was Kinder bald dazu befähigt, einfache Witze zu verstehen. Witze und Rätsel enthalten ein mentales (und emotionales) Potenzial, das auch pädagogisch genutzt werden kann. Kinder und Jugendliche wollen solche Sprachproduktionen verstehen und begeben sich gerne auf Entdeckungsreisen (spielerische Variation). Pädagogen haben die Möglichkeit, solche Entdeckungsreisen zu lancieren.