Matthias Springer

Humor aus dem Computer?

Grundlagen einer Web-Applikation zum Test von Komik in narrativen Texten

PETER LANG
EDITION

Matthias Springer

Humor aus dem Computer?

Ist das komische Potential eines narrativen Textes messbar? In der Annäherung an literarische Komik verbindet die Studie interdisziplinär kognitive Theorien, ästhetische Entwürfe, narratologische Modelle, informationstheoretische Operationalisierungen und eine computerphilologische, empirische Überprüfung des Modells. Der Verfasser geht von der Subjektivität von Komik aus und betrachtet deren Herstellung als eine mentale Konstruktion. Komik ist eine Routine, die dem Verstehen noch einen Sinn gibt, wenn es sinnlos scheint und durch das Miss-Verstehen noch Lach-Lust erzeugt: Zwischen sinn-voll und sinn-los liegt der Un-Sinn. Die Erzählung verfügt allenfalls über komisches Potential, ein Mehr an Verstehensmöglichkeiten, welches über die Informationsentropie der Handlung quantifizierbar ist.

Der Autor
Matthias Springer, Studium der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft, Literaturvermittlung und Geschichte des Mittelalters an der Universität Bamberg. Anschließend Lehrtätigkeit im Ausland, an der Universität Regensburg und seit 2007 am Institut Deutsch als Fremdsprache der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Humor aus dem Computer?

Matthias Springer

Humor aus dem Computer?

Grundlagen einer Web-Applikation zum Test von Komik in narrativen Texten

PETER LANG
EDITION

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Zugl.: München, Univ., Diss., 2011

D 19
ISBN 978-3-631-64001-2 (Print)
E-ISBN 978-3-653-02170-7 (E-Book)
DOI 10.3726/978-3-653-02170-7

© Peter Lang GmbH
Internationaler Verlag der Wissenschaften
Frankfurt am Main 2013
Alle Rechte vorbehalten.
Peter Lang Edition ist ein Imprint der Peter Lang GmbH.

Peter Lang – Frankfurt am Main · Bern · Bruxelles · New York · Oxford · Warszawa · Wien

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

www.peterlang.de

Für Sandra

Felizitas, Raphael und Clemens

„Die Komik, die Gewalt des Gelächters liegt in dem Lachenden und keineswegs in dem, worüber er lacht.“

(Charles Baudelaire)

Inhaltsverzeichnis

Dank 15

1. Einleitung 17

2. Narrative Komik 25
2.1. Ein Computermodell? 25
2.2. Phänomenologie und Terminologie – Un-Klarheiten und Möglichkeiten einer Explikation 28
2.2.1. Zur Problematik des Definierens 29
2.2.2. Komik und Literatur – das mimetisch-ästhetische Paradigma 37
2.2.3. Vom Objekt zum Subjekt – Wahrnehmung, Emotion und Kognition . . 66
2.2.4. Der informationstheoretische Komikbegriff 75
2.3. Erzählgrammatiken und komische Handlungen 82
2.3.1. Ereignis und Episode 84
2.3.2. Komik und Handlung 92

3. Das ComedyTestingTool - Entwicklung und Validierung 101
3.1. Vorüberlegungen 101
3.2. Modell 103
3.2.1. Operationalisierung 103
3.2.2. Leseprotokolle und EreignisParser 107
3.3. Paralleltest – Die Post-hoc-Befragung 108
3.3.1. Begründung der Methode und Design 109
3.3.2. Konstruktion der Items 112
3.4. Auswertung 123
3.4.1. Modell 124
3.4.2. Post-Hoc-Befragung 128
3.4.3. Validierung 140

4. Diskussion 147

Literatur 151

A. Grafiken und Tabellen zur Statistik 163
A.1. Konstruktion des Fragebogens zur Post-Hoc-Befragung 163
A.2. Daten, Diagramme und Statistiken zur Post-Hoc-Befragung 186
A.3. Diagramme zur Validierung des Modells 189

B. Anleitung *Studie und EreignisParser* 191
B.1. Einführung 192
B.2. Anmeldung und Registrierung 192
B.2.1. Anmeldung 192
B.2.2. Registrierung 193
B.3. Begrüßungsseite 196
B.4. EreignisParser 196
B.4.1. Ereigniskodierung 197
B.4.2. Ansichtsbereich 206
B.5. Fragebogen 209
B.6. Fehlerseite 211

Abbildungsverzeichnis

2.1. Ambivalenz des Wortfeldes Komik 31
2.2. Das Begriffsfeld *comic* und *ludicrous* bei Swabey (1970, S. 4) 34
2.3. Die Relation von Lachen und Komik bei Horn (1988, S. 14) 42
2.4. Wahrnehmungsschema nach Schachter und Singer, hier in der Darstellung bei LeDoux (2010, S. 53) 68
2.5. Daten- und Konzeptsteuerung des Transformationsprozesses einer Information nach Kebeck (1997, S. 49) 73
2.6. Semiotisches Quadrat nach Greimas (1972, S. 50) 88
2.7. Das episodische Quadrat nach Meister (2003) 90
2.8. Analyse der PERONELLA-Novelle 93
2.9. Analyse der Episode DIE THRAKISCHE MAGD 97
2.10. Das potentiell komische episodische Quadrat 100

3.1. Scree-Plot der Parallelanalyse mit Ergebnissen zur Abschätzung der Anzahl an Faktoren bzw. Komponenten 120
3.2. Auszug eines Leseprotokolls zu KANNITVERSTAN, erstellt mit dem EreignisParser 125
3.3. Ansicht der Ereignisse im ComedyTestingTool 127
3.4. Ereignisansicht im Ereignisparser mit Textphrasen 127
3.5. Evaluation der Texte 133
3.6. Vergleich der Erzählungen 134
3.7. Regression Modell 2 139
3.8. Modell zur Berechnung des Zusammenhangs zwischen der Informationsentropie und dem Komik-Index RC1 (bei RC > 0) 144
3.9. Modell zur Berechnung des Zusammenhangs zwischen der Anzahl potentiell komischer Ereignisse und der Informationsentropie 144
3.10. Relativer Entropieanstieg über alle Erzählungen (links oben); Modelle aufgeteilt nach Erzählungen (absolute Entropie) 145

4.1. Kommunikationsmodell bei Claude Shannon (1972, S. 34). 148

A.1. Histogramme zu den Adjektiven mit relativen Häufigkeiten 165
A.2. Auszug aus der Korrelationsmatrix der Adjektive 166
A.3. Scree-Plot der Eigenwerte bei Anwednung des „Knick-Kriteriums" . . . 168
A.4. Scree-Plot der Eigenwerte bei Anwendung des „Kaiser-Kriteriums" . . . 168
A.5. Extraktion Faktoren nach VSS- und Map-Kriterien I 169
A.6. Extraktion Faktoren nach VSS- und Map-Kriterien II 170
A.7. Clusteranalyse zur Extraktion der Komponenten aus den Adjektiven . . 171
A.8. Komponentenzuordnung (3-Komponenten-Lösung, Rotation varimax) . 174
A.9. Komponentenzuordnung (5-Komponenten-Lösung, Rotation varimax) . 176
A.10. Hauptkomponentenanalyse bei der Extraktion von 4 Komponenten, Rotation promax 178
A.11. Hauptkomponentenanalyse bei der Extraktion von 4 Komponenten, Rotation varimax 179
A.12. Verteilung der sechs Beurteilungsdimensionen 186
A.13. Korrelationen der Bewertungskomponenten 187
A.14. Einfluss der Komponente „zum Lachen reizend" (RC1) auf das Leseerlebnis „Vergnügen" 188
A.15. Regression RC1~H auf Grundlage der absoluten Entropie 189
A.16. Abhängigkeit der Entropie von der Anzahl der Ereignisse 189

B.1. Anmeldebildschirm 193
B.2. Konto erstellen 194
B.3. Einverständniserklärung zur Datenspeicherung 194
B.4. Dialogbox für angaben zu Ihrer Perrson 195
B.5. Registrierung abschließen 195
B.6. Begrüßungsseite 196
B.7. EreignisParser 197
B.8. Projektauswahl 200
B.9. Ansicht des EreignisParser mit geladenem Projekt 201
B.10. Arbeitsbereich 202
B.11. Schritt 1 Prädikatklasse wählen 204
B.12. Schritt 2 Prädikat bestimmen 204
B.13. Schritt 3 Prädikats-Bezeihung 205
B.14. Kodierung vollständig 206
B.15. Ausgaben im Ansichtsbereich 207
B.16. Detailansicht 208
B.17. Fragebogen 210
B.18. Fehlerseite 211

Tabellenverzeichnis

2.1. Das Komische als Opposition des Tragischen 59

3.1. Verteilung der Episoden bei 6 normalen (E_n) und 3 potentiell komischen (E_k) Ereignissen. 105
3.2. Sub-Skalen der Adjektive aus den Komponenten(einschl. Reliabilitätskoeffizient) 121
3.3. Anzahl der Kodierer pro Erzählung 123
3.4. Entropiewerte zu den Erzählungen 127
3.5. Bewertungkomponenten mit Items 130
3.6. Mediane der Bewertungskomponenten 131
3.7. Mittelwerte der Bewertungskomponenten 131
3.8. Standardabweichungen der Bewertungskomponenten 132
3.9. Regressionsmodelle zur Schätzung des Einflusses durch das Leseserlebnis auf die Wertungskomponenten 139
3.10. Korrelationen Entropie˜Komponente 140
3.11. Modelle zur Kalkulierung des Einflusses der Entropie auf RC1 142

A.1. Deskriptive Statistik zu den Adjektiven 164
A.2. Adjektiv komisch: Korrelationskoeffizient und p-Wert zu den anderen Adjektiven 167
A.3. Anzahl und Größe der Cluster, Clusterzuordnung, Reliabilität und Korrelationsmatrix der Cluster 173
A.4. Korrelation der Cluster mit den Komponenten 174
A.5. Ladungsmatrix (3-Komponenten-Lösung, Rotation varimax) 175
A.6. Ladungsmatrix (5-Komponenten-Lösung, Rotation varimax) 177
A.7. Matrix der Faktorladungen nach der Hauptkomponentenanalyse (4 Komponenten) 180
A.8. Reliabilität der Adjektivskala 182
A.9. Reliabilität der Skala „zum Lachen anregend” 183
A.11. Reliabilität der Skala „erstaunlich – unerklärlich” 184
A.10. Reliabilität der Skala „negative Reaktion ” 184

A.12. Reliabilität der Skala „geistig anregend” 185
A.13. p-Werte zu den Korrelationen der Bewertungsparameter 187
A.14. Korrelationen RC1~RC2, RC1~emot und RC1~vergn nach Erzählungen 188
A.15. Korrelationen der Bewertungskomponenten zum Leseerlebnis nach Erzählungen 188

B.1. Erzählungen in der Studie 192

Dank

Vorliegendes Buch stellt die redaktionell überarbeitete Version meiner Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie der Ludwig-Maximilians-Universität München dar, die im Wintersemester 2010/11 unter dem Titel Das ComedyTestingTool - Eine Web-Anwednung zum Test komischer Strukturen in narrativen texten vorgelegt wurde.

Die Arbeit ist das Resultat einer langen Beschäftigung mit Komik, die schon im Rahmen meiner Diplomarbeit an der Otto-Friedrich Universität Bamberg begann und in der ich mich mit Erich Kästner als Komödienautor und Humorist befasste. Zusätzlich wurde ich in dieser Zeit durch Thomas Anz immer wieder auf die faszinierende Erfahrung der Lust und des Vergnügens am Lesen aufmerksam gemacht. So verdanke ich ihm viele Anregungen zu den hedonistischen Aspekten von Komik, die in die Entwicklung des vorliegenden Konzepts eingegangen sind. Andererseits beschäftigte mich auch die Frage, ob und wie man die Wirkung von Komik prognostizieren kann. Ob es abseits der intuitiven Begabung und Erfahrung guter Humoristen und Kabarretisten Möglichkeiten einer objektivierenden Bestimmung dieses durch und durch subjektiven Phänomens geben kann. Was sind die objektiven Bedingungen, die komisches Potential tragen, die komische Information speichern, lautete die Leitfrage am Beginn dieses Projekts.

Der zweite inhaltliche Impuls kam aus der Narratologie. Sie eröffnet den Zugang zu literarischen Daten auf vielfältige Weise, mit denen sich dann vielerlei anstellen lässt, etwa die Kalkulierung einer Handlungsentropie und komischen Potentials. Womit ich bei dem dritten Impuls dieser Arbeit bin, dem Computer. Diese faszinierende Maschine, die dem Menschen in vielen Dingen überlegen ist, die aber dabei doch nur zwischen zwei Zuständen, zwischen Null und Eins, unterscheiden kann. Wie sich diese drei Dinge – Komik, Narratologie und Computer – vereinen lassen, war der eigentliche Antrieb zu dieser Arbeit.

Einen ganz anderen Impuls erhielt ich von meinem Betreuer Willie van Peer, der sich über die faszinierende Welt der Statistik Gedanken machte und immer wieder anregte, auch darüber einen Zugang zum Verständnis und der Interpretation von Literatur zu erhalten. Daraus resultierte die Idee, nach einer Möglichkeit zu suchen,

diesen sonderbaren, kaum greifbaren Stoff der Komik quantifizierbar zu machen, die ich schließlich in der Informationstechnologie fand.

Ein weiterer Dank gilt meinen Probandinnen und Probanden für ihre Geduld bei der Arbeit an den Erzählungen. Ohne ihre Hilfe wäre die Studie nicht durchführbar gewesen. Darin eingeschlossen ist Herr Gerhard Grelczak mit seinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des it-Zentrums Geisteswissenschaften der LMU, die mir großzügig einen eigenen Webserver zur Verfügung stellten und diesen auch warteten. Ebenso möchte ich Armin Monecke vom Statistikinstitut der LMU danken, der mir wichtige Hinweise im Umgang mit Information, Daten, deren Auswertung sowie Interpretation gab und großes Interesse an dem Thema zeigte.

Weiterhin bedanke ich mich bei meinem Co-Referenten Sven Hanuschek, der mit großem Verständnis und Geduld auf immer wiederkehrende Verzögerungen reagiert hat.

Den größten Dank schulde ich aber meiner Familie, die besonders in der Endphase ohne mich auskommen musste. Besonderer Dank gebührt meiner Frau Sandra, die mir durchgehend den Rücken freigehalten hat und am Ende in einer Marathon-Aktion die Korrekturen besorgte.

Mein letzter Dank gehört meinen Eltern, die mich stets unterstützten und den Weg gehen ließen, den ich mir gewählt hatte.

Gaimersheim, im Februar 2012
Matthias Springer

1. Einleitung

Die Firma Microsoft erlebte einst ein Marketing-Desaster, als 1998 auf der Elektronikmesse CES[1] der Weltöffentlichkeit in einer Live-Demonstration das Windows-Betriebssystem Windows98 vorgestellt wurde[2]. Dessen größter Fortschritt war die so genannte *plug & play* Technologie – jeder kennt und nutzt sie heute ganz selbstverständlich – wodurch neu an den Computer angeschlossene Hardware vom Betriebssystem automatisch erkannt wird und dieses bequem durch den Installationsprozess führt, so dass jene in wenigen Schritten zur Verfügung steht. Als während der Präsentation ein Scanner an den PC angeschlossen wurde, brach das System vor den Augen der Weltöffentlichkeit zusammen und der ebenso berühmte wie gefürchtete *Blue Screen of Death*[3] erschien.

Zunächst einmal ist – politisch korrekt – anzumerken, dass man solcherlei blamable Erfahrung natürlich niemandem wünscht. Andererseits bietet die Szene in diesem speziellen Fall heute noch Anlass zu einem – nun ja – schadenfrohen Grinsen. Das reicht soweit, dass sie zum erheiternden Nachspielen anläßlich der Markteinführung von Windows Vista im Jahr 2007 anregte[4].

Aufschlussreich ist diese Anekdote aus der Firmengeschichte Microsofts und der Pannengeschichte von Windows-Betriebssystemen jedoch, da sie sehr viel über Komik und deren sozialer sowie psychischer Funktion verrät. Das Reizwort Schadenfreude, der man sich selber nicht entziehen kann, ist bereits genannt. Hier trifft es den richtigen, den arroganten Marktführer, der den einfachen PC-Benutzer, und wer zählt heute nicht dazu, mit seiner Dominanz regelrecht zu versklaven sucht, wie böse Zungen immer wieder behaupten. Microsoft blamiert sich mit seinem neuesten Produkt vor der Weltöffentlichkeit bis auf die Knochen, endlich sind wir, die

1 Consumer Elctronic Show, findet jährlich in Las Vegas statt. Weitere Informationen dazu im Wikipedia-Artikel: http://de.wikipedia.org/wiki/Consumer_Electronics_Show; Hompage der Messe: http://www.cesweb.org/

2 Die entsprechende Szene ist auf der Videoplattform YouTube als Videosequenz zu sehen: http://fr.youtube.com/watch?v=TGLhuF3L48U

3 Es gibt zahllose Quellen, vor allem im Internet, wo der *BSoD*, so die gängige Abkürzung, beschrieben wird. Als erste und allgemeine Orientierung sei auf den entsprechenden Artikel bei Wikipedia verwiesen: http://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Screen_of_Death

4 Diese Szene kann ebenfalls auf der Videoplattform YouTube angesehen werden: http://fr.youtube.com/watch?v=zFx62_Iadjg&NR=1

Geknechteten, in der überlegenen Situation, uns über Bill Gates lustig machen zu können – Lachen, Ver-Lachen, die einzige Waffe, die den digital Unterdrückten noch bleibt. Wir erleben eine vorübergehende Freiheit, denn „für kurze Zeit trat das Leben aus seiner üblichen, gesetzlich festgelegten und geheiligten Bahn und betrat den Bereich der utopischen Freiheit.“ (Bachtin, 1996, S. 33)

In dieser grotesk-komischen Situation macht sich ein Weiser zum Narren und wird in seinem Scheitern zum Dummen. Die von Uwe Wirth aufgeworfene rhetorische Frage „Worüber lacht man, wenn nicht über die Dummheit?“ (Wirth, 1999, S. 2) erscheint angebracht. „Dummheit [werde] als ‚Mangel an abduktiver Kompetenz' zur Ursache ‚komischer Effekte' [...]“, wobei „eine scheiternde Abduktion aufgrund vermeidbarer Fehler in Dummheit” umschlage, lautet die These Uwe Wirths (1999, S. 8), die er auf der Grundlage des erkenntnistheoretischen Konzepts des abduktiven Schließens nach Charles Sanders Peirce (Peirce und Apel, 1991) entwickelt.

Man erkennt also im Scheitern des anderen einen komischen Fehler, der jenen zum Dummen macht und im Betrachter den komischen Effekt erzielt – ein Lachen über die Dummheit des anderen. Diese Erklärung bedient das schon klassisch zu nennende Motiv des Lachens aus Überlegenheit und bringt die Erkenntnis über Komik nicht wirklich weiter. Klassisch deswegen, da es schon von Platon in einem seiner sokratischen Dialoge[5] erörtert wird.

Das Objekt der Komik in der Microsoft-Episode ist ein aus Unvermögen, aus Dummheit Scheiternder, was jedoch für sich genommen als Kriterium noch nicht ausreicht, um komisch zu wirken. Es kommt noch etwas hinzu, nämlich, dass diese Dummheit im Widerspruch steht zur Weisheit, die der Betrachter dem Opfer zuschreibt bzw. zuschreiben kann, weil er über das nötige Hintergrundwissen verfügt: Der Entwicklungschef von Microsoft, dem das Malheur im Beisein von Bill Gates unterlief, sollte das Zusammenspiel seiner Hard- und Software kennen und beherrschen, so das Vorurteil.

Der Betrachter ist also in der Lage, dieses Scheitern *verstehend* nachzuvollziehen, er erkennt den komischen Fehler des Opfers. Das führt zu der banalen Frage, warum ausgerechnet eine derartige Wahrnehmung als komisch klassifiziert wird und wie sich dieses *Verstehen* letztlich vollzieht, ob es einer allgemeinen Regel folgt, ein Muster erkennen lässt. Wirth bleibt die Antwort schuldig, wenngleich er mit Verweis auf Kant (2004, S. 273) zutreffend feststellt: „Als Ursache des Lachens bringt

5 Es handelt sich dabei um den Dialog mit Theaitetos, in dem die Episode, wie eine thrakische Magd über eine Schusseligkeit des Philosophen Thales lacht, erzählt wird. Auf diesen Dialog wird noch an anderer Stelle der Arbeit (Kapitel 2.3.1 auf Seite 84) genauer eingegangen. Wiedergegeben ist er in Blumenberg (2001, S. 13f, dort zitiert nach einer Übersetzung von Martin Heidegger).

die Dummheit im komischen Effekt die Vorurteilsstruktur unseres Verstehens und Erkennens zu Bewusstsein.“ (Wirth, 1999, S. 2) Und weiter behauptet er, mit Bezug auf Thomas Hobbes, der komische Fehler werde als Symptom von Naivität und Dummheit gedeutet – man erkenne eine Absurdität beim anderen (ebd., S. 3).

Wirth fragt, worüber wir lachen – Naivität und Dummheit –, aber nicht, warum wir ausgerechnet über die mangelnde abduktive Kompetenz des Dummen lachen, wie es uns möglich ist, diese genau so zu verstehen, dass ein komischer Effekt im Rezipienten ensteht. Er analysiert den Vorgang des abduktiven Schließens im wahrgenommenen *Objekt*, aber er bleibt die Beschreibung dessen, wie diese mangelnde Kompetenz vom Betrachter, dem wahrnehmenden *Subjekt,* als komisch wahrgenommen wird, um den komischen Effekt zu erzielen, schuldig. Er verweist auf „vermeidbare Fehler” als Bedingung für die Dummheit des Objekts, geht aber nicht auf die Prozesse ein, die beim Subjekt zum komischen Effekt führen, welche Rolle z.B. jene „vermeidbaren Fehler” dabei spielen.

Es ist eine grundlegende Entscheidung, die hier zu treffen ist, nämlich ob man Komik eher als die Beschaffenheit eines Reizes ansieht, der eine Reaktion auslöst, oder nimmt man an, Komik sei vielmehr die Fähigkeit, einen Reiz auf bestimmte Art und Weise wahrzunehmen. Für beide Ansätze gibt es starke Argumente, wenngleich sie nicht frei von Unzulänglichkeiten und Widersprüchen sind. Meiner Ansicht nach verspricht jedoch der am wahrnehmenden Subjekt orientierte Ansatz zufriedenstellendere und plausiblere Antworten auf die Frage nach dem Wesen der Komik. Dies ergab sich nicht zuletzt aus der Problemstellung dieser Arbeit, nämlich die Beleuchtung narrativer Komik und die Erprobung von Möglichkeiten mittels eines EDV-gestützten Verfahrens deren Gehalt in Erzählungen zu prognostizieren.

Bemerkenswert an Wirths These ist, dass er den Begriff der Dummheit nicht durchwegs abwertend verstanden wissen will. Ausgehend von philosophischen Betrachtungen stellt er fest, die Dummheit würde stets das Potential der Erkenntnis in sich tragen, das Erkennen der eigenen Dummheit erfülle als Erkenntnis der Begrenztheit des eigenen Wissens eine wichtige Funktion. Wirth spielt mit der Dichotomie von Dummheit und Klugheit: Ist die Komik Ausdruck einer unangemessenen, falschen mangelhaften Anwendung der Urteilskraft, so ist die Klugheit das Gegenteil, die „gewitzte“ Anwendung der Urteilskraft (ebd., S. 2). Die Argumentation hinterlässt einen Beigeschmack von Dialektik, der immer die Perspektive der eigenen Überlegenheit – einer wichtigen Deutung bzw. Funktion des Komischen – anhaftet: Der Komische als der Dumme gibt sich mir, dem überlegenen Beobachter, der Lächerlichkeit preis. Das ist zwar nicht von der Hand zu weisen. Aber mit Blick auf den Verstehensprozess, mit dem auch Wirth seine Theorie, Komik sei fehlgeleitete Abduktion und

damit Dummheit, entfaltet, möchte ich mein Erklärungsmuster entwickeln. Komik spielt im Verstehensprozess eine enorm wichtige Rolle, denn sie ist nicht mehr das, was Verstehen scheitern lässt und den Nicht-Verstehenden zum komische Objekt macht, sondern hilft diesem eigentlich geradewegs das Verstehen vor dem Scheitern zu bewahren, in scheinbar Sinn-*losem* noch *Un*-Sinn zu erkennen.

In dieser Komik-Konzeption wird Komik also nicht mehr als ein Objekt betrachtet, das einen irgendwie unpräzise fassbaren komischen Effekt instantiiert, noch wird auf das erkenntnistheoretische Modell der Abduktion zurückgegriffen, sondern sie will die psychologischen und biologischen Voraussetzungen des komischen Verstehens berücksichtigen, ohne jedoch die Vorurteilsstruktur des Denkens zu leugnen. In meinem Verständnis handelt es sich bei Komik um einen Prozess, der Wahrnehmung steuert bzw. mentale Verstehenskonstrukte generiert, wobei diese Konstrukte dann durchaus eine Struktur annehmen, die als komisch im Sinne ästhetischer Mittel oder darstellender Techniken (Ermida, 2008; Horn, 1988; Nilsen und Nilsen, 2008) gesehen und beschrieben werden kann. Dadurch wiederum ist indiziert, dass der Wahrnehmungsprozess im Modus der Komik ablief und über die Resultate rekonstruiert werden kann. Diese Perspektive macht es notwendig, dass in dieses Konzept Erkenntnisse aus der Wahrnehmungs- und Emotionspsychologie sowie den Kognitions- und Neurowissenschaften eingehen. Zur Veranschaulichung der Idee, Komik als einen Modus unserer Wahrnehmung und damit unserer Verstehensfähigkeit zu begreifen, kann wiederum die eingangs geschilderte Episode herangezogen werden, diesmal jedoch mit besonderem Blick auf den *Blue Screen of Death*, den Ursachen seines Entstehens und Methoden, ihn zu vermeiden.

Beim *BSoD* handelt es sich um ein ziemlich sinn-freies Resultat des Scheiterns, der dem Anwender wegen seiner kryptischen Fehlermeldungen durchaus komisch vorkommen mag, jedoch sicherlich nicht lustig ist. Umsichtige Softwareingenieure sind daher bemüht, dieses Szenarium auf Grund von Programmfehlern oder fehlerhafter Bedienung durch den Anwender zu vermeiden. Das wiederum ist gar nicht so einfach, berücksichtigt man die Verschiedenartigkeit der je individuellen Nutzung des Computers, die Vielfalt der angebotenen Anwendungen und Plattformen, die unendlich anmutenden Kombinatinsmöglichkeiten und Konfigrationen der einzelnen Systeme und die daraus resultierenden, nicht mehr zu kontrollierenden Wechselwirkungen zwischen Hard- und Software untereinander. Was dem System im geschilderten Fall fehlt, ist eine universale Routine, die es erlaubt Ausnahmen abzufangen und zu behandeln, um eben den totalen Systemabsturz zu vermeiden, das jeweilige Programm am Leben zu erhalten und den Nutzer vor Datenverlust zu schützen.