

Barzellette: comprensione e divertimento. Uno studio preliminare [Jokes: comprehension and funniness. A preliminary study]

Forabosco G.¹, Dionigi A.², Cioni F.³ & Heintz S.⁴

¹ *Centro Ricerca Umore, CRU*

² *Federazione Nazionale Clowndottori (FNC), Cesena.*

³ *MENSA Italia*

⁴ *Università di Zurigo*

E-mail: gforabo@gmail.com

Original article

Ricevuto il 1 aprile 2019; accettato il 11 giugno 2019

ABSTRACT

IT Questo studio esplorativo ha avuto come oggetto la comprensione ed il divertimento di barzellette in quanto l'esame della letteratura specifica ha mostrato risultati diversi e anche contraddittori a quesiti come: la condizione più favorevole per il divertimento è la facilità o la difficoltà di comprensione? Partendo da tali presupposti, è stato condotto uno studio preliminare con 15 soggetti. Per valutare la comprensione, è stato loro chiesto di scegliere quale tra le quattro opzioni offerte era la conclusione corretta della barzelletta, data la premessa iniziale. Il compito successivo era di valutare su una scala da 1 a 5 il grado di divertimento per ciascuna barzelletta. Come esito del lavoro è stata selezionata una lista di 20 barzellette da impiegare in un successivo studio sperimentale. In aggiunta, sono stati ottenuti altri interessanti e inaspettati risultati. Un'indicazione è anche emersa circa un potenziale e rilevante ruolo dell'intelligenza nell'elaborare e nel rispondere alle barzellette.

Parole chiave: barzellette, comprensione, divertimento, aspetti cognitivi, aspetti dinamici

EN Jokes, as a popular form of humour, are particularly suitable for empirical research, and they have been used for this introductory study. Comprehension and funniness are the main aspects taken into consideration here. Interestingly, the literature on this topic shows different and even contradictory results. For example, is it easiness or difficulty of comprehension the favorable condition for funniness? Fifteen subjects were involved in the study. To test comprehension, they were asked to choose the correct ending of a joke, given the set up, among four possible options. The next task was to rate each joke for funniness (on a scale from 1 to 5). As a result, a list of 20 jokes was selected to be employed in a subsequent experimental work. In addition, other interesting and even intriguing findings were obtained. A suggestion also emerged pointing to a potential relevant role of intelligence in processing and reacting to jokes.

Keywords: Jokes, comprehension, funniness, cognitive aspects, dynamics aspects

1. Introduzione

L'umorismo ha innumerevoli manifestazioni. Inteso nel suo senso globale, comprensivo di generi e di specie è presente in tutte le forme e i contesti espressivi e comunicativi (Gulotta et al., 2001). Dalla battuta occasionale al raffinato aforisma, dal gioco di parole alle narrazioni di qualità letteraria, nel cinema, come nel teatro, in tv e nella vita quotidiana, l'umorismo è rintracciabile in modalità comica, ironica, satirica, parodistica. Con evoluzioni tempo addietro forse inattese, come per il clown che dal circo è arrivato anche in ospedale (Dionigi & Gremigni, 2014) e con cambiamenti verso il futuro già ben visibili quali l'utilizzo di e-humor su dispositivi elettronici (Chiaro, 2018) e l'intervento delle neuroscienze con apparati di avanzata tecnologia (Samson et al. 2009; Jääskeläinen et al. 2016; Gasparini, 2018; Canal et al. 2019). Sebbene non unica forma di umorismo, le barzellette sono rappresentative e prototipiche, popolari e planetariamente diffuse (Davies, 1990). Per la *humor research* costituiscono un oggetto di indagine meritevole e particolarmente adatto per le sue caratteristiche di brevità e analizzabilità. Curioso è che di questa parola così comune e data in genere per scontata sia in realtà difficile stabilire quale sia la sua origine. Mentre per l'inglese "joke" il latino *jocus* si può facilmente intravedere, lo stesso non è per il termine italiano. Un'ipotesi riguarda la "bergerette", la *pastorella* – parola che ha anche una valenza di tipo metrico e musicale. Interessante e plausibile è anche il rimando a "farsa", passando attraverso "farselletta" (Battaglia, 1962).

Il primo studio che ha preso in considerazione le barzellette in chiave di ricerca moderna risale alla fine del 1800 e fu condotto da Hall, fondatore di *The American Journal of Psychology*, e da Allin compiendo un'estesa indagine sulle occasioni quotidiane di riso, tra cui le battute di spirito e le facezie (Hall & Allin, 1897). Da quel primo lavoro molti sono stati gli studi, anche sperimentali, effettuati su vari aspetti e da molteplici angolature disciplinari, producendo un corpus conoscitivo consistente e in continuo sviluppo. In termini attuali la barzelletta è ben caratterizzata nella sua essenza, pur con molte varianti, come un testo breve con una conclusione spiazzante. Vari aspetti e declinazioni sono state evidenziati. Ad esempio, le questioni circa somiglianze e differenze tra narrazioni umoristiche e non (Chlopicki, 2001) o, anche, i cosiddetti *garden-path jokes* (Dynel, 2009), vale a dire battute basate su una premessa che sembra condurre in modo obbligato a una data conclusione, in realtà ingannevole. Es.: *Pavarotti ce l'ha lungo, Madonna non ce l'ha, il papa ce l'ha ma di solito non lo usa. Cos'è? Il cognome.*

Il costrutto teorico più consolidato circa la struttura e il funzionamento di una barzelletta è stato elaborato nell'ambito della psicologia cognitiva ed è connesso al concetto di "percezione di incongruità" (la conclusione spiazzante, sorprendente), in un modello di elaborazione di informazioni a due fasi. Nella prima viene individuata un'incongruità tra l'inizio della barzelletta (la premessa) e la sua conclusione (la battuta vera e propria, la *punch-line*: da notare che sia "battuta" che "punch" indicano un colpo, un pugno). Nella seconda, viene colto un elemento, una "regola cognitiva" che riconcilia le parti incongrue permettendo di cogliere un senso riconoscibile (Shultz, 1972; Suls, 1972). (Per un'analisi e una discussione dei numerosi aspetti coinvolti soprattutto in chiave cognitiva nel modello *percezione e risoluzione di incongruità* frequentemente indicato come I-R (o INC RES, *Incongruity Resolution*), Lefort, 1987; Forabosco, 1992; Forabosco, 2008). Un aspetto importante nella teoria cognitiva dell'umorismo è dato dal rapporto tra comprensione delle barzellette e apprezzamento (o divertimento), due termini possono essere usati in modo intercambiabile senza particolari ambiguità, fatte salve specifiche esigenze di differenziazione. Comprensione e divertimento, sono aspetti presi in considerazione fin dagli inizi della ricerca contemporanea (Ritchie, 2018).

1.2 Comprensione e apprezzamento dello stimolo umoristico

Sono due in particolare i quesiti di base sui quali focalizziamo l'attenzione in questo lavoro. Il primo può essere così formulato: la comprensione è condizione necessaria e/o sufficiente per il divertimento? Che non sia sufficiente è un dato che può essere considerato, in generale, acquisito. Va osservato che il modello stesso di Suls (1972) riguarda in realtà il processo di comprensione della battuta e non è indicativo di elementi che comportino in maniera garantita il divertimento. Oltre al capire una battuta intervengono molte altre variabili che incidono sull'esito finale. Come ben noto, quello che suscita ilarità in una persona può provocare indifferenza o reazioni negative, indignazione per esempio, in altre, avendo, il senso dell'umorismo, un tasso molto elevato di soggettività. Ma anche la necessità della piena comprensione non è scontata.

Gli studi di Françoise Bariaud (1988) con bambini hanno evidenziato che, usando stimoli umoristici sia verbali che visivi, di frequente i bambini rispondevano con divertimento a quelli che lei ha chiamato "les éléments non pertinents". Vale a dire, pur non avendo una comprensione adeguata dello stimolo, coglievano tuttavia degli aspetti che li divertiva, come un personaggio buffo, un vestito strano, il fatto che un animale parlasse: non quindi l'incongruità "centrale", ma una periferica, comunque riconoscibile. Il secondo quesito è sintetizzabile in questo modo: la facilità di comprensione è un fattore che favorisce il divertimento? O, al contrario, è la maggiore difficoltà a capire che rende la battuta più efficace?

Entrambe le domande hanno avuto risposte varie e anche opposte in letteratura. Già Levine e Redlich (1960), esaminando persone con patologia psichiatrica comparate con un campione di controllo emerse che le prime esprimevano minor divertimento e avevano una minor comprensione del materiale umoristico (nel caso, si trattava di vignette). Secondo gli autori ciò era dovuto soprattutto alle componenti di tipo emozionale che interferivano con il processo umoristico, una sorta di inibitore che interveniva nell'interazione tra disturbo psicopatologico e contenuto dello stimolo umoristico. Un successivo lavoro compiuto pochi anni dopo, ha esaminato gruppi di bambini in età scolare (Zigler e al., 1966) evidenziando come le barzellette risultavano più divertenti quando comportavano una "sfida cognitiva" (*cognitive challenge*, nell'originale) che veniva padroneggiata. Se le barzellette erano troppo facili, divertivano meno; se erano troppo difficili, non venivano capite. La condizione più favorevole si realizzava con battute di complessità medio-alta. Si delineava in questo modo una relazione curvilineare per cui al crescere della difficoltà di comprensione il divertimento aumentava, per poi diminuire quando la difficoltà diventava troppo elevata. Il fenomeno è stato descritto anche in termini di "congruenza cognitiva" (*cognitive congruency*).

Il concetto è stato ripreso e sviluppato anche da Paul McGhee (1979). Un esempio da lui proposto fornisce una buona illustrazione. Questa barzelletta, tra l'altro, è stata utilizzata anche per il presente studio nella versione seguente:

*La mamma al bambino: "Mangia la carne!"
"Non mi piace la carne, voglio un hamburger".*

La barzelletta è stata sottoposta a bambini in età scolare rispettivamente di 6-7, 7-8, 10-11 anni. McGhee osserva che esiste una finestra di età, quella circa dei 7-8 anni, in cui i bambini hanno acquisito una sufficiente conoscenza dell'insiemistica per capirla ed apprezzarla. I bambini di minor età hanno difficoltà a comprenderla, mentre per i più grandi la "soluzione" è piuttosto scontata. Questo equivale a dire che è con i bambini di 7-8 anni che si stabilisce la "congruenza cognitiva" più favorevole.

Quello della congruenza cognitiva è un'espressione particolare e notevole di un costrutto più generale, che è stato descritto come principio della "massima sintonia" (Forabosco, 1994). Per usare una analogia con le trasmissioni radio, la massima sintonia si ha quando il segnale (lo stimolo umoristico) viene ricevuto e decodificato al meglio dal soggetto. Ciò riguarda tutte le componenti dello stimolo, quelle cognitive come quelle dinamiche (termine che comprende le componenti affettive, emozionali, motivazionali) e quelle relazionali. Quanto più c'è sintonia tra le caratteristiche dello stimolo e quelle del soggetto, i suoi tratti di personalità, il suo vissuto, tanto più è probabile che si arrivi a un risultato di divertimento. Se l'impegno cognitivo, le qualità di arguzia incontrano le capacità e il gusto del rispondente, se il contenuto, ad esempio aggressivo o sessuale è sulla stessa lunghezza d'onda, se l'argomento, i personaggi, toccano aree di esperienza sensibili, allora la barzelletta ha maggiori probabilità di essere gradita e apprezzata.

Se con i bambini il ruolo della "sfida cognitiva" è apparso piuttosto delineato, dopo la fase dell'età evolutiva le cose appaiono più articolate. In una ricerca con soggetti adulti Derks e al. (1998), ad esempio, non hanno trovato conferma del rapporto curvilineare tra difficoltà di comprensione (elaborazione) dello stimolo e divertimento. Gli stimoli umoristici che risultavano più divertenti non erano quelli più difficili e impegnativi ma quelli più facili da capire. Questa mancata replica suggerisce l'utilità e l'opportunità di ulteriori verifiche. Come vi sono dati a sfavore, così vi sono comunque elementi che paiono supportare il concetto di sfida cognitiva e il costrutto della congruenza cognitiva. Tracce significative risultano in vari contesti, anche non di immediata percezione, in cui emerge un rapporto tra impegno cognitivo e apprezzamento umoristico.

In uno studio condotto in Turchia l'interrogativo posto era se le battute di spirito risultavano più divertenti nella lingua madre (L1) piuttosto che in una lingua straniera (L2), nel caso, in inglese (Ayçiçeği-Dinn et al. 2018). I ricercatori osservano che la comprensione di una seconda lingua è "challenging" (p. 5.), comporta una sfida, e questo riguarda in modo particolare l'umorismo. I risultati tendono a confermare un ruolo di questo impegno cognitivo nell'apprezzamento dell'umorismo, individuando però due condizioni. Le battute vengono valutate come più divertenti nella lingua straniera se e quando il soggetto ha un elevato grado di competenza (*proficiency*) e, inoltre, è molto motivato, ha un "investimento" nell'apprendimento della lingua, perché ad esempio mira a farne un impiego professionale. In mancanza di queste due condizioni, le battute vengono valutate come più divertenti nella lingua d'origine, in cui la comprensione è più facile.

Sembra ragionevole ipotizzare che la *cognitive challenge* abbia di fatto un ruolo e che questo sia associato ad altri fattori. Si pensi del resto a persone che amano risolvere problemi di enigmistica rispetto ad altre che sono in difficoltà o sono addirittura infastidite da questo genere di impegno "mentale". Come reagiranno queste due diverse tipologie alla formula "enigmistica" di una battuta?

Alcuni studi hanno anche esaminato il modo in cui gioca l'interazione tra aspettativa e conclusione (la punch line). Questo ha a che fare sia con l'effetto sorpresa associato alla percezione di un'incongruità sia alla facilità di comprensione della battuta.

Kenny (1995), ha chiesto a un gruppo di rispondenti quanto la battuta finale risultasse attesa. Il risultato ottenuto era che più bassa era la discrepanza tra aspettativa e battuta conclusiva maggiore era il punteggio assegnato di divertimento. Questo è stato interpretato come una forma di disconferma della "teoria dell'incongruità". In realtà, lo studio conteneva alcune debolezze metodologiche non marginali, tra cui in particolare il fatto che ai soggetti veniva chiesto quanto la conclusione risultava loro prevedibile *dopo* aver letto la battuta. È possibile che per un certo numero di soggetti questo (quanto fosse attesa) venisse percepito e inteso come la corrispondenza della regola cognitiva al proprio modello di riferimento, cioè in che misura la conclusione fosse adeguata, avesse senso. Inoltre, la

definizione utilizzata di incongruità era riduttiva e pre-teorica e si limitava ad assumere una corrispondenza con la violazione delle aspettative e con l'effetto sorpresa.

In modo analogo, Pollio e Mers (1974) chiesero a un gruppo di soggetti di ascoltare delle registrazioni di comici famosi. Prima della battuta finale la registrazione veniva interrotta e veniva chiesto di scrivere quale secondo loro poteva essere la conclusione. Il risultato ottenuto fu che maggiore l'accuratezza della previsione maggiore il divertimento. Questo a discapito quindi del concetto di incongruità e della correlata sorpresa. Anche in questo caso è probabile tuttavia l'intervento di altri fattori. Da un lato, trattandosi di comici famosi, poteva esserci una familiarità con il tipo di battute e con il loro stile umoristico, e dall'altro "anticipare" la conclusione diventava esso stesso un elemento di incremento del piacere e del compiacimento, non diversamente da un giocatore di scacchi che riesce a indovinare la mossa del campione.

Un originale lavoro sperimentale che ha offerto un'interessante prospettiva teorica sul tema del rapporto tra incongruità/risoluzione e potenziale divertimento è stato condotto da Hillson e Martin (1994) trovando che i soggetti rispondevano con maggior divertimento quando più forte era la percezione di incongruità e maggiore la percezione di senso della soluzione.

L'insieme degli studi effettuati, e in particolare gli esperimenti "critici", evidenziano l'importanza di considerare l'elaborazione di uno stimolo umoristico come un processo ad alta complessità, in cui la presenza o meno di un fattore cruciale può intervenire favorevolmente o negativamente sull'esito di divertimento.

2. Metodo

2.1. Materiale

In questa sede si è proceduto a delineare una classificazione che fosse funzionale agli interessi e agli obiettivi dello studio. Il riferimento principale è stata la suddivisione compiuta da Freud (1905) in *motti* tendenziosi e innocenti. I primi caratterizzati da un contenuto con significative valenze aggressive e/o sessuali. Tra questi, inoltre, nel nostro lavoro particolare attenzione è stata rivolta alle battute qualificate come *black humor*, esprimenti chiari elementi di cinismo, sadismo, crudeltà ecc. Per la seconda tipologia, all'aggettivo "innocenti" si è preferito utilizzare "neutre", privo di una potenziale connotazione morale.

Da un elevato numero di barzellette (superiore al migliaio) tratte da varie fonti (raccolte, siti web) sono state individuate 60 barzellette che corrispondevano ai principali criteri rilevanti per lo studio progettato. Sono state prese in esame le caratteristiche di difficoltà di comprensione, classificando le barzellette su due livelli, elementari ed avanzate, e quelle di "tendenziosità", distinguendo barzellette in neutre e tendenziose. La distinzione tra elementari ed avanzate è stata operata sulla base del criterio per cui il grado di complessità di una barzelletta può essere rapportato al livello di sviluppo cognitivo del soggetto (McGhee, 1979). Sono da considerare "elementari" barzellette accessibili a bambini in età evolutiva, (pensiero preoperatorio), mentre sono "avanzate" le barzellette che richiedono delle competenze di pensiero ipotetico o astratto. Sono state evitate barzellette di contenuto tematico simile o con caratteristiche che potessero generare degli effetti sequenza o di serialità (Forabosco, 1994).

Le barzellette sono state manipolate nel seguente modo: di ogni barzelletta è stata mantenuta la parte iniziale (la premessa), mentre per la conclusione sono state predisposte, oltre a quella originale, altre tre possibili opzioni (v. anche Melegari, 1975). Queste sono state studiate in modo che non apparissero evidentemente insensate e fuori luogo. Ai soggetti sono state presentate delle barzellette con le conclusioni così differenziate: a) la conclusione originale; b) una conclusione del tutto logica, conseguente; c) una conclusione illogica, senza senso (Deckers e al., 1994).

2.2. Partecipanti

Nello studio sono state coinvolte quindici persone (10 Maschi; $M = 43.7$; $DS = 14.6$; 5 Femmine: $M = 40.8$; $DS = 6.3$). Visto l'obiettivo dello studio, nessun'altra caratteristica demografica è stata richiesta.

2.3. Procedura

Il materiale, composto da 60 barzellette in forma di questionario cartaceo, è stato presentato a ciascun soggetto individualmente. La somministrazione del materiale è avvenuta in contesti informali, come un circolo sportivo, un esercizio commerciale e simili. Le informazioni generali da compilare erano: genere, età, professione, scolarità. Compito del soggetto era quello di indicare, per ogni battuta, quale delle quattro opzioni date completasse in modo adeguato la barzelletta, data la premessa iniziale. La successiva richiesta era di valutare quanto il soggetto trovasse la barzelletta divertente su una scala da 1 (non divertente) a 5 (molto divertente). Veniva domandato inoltre di indicare quali barzellette, in quella forma o in una molto simile, fossero già note.

Nel questionario è stata fornita anche una nota introduttiva per spiegare il compito e come svolgerlo. Per ragioni etiche è stato riportato un avviso sulla possibilità che il contenuto di alcune barzellette fosse percepito come inappropriato con la possibilità di non procedere ulteriormente.

Le barzellette sono state proposte in due tempi (30 per tempo) con un intervallo di almeno 10 minuti. L'ordine di presentazione è stato randomizzato. Queste cautele hanno mirato a controllare e ridurre gli effetti sequenza e quelli, segnalati da Lillien Martin fin all'inizio del secolo scorso (1905), di riscaldamento progressivo e di affaticamento (*fun accumulation, fun fatigue*; Byrne, 1958; Forabosco, 1994). Dopo aver effettuato il compito, è stata effettuata una breve inchiesta per chiarire ed evidenziare punti significativi e/o critici.

3. Risultati

L'elaborazione dei risultati ottenuti è stata articolata in due fasi. Nella prima si sono valutate le barzellette secondo parametri finalizzati alla selezione conclusiva. Nella seconda si è effettuata la scelta delle barzellette da utilizzare come materiale e strumento di una successiva sperimentazione. Le barzellette sono state classificate, in base alle valutazioni medie di divertimento, in tre categorie: basso (<2), medio (2 - 2.8), alto (>2.8). Le barzellette sono state anche classificate, a seconda del grado di difficoltà definito in base al numero delle opzioni sbagliate, in tre livelli: facile (0 - 1 opzioni sbagliate da parte dei 15 soggetti), medio (2 - 4), difficile (> 4). In modo analogo, le barzellette sono state suddivise in tre gruppi a seconda del giudizio di divertimento: Basso (<2), Medio (da 2 a 2,8), Alto ($>2,8$).

Dall'insieme delle 60 barzellette iniziali, ne sono state selezionate 19 per essere utilizzate in un successivo studio sperimentale. Una barzelletta è stata aggiunta d'ufficio perché impiegata in uno studio in cui è stato rilevato un rapporto privilegiato tra intelligenza elevata e black humor di particolare pertinenza per l'indagine progettata (Willinger et al., 2017). Nel lavoro originale lo stimolo era stato presentato sotto forma di vignetta mentre nella lista qui formata è stata inserita la versione legata al testo verbale.

Le barzellette sono state scartate quando era presente uno dei seguenti criteri:

1. la barzelletta era già conosciuta da 3 o più soggetti (6 barzellette).

La barzelletta più conosciuta (da tutti meno uno) è stata:

Il colmo per un pizzaiolo?

- A. *Odiare la pizza.*
- B. *Avere una moglie che si chiama Margherita e una figlia capricciosa.*
- C. *Mangiare la pizza solo a Natale.*
- D. *Fare la pizza napoletana a Milano.*

2. la barzelletta è risultata avere due (o più) opzioni che in realtà potevano funzionare in modo quasi equivalente come conclusione adeguata (5), esempio:

Davanti a San Pietro si presentano un politico, una suora e una escort. San Pietro al politico: "Queste sono le chiavi dell'inferno". Alla suora: "Queste sono le chiavi del Paradiso". Alla escort: "Queste sono le chiavi

- A. *della cassaforte".*
- B. *dell'inferno".*
- C. *di casa mia".*
- D. *del purgatorio".*

L'opzione originale (in questo senso corretta) è C. *di casa mia*. Ma anche l'opzione A. *della cassaforte* suggerisce un riferimento al denaro che rimanda a un non appropriato interesse di San Pietro per la escort.

3. La barzelletta è stata compresa solo da uno o due soggetti e richiedeva una conoscenza (competenza) non facilmente disponibile (5). Per esempio:

Ci sono 10 tipi di persone.

- A. *Quelli che capiscono questa battuta e quelli che non la capiscono.*
- B. *Quelli che giocano in una squadra di calcio, meno il portiere.*
- C. *Quelli che stanno in fila all'Ufficio Postale.*
- D. *Quelli che pensano di capire che vuol dire.*

Nessun soggetto ha individuato l'opzione corretta, tranne uno che aveva scelto a caso, senza aver capito la battuta. Questa diventa comprensibile solo se viene decodificata in termini di linguaggio binario in cui 10 viene letto come la sequenza *uno* e *zero* (che corrisponde a 2).

4. Le barzellette restanti dopo questa prima selezione sono state sottoposte a una ulteriore valutazione mirata. È stato chiesto a due psicologi esperti, non coinvolti nella ricerca e quindi non a conoscenza delle ipotesi e delle finalità, di valutare in modo indipendente le barzellette secondo i due parametri, elementari/avanzate e neutre/ tendenziose. Sono state accettate solo le concordanze di entrambi. Nei casi in cui non vi è stata piena concordanza per uno dei criteri è stata effettuata un'analisi congiunta; quando l'accordo non è stato raggiunto la barzelletta è stata scartata. Da notare che le categorie "facile" e "difficile" basate sul numero di opzioni sbagliate hanno coerentemente corrisposto alle valutazioni "Elementari-Avanzate" dei giudici indipendenti (tranne in un caso) mentre per il livello medio si sono distribuite in entrambe le categorie.

L'ultimo intervento selettivo per comporre il set di 20 barzellette è stato effettuato congiuntamente l'intento di bilanciare, la distribuzione delle caratteristiche formali e tematiche. In particolare, si è mirato ad avere barzellette con diverso grado di arguzia e alcune con contenuto di black humor.

Al termine del percorso di selezione le barzellette scelte sono risultate così caratterizzate rispetto a i parametri Neutre/Tendenziose, Elementari/Avanzate, Grado di divertimento (Basso, Medio, Alto): NAB: 2; NEM: 3; NAM: 4; NEA: 2; NAA: 1; TEM: 2; TAM: 3; TEB: 1; TAA: 1 (gli acronimi sono dati dalle iniziali dei parametri).

La barzelletta ripresa dallo studio di Willinger et al. (2017) è stata classificata TA (senza un valore di divertimento, non essendo stata valutata nel nostro studio preliminare).

In aggiunta, dalle inchieste individuali sono emersi alcuni elementi inattesi, almeno nella natura e nelle dimensioni riscontrate. Soprattutto sono state date diverse valutazioni di un certo grado di divertimento (>1) anche per barzellette per le quali era stata scelta un'opzione non corretta (a parte quelle già menzionate in cui l'opzione poteva comunque essere plausibile).

Meritevoli di considerazione sono alcune delle spiegazioni fornite, che offrono delle prospettive non consuete e sono indicative di modalità soggettive di elaborazione non prive di senso funzionale.

Esempio:

Un naufrago va alla deriva a cavallo di

- A. *una tromba.*
- B. *un contrabbasso.*
- C. *un violino.*
- D. *una fisarmonica.*

“Ho fatto bene a non ascoltare mio padre che voleva che suonassi il flauto”

(da notare che in questo caso è stato invertito l'ordine premessa-opzioni).

Un rispondente ha indicato la *tromba* e ha motivato la scelta in questo modo: “Mi fa molto ridere l'immagine di uno che cerca di galleggiare a cavallo di una tromba!”. In questo caso il processo umoristico appare svolgersi più in una chiave visuo-percettiva che non concettuale e verbale. In un altro caso la battuta era:

Una tipa mi ha detto di andare a casa sua stasera perché non c'era nessuno, sono andato a casa sua e

- A. *non c'era nessuno!*
- B. *ottima cena!*
- C. *mi ha fatto giocare a carte!*
- D. *c'era un suo amico!*

L'opzione originale era *A. non c'era nessuno!* Tre soggetti hanno scelto la C. perché trovavano divertente il contrasto tra le aspettative sessuali e il finire a giocare a carte. Il che sembra calzare bene con la descrizione kantiana della battuta di spirito come qualcosa in cui si crea un'attesa che finisce nel nulla. Queste barzellette sono state scartate dalla lista finale perché si è ritenuto che avrebbero creato un'ambiguità interpretativa.

È comunque interessante osservare che per le diverse barzellette in cui sono state scelte opzioni “sbagliate” con una valutazione di divertimento maggiore di 1, si possono ipotizzare le seguenti spiegazioni (singolarmente o in combinazione):

- A. sono stati colti elementi “non pertinenti” perché non legati all'incongruità centrale (secondo la definizione di Bariaud, 1988 riferita a bambini) ma potenzialmente elaborabili in chiave umoristica;
- B. gli aspetti umoristici percepiti possono essere considerati “diversamente pertinenti” e corrispondere a uno specifico senso dell'umorismo (più visivo che verbale);
- C. fattori spuri: tra questi, la difficoltà a riconoscere di non aver capito la battuta, il voler compiacere le presunte attese dei ricercatori, senza escludere anche un intento scherzoso;
- D. anche l'indicazione stessa di una scala di divertimento poteva orientare la valutazione del materiale presentato (Deckers et al., 1994).

4. Conclusioni

Dallo studio effettuato sono emersi alcuni significativi elementi di carattere sia metodologico che teorico. L'acquisizione operativa è la lista di venti barzellette che si propone come strumento di ulteriore indagine con l'intento approfondimenti con un numero di soggetti più ampio, in condizioni e con variabili che possano fornire dati di rilevanza conoscitiva. In particolare, merita considerazione la componente cruciale e non scontata della comprensione delle barzellette, in rapporto anche al loro diverso contenuto, neutro o tendenzioso, così come alle competenze cognitive.

Un aspetto importante da sottolineare è quello che le valutazioni appaiono essere, in genere, di livello medio basso (con pochi punteggi elevati). Questo porta a chiedere se ciò sia da attribuire a una questione di "gusto" dei soggetti rispetto al materiale offerto o a qualche aspetto procedurale, come la modalità di presentazione con le quattro opzioni. In effetti questa non è la maniera comune, normale, di raccontare le barzellette e può comportare una forma di elaborazione in cui intervengono processi cognitivi (legati alla "lettura" e alla scelta) solitamente non operanti e che potrebbero costituire una sorta di interferenza rispetto al divertimento. Si pone quindi l'esigenza di comparare il giudizio di divertimento a seconda che si presentino le barzellette con le opzioni o "al naturale", vale a dire con la sola conclusione originale.

Una speciale attenzione appare opportuno rivolgere al ruolo dell'intelligenza. Questo innanzitutto per ragioni di carattere generale, in quanto nell'attivare e completare il processo di comprensione è una facoltà che svolge un ruolo essenziale. Vi sono poi ulteriori motivi specifici: in analogia con il Quoziente di Intelligenza (QI) si è parlato di un Quoziente di Umore (QU) (Forabosco, 1994). Questo coinvolge anche altre competenze e componenti della personalità ma ha con l'intelligenza un rapporto privilegiato (Ruch e al., 1992; Ruch e al. 2018; Bianchi e al., 2017; Willinger e al., 2017; Heintz, 2019). Inoltre, colpisce l'analogia della formula adottata per testare la comprensione, vale a dire offrire opzioni (riguardanti la battuta finale) tra cui individuare quella "giusta", con quella di alcuni test di intelligenza, come ad esempio le matrici progressive di Raven, anch'esse basate su opzioni e scelte. Tra l'altro test di Raven è stato di fatto usato in relazione all'umorismo, per es. da Ziv (1984).

Ancora una volta si conferma come la ricerca proceda per quesiti e risposte generatrici di altri quesiti, ampliando il campo di indagine e accrescendo il potenziale di stimolo. In questo gioco epistemologico, l'umorismo appare avere una speciale capacità di generare conoscenze e alimentare ulteriore curiosità.

Bibliografia

- Ayçiçeği-Dinn, A., Şişman-Bal, S. & Caldwell-Harris, C.L. (2017). Are jokes funnier in one's native language? *Humor*, 31(1), 5–37 DOI 10.1515/humor-2017-0112.
- Bariaud, F. (1988). *L'humour chez l'enfant*. Parigi: PUF.
- Battaglia, S. (1962). *Grande Dizionario della Lingua Italiana*, Milano: UTET.
- Bianchi, I., Canestrari, C., Roncoroni, A.M., Burro, R., Branchini, E., & Savardi, U. (2017). The effects of modulating contrast in verbal irony as a cue for giftedness. *Humor*. 30(4), 383-415. DOI 10.1515/humor-2017-0028
- Byrne, D. (1958). Drive level, response to humor, and the cartoon sequence effect. *Psychological Reports*. 439-442.
DOI 10.2466%2Fpr0.1958.4.h.439
- Canal, P., Bischetti, L., Di Paola, S., Bertini, C., Ricci, I. & Bambini V. (2019). Honey, shall I change the baby? – Well done, choose another one?: ERP and time-frequency correlates of humor processing. *Brain and Cognition*. 132, 41–55.

- Chiaro, D. (2018). *The Language of Jokes in the Digital Age*. London: Routledge.
- Chlopicki, W. (2001). Humorous and non-humorous stories: are there differences in frame-based reception? *Stylistyka*, 10, 59–78.
- Davies, C. (1990). *Ethnic Humor Around the World: A Comparative Analysis*. Bloomington: Indiana University Press.
- Deckers, L. & Avery, P. (1994). Altered joke endings and a joke structure schema. *Humor*, 7(4) 313–322. DOI 10.1515/humr.1994.7.4.313
- Derks, P., Staley, R.E. & Haselton, M.G. (1994). “Sense” of humor: perception, intelligence, or expertise?. In Ruch, W. (ed.). *The Sense of Humor. Explorations of a Personality Characteristic*. Berlin: Mouton de Gruyter, 143-158.
- Dionigi, A. & Gremigni, P. (a cura di). (2014). *La clownterapia. Teorie e pratiche*. Roma: Carocci.
- Dynel, M. (2009). *Humorous Garden-Paths. A pragmatic-Cognitive Study*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Forabosco, G. (1992). Cognitive aspects of the humor process: The concept of incongruity. *Humor*, 5(1-2), 45-68. DOI 10.1515/humr.1992.5.1-2.45
- Forabosco G. (1994). *Il settimo senso. Psicologia del senso dell'umorismo*. Padova: Muzzio, (Roma: Orme, 2012).
- Forabosco, G. (1994). “Seriality” and appreciation of jokes. *Humor*, 7(4), 351–375. DOI 10.1515/humr.1994.7.4.351
- Forabosco, G. (2008). Is the Concept of Incongruity Still a Useful Construct for the Advancement of Humor Research? *Lodz Papers in Pragmatics*, 4(1), 45-62. DOI 10.2478/v10016-008-0003
- Freud, S. (1970). *I moti di spirito ed il loro rapporto con l'inconscio*. Roma: Newton Compton [ed. or. 1905].
- Gasparini, S. (2018). Incongruità, risoluzione e divertimento nella fruizione umoristica alla luce delle neuroscienze. *RISU*, 1(2), 53-62
- Gulotta G., Forabosco G. & Musu L. (2001). *Il comportamento spiritoso*. Milano: McGraw-Hill.
- Hall, G.S. & Allin, A. (1897). The Psychology of Tickling, Laughing, and the Comic. *The American Journal of Psychology*, 9(1), 1-41. DOI 10.2307/1411471
- Heintz, S. (2019). Locating eight comic styles in basic and broad concepts of humor: Findings from self-reports and behavior tests. *Current Psychology*. Advance online publication. DOI 10.1007/s12144-019-00179-z
- Hillson, T.R. & Martin, R.A. (1994). What's so funny about that?: The domains-interaction approach as a model of incongruity and resolution in humor Motivation and Emotion, 18(1), 1-29. DOI 10.1007/BF02252473
- Jääskeläinen, I., Pjula, J., Tohka, J., Wen-Jui K., Hsin-Ju L. & Fa-Hsuan, L. (2016). Brain hemodynamic activity during viewing and re-viewing of comedy movies explained by experienced humor. *Scientific Reports*, 6, 7, 1-14. DOI 10.1038/srep27741
- Kenny, D. T. (1955). The contingency of humor appreciation on the stimulus-confirmation of joke-ending expectations. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 51(3), 644-648. DOI 10.1037/h0043235
- Lefort, B. (1987). Des problèmes pour rire. A propos de quelques approches cognitivistes de l'humour et de la drôlerie. *Bulletin de Psychologie*, 60, 378, 183-195.
- Levine, J. & Redlich, F.C. (1960) Intellectual and Emotional Factors in the Appreciation of Humor. *The Journal of General Psychology*, 62:1, 25-35. DOI 10.1080/00221309.1960.9710271
- Martin, L. (1905). Psychology of Aesthetics: Experimental Prospecting in the Field of the Comic. *American Journal of Psychology*, 16 (1), 35-118.
- Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor. An Integrative Approach*. New York: Academic press.

- McGhee, P. (1979). *Humor. Its Origin and Development*. San Francisco: Freeman.
- Ritchie, G. (2018). *The Comprehension of Jokes. A Cognitive Science Framework*. London: Routledge.
- Melegari, V. (1975). *Manuale della barzelletta*. Milano: Mondadori.
- Pollio, H. R., & Mers, R. W. (1974). Predictability and the appreciation of comedy. *Bulletin of the Psychonomic Society*, 4(4-A), 229-232. DOI 10.3758
- Ruch, W., Heintz, S., Platt, T., Wagner, L. & Proyer, R.T. (2018). Broadening Humor: Comic Styles Differentially Tap into Temperament, Character, and Ability. *Front. Psychol.* 9, 6, 1-18. DOI 10.3389/fpsyg.2018.00006
- Ruch, W. (1992). Assessment of appreciation of humor: Studies with the 3 WD Humor Test. In C.D. Spielberger & J.N. Butcher, *Advances in personality* (pp. 27-75). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Samson, A. C., Hempelmann, C. F., Huber, O. & Zysset, S. (2009). Neural substrates of incongruity-resolution and nonsense humor. *Neuropsychologia*. 47 (4), 1023-1033. DOI 10.1016/j.neuropsychologia.2008.10.028
- Shultz, T.R. (1972). The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor. *Journal of Experimental Child Psychology*. 13, 456-477.
- Suls, J.M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: an information-processing analysis. In J.H. Goldstein & P.E. McGhee (eds.), *The Psychology of humor. Theoretical Perspectives and Empirical Issues* (pp.81-100). New York: Academic Press.
- Willinger, U., Hergovich, A., Schmoeger M., Deckert, M., Stoettner, S., Bunda, I., Witting, A., Seidler, M., Moser, R., Kacena, S., Jackler, D., Loader, B., Mueller, C., & Auf, E. (2017). Cognitive and emotional demands of black humour processing: the role of intelligence, aggressiveness and mood. *Cognitive Processing*. 18, 159-167. DOI 10.1007/s10339-016-0789-y
- Ziv, A. (1984). *Personality and Sense of Humor*. Springer, New York.

Biografie

Giovannantonio Forabosco

Psicologo e psicoterapeuta. Dirige il Centro di Ricerca sull'Umore (CRU, www.ricercaumorismo.it). Associato all'International Society for Humor Studies. Book Review Editor di RISU. Ha pubblicato diversi articoli e saggi sull'umorismo, tra cui "Il settimo senso. Psicologia del senso dell'umorismo", Padova: Muzzio (1994; Roma: Orme, 2012).

Alberto Dionigi

Psicoterapeuta cognitivo comportamentale, clown dottore e membro dell'International Society for Humor Studies (ISHS). Esperto di psicologia dell'umorismo, ha partecipato a numerose conferenze a livello internazionale sull'argomento ed è autore di vari articoli scientifici riguardanti l'umorismo ed il clowning sociosanitario. Si occupa di formazione per clown che operano in ambito sociosanitario. Realizza e conduce corsi di formazione su umorismo e salute.

Filippo Cioni

Laureato in Economia Politica degli Intermediari finanziari, svolge attività di analista e consulente finanziario. Ha ricoperto l'incarico di Segretario Nazionale del Mensa Italia ed è ora Segretario del gruppo locale Mensa Emilia-Romagna.

Sonja Heintz

Ricercatrice post-dottorato presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Zurigo. I suoi principali interessi di ricerca sono la personalità e la valutazione, l'umorismo (differenze e misure individuali) e la psicologia positiva (ad esempio, forza e benessere della persona).