

第二章 文獻探討

本章主要在回顧與本研究有關之理論與研究，本章共分為六節，第一節說明幽默感的定義；第二節說明幽默發展；第三節探討幽默與青少年初期的關係；第四節說明本研究因應策略訂定之相關研究；第五節說明語言幽默及使用技巧；第六節說明幽默中使用攻擊、禁忌及性別與幽默之相關研究。

第一節 幽默感的定義

幽默源於拉丁文 humour，原指體液，現在與幽默有關的詞眾多，幽默的定義尚難有切確的界定。Ruch (1996) 指出有人將幽默看成上位概念，當成涵蓋喜劇、機智，笑及幽默感等廣泛現象；有人將幽默當成附屬概念，與機智、反諷 等並列，彼此之間須有明確區隔。Martin (2001) 指出不同的理論、操作，對幽默就有不同定義，幽默包含認知、情緒、行為、心理分析及社會方面的定義，幽默也可能指是一種刺激、心理過程或一種反應。

幽默感，多用來指個體愉快、笑、詼諧等有關行為、經驗、情感、態度及能力上的差異，當成一種穩定的人格特質或個別差異變項，為一多向度概念 (Martin, 2001; Martin, Pnhlik-Doris, Larsen, 2003, Ruch, 1996)。幽默感的概念眾多，可能是一種認知能力，例如幽默欣賞、理解、創造；或指一種習慣行為模式，例如在情境中笑的頻率；與情緒有關的特質，例如愉快；或一種因應策略，例如在不同情境中以幽默感當成因應困境的一種方式。

不同學者對幽默有不同的定義、解釋，測量幽默的方式有差異，例如：將影片笑話視為幽默，研究中呈現幽默影片、笑話當成幽默情境，比較在中性刺激下受試者在某方面是否有差異。將「笑」的反應當成幽默的表現，則以笑的次數多寡當成幽默反應的高低；有的人將幽默當成伴隨幽默出現的正向情緒，其測量重視正向心情引發的程度。另外也有人將幽默當成一種因應方式，藉由幽默日記紀錄與人互動時使用幽默的頻率，了解以幽默因應人際的情形（Martin, 2001; Martin & Lefcourt, 1983）。過去測量幽默多以自陳量表測量，或呈現幽默刺激（影片、卡通、笑話）評量受試者幽默程度。最近，逐漸發展出多種方式來測量幽默，例如：觀察、同儕評量、投射測驗、笑時生理變化（膚電、血壓）的測量及縱貫研究（Martin, 2004; Nevo & Nevo, 1983）。量表的內容依編製者對幽默觀點不同而異，由量表編製內容的變化，可看出從過去到現在對幽默觀點的轉變，下面將介紹部份量表測量內容，以了解幽默概念的變化情形。

Martin 和 Lefcourt (1984) 編製之 SHRQ (Situational Humor Response Questionair) 及 CHS (Coping Humor Scale) 都只測量笑的反應或幽默因應單一幽默因素，前者測量在各種情境中笑的反應；後者評量個體面臨生活中壓力事件時，以幽默因應的程度。MSHS (Multidimensional Sense of Humor Scale) 測量多向度的幽默概念，包含幽默的使用及幽默的產生、幽默欣賞、將幽默當成因應策略、對幽默的態度 (Kohler & Ruch, 1996)。

近來，許多學者發現並非所有的幽默的是好的；幽默好的面向與身心健康幸福、社會人際關係有正向關係，但負向幽默卻與身心健康、人際關係有負向關係；若單以「幽默程度之高或低」來定義幽默，

很難釐清幽默與健康真正的關係。因此，開始重視正向及負向幽默特質的測量，例如，Craig、Lampert 和 Nelson (1996) 編制的 HBD-R 經因素分析得到五個面向，每個面向都是兩極描述：溫暖幽默對冷幽默 (socially warm humor vs. cold humor)，沈思幽默對粗魯幽默 (reflective humor vs. boorish humor)，有能力對笨拙的幽默 (competent humor vs. inept humor)，粗俗對壓抑幽默 (earthy humor vs. repressed humor)，和善對卑鄙的幽默 (benign humor vs. mean-spirited humor)。

Ksish 和 Kuiper (2003) 將 CHS、SHRQ、MSHS、及 HBD-R 進行因素分析，獲得三個因素：Skilled/H⁺ (概念化為社交幽默風格，使用幽默的能力，在社交情境中使人發笑，在艱苦或生活終將幽默當成一種因應方式)，Bawdy/H⁻ (負向幽默因素，包含欣賞粗俗的幽默、使用幽默攻擊)，Belaboured/H⁻ (包含不適當的說笑話或未能適當的對笑話反應)。

Martin、Puhlik-Doris、Larsen、Gray 和 Weie (2003) 在 HSQ (Humor Styles Questionnaire) 量表的編製時，依照幽默使用的目的是為了顯揚自己或顯揚自己和他人的關係(幽默心理內部的功能和人際幽默)及幽默是良性或有害的兩向度，區分出四種幽默風格：顯揚自己 (self-enchancing humor): 指個體以幽默看待生活事件，即使面對不幸、威脅或壓迫也維持幽默的觀點；或將幽默當成一種因應機制。社交性的幽默 (affiliative humor): 指個體為了取悅他人、增強人際之間的聯繫、增加團體凝聚力和認同感、改變團體規範，而說有趣的事或講笑話。攻擊幽默 (aggressive humor): 指個體目的在批評他人，可能使用詆毀、取笑、嘲笑、貶低他人的幽默或不好的

幽默（含性或禁忌）；或藉由貶低他人來提昇自己。自貶式的幽默（self-defeating humor）：指個體使用過度自貶的幽默，或藉由說或做一些貶低自己的趣事以企圖取悅他人、獲得他人認可，或使用自貶幽默的目的是在防衛性的否認、隱藏負面感受或逃避、不去處理問題（Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray & Weie, 2003；Kazarian & Martin, 2004）。

由上述討論，得知幽默概念發展從單向度的測量幽默因應、不同情境中笑的反應，逐漸發展為多向度的幽默測量，到更進一步包含好及不好幽默特質值得測量；幽默使用目的也逐漸區分出幽默對自己有益或對他人有益處兩個向度，不再單純從幽默「高」或幽默「低」的觀點探討幽默的益處。西方社會中，「有幽默感」被視為一種好的人格特質。早期對幽默的概念，多將幽默與機智、詼諧、愉快、有趣等好的名詞連結在一起；到了中世紀，逐漸出現反語、諷刺等幽默的表現方式，甚至造成流行，此類幽默的使用導致許多衝突及不良結果。人文主義時期，重視人的主體性、尊重他人，幽默又被期待以良善的一面出現。目前，學者接受幽默包含多向度、好及不好的幽默特質的概念，致力於區分何為好的幽默何為不好的幽默特質；並釐清幽默特質在身心健康、社會關係、壓力調節的關係。假如，能確實區分幽默的特質，則在幽默訓練上，將可教導個體成為具幽默感的人，避免表現不好的幽默特質；也預期好的幽默特質對身心健康與社會互動有正向效果存在。

第二節 幽默發展

壹、兒童幽默發展的研究和理論

一般認為幽默的展現在生命發展早期就已開始，大約九週大的嬰兒就能真誠的笑 (Mickeli, 1998)；自 1930 年代開始，已有許多描述學前兒童幽默的研究，1970 年代早期開始出現有系統的兒童幽默發展研究 (Bergen, 1998)，研究多以為心理動力和認知為理論基礎。下面概述幽默理論及相關意涵：

一、心理動力論

心理動力論認為笑話是表達潛意識正向、負向感受及思考的一種工具，幽默提供個體以一種社會能接受的方式去表達無法令人接受的攻擊或性的衝動 (McGhee & Lloyd, 1982; McGhee, 1983)。

佛洛伊德 (Sigmund Freud) 將歡樂的經驗分成笑話 (jokes) 喜劇 (comic) 及幽默 (humor) 三類。佛洛伊德認為笑話類型的歡樂經驗讓個體得表達被壓抑在潛意識下的攻擊和性的衝動，表達時常使用許多笑話技巧，如轉置、凝縮 等等 (彭舜和楊韶剛譯, 2000)。喜劇是指樂趣的非語文成分，多為肢體動作，例如，鬧劇 (slapstick comedy) 或滑稽的小丑，我們常因為他人的幼稚行為而大笑。幽默則發生在個體經驗到害怕、悲傷、生氣等負面情緒時，覺察到情境中有趣、不協調之處，為一種防衛機制 (Martin, 1998)，此處所指的幽默概念與一般我們所指的幽默不同。

佛洛伊德認為幽默發展與兒童認知及情緒發展有關，其幽默定義包含生氣、震驚、殘酷和良善的類型，有語文幽默和概念幽默兩種，語文幽默出現較早。心理動力論將幽默發展分為下列三階段 (Sauls, 1976)：

(一) 遊戲階段 (Play)：

大約 2-4 歲，此時幽默行為並不具溝通意義，重複相同的聲音或看見他人表現與角色不一致的行為時，都可以產生樂趣。

(二) 嘲弄階段 (jesting):

大約 4-6 歲，兒童開始使用某些講笑話的技巧；且笑話本身具有某些意義，兒童以幽默達到某些目的。

(三) 開玩笑階段 (joking):

學者認為此階段個體的幽默發展，已將幽默當成一種特質，可以容許表現性和攻擊動機。6-7 歲的兒童開始出現真的笑話，大多是無厘頭，目的在增強自己；兒童也學習如何在受歡迎的情境中，利用幽默（社會可接受的方式）偽裝敵意和性的成分。7-10 歲兒童已了解謎語和笑話的一般規則，能夠捏造自發性的笑話，以笑話的假象隱藏敵意和攻擊的內容 (Suls, 1988; McGhee & Lloyd, 1982; Bergen, 1998)。

二、以認知理論為基礎所提出的幽默發展階段及相關研究

以認知理論的觀點探討幽默發展，研究重點多放在幽默如何發生的認知過程；學者認為幽默共同的特點是「不一致」(incongruity)，指預期與真實之間發生衝突。除了不一致；有人認為幽默的發生還要有「解困」(resolution) 第二階段，當個體能夠適當解釋或解決不一致，幽默才會發生。幽默必須具備不一致、解困兩個階段，還是只需有不一致階段，學者持不同意見。另外，陳學志提出「反向合意」模式，認為除了「失諧」和「解困」以外，「隱含命題」還必須和「逆溯命題」不一致，不一致程度愈大，則會愈好笑 (陳學志, 1995; 劉

莉芬，2000）。

研究設計上，學者以認知發展、訊息處理的特色設計材料，例如：「不一致移除」、「解困移除」的幽默的設計，利用不同故事文本來驗證幽默究竟如何產生的；研究重點多上在探討不同年齡、性別在幽默理解、幽默欣賞、幽默創造的差異（Brodzinsky, 1977; McGhee, 1971, 1974; Pien & Rothbart, 1976; Suls, 1974, 1988; Zigler, Levine & Gould, 1966）。

Paul McGhee 以皮亞傑理論為基礎提出四個幽默發展階段，認為隨個體認知能力的增加，對不一致的覺察也增加；其幽默發展四階段橫跨個體發展的前七年或八年，幽默的發展以必需具備特殊認知能力為前提，McGhee 建議要瞭解特別形式的幽默需具有特殊的認知能力（McGhee, 1983）。例如，要會「假裝」，兒童必需已具備物體表徵能力，知道某物為何，假裝某物為另一物時，才會產生幽默。又如，要瞭解雙關和其他笑話，個體能夠同時覺察字的兩種或兩種以上的意義，顯然必需具備某種程度的運思能力；Zigler、Levine 和 Gould（1966）亦支持認知程度和幽默欣賞有關。

McGhee 的四階段幽默理論含括皮亞傑感覺動作期、運思前期和具體運思期階段（張春興，1996；林清山，2001），個體處於不同幽默發展階段，對幽默理解、幽默欣賞的類型程度，也會有所不同，幽默發展各階段敘述如下（Bergen, 1998；Shannon, 1999）：

（一）第一階段：

1-2 歲兒童會假裝和幻想，常假裝某物是另一物，幽默的產生總是包含身體活動。大約兩歲兒童觀察到物體、人物或動物不一致的行為，都會使他們發笑；會表現不一致行為，但首先他們必須已經知道

何為「正確」的行為。

（二）第二階段：

兒童對不一致的語言、物體和事件的歸類很有趣，此階段的開始與語言能力發展有關，一般大約兩歲開始到大約四、五歲都以此階段幽默風格為主。他們會利用換字、不一致命名或給物體錯誤標記創造笑話和幽默。

（三）第三階段：

大約四到六歲的兒童，幽默指的是概念上的不一致，六歲兒童主要的幽默風格，是以謎語形式為基礎自創謎語，其自創的謎語不一定具有概念上的意義，與真實謎語有別。可知，兒童對幽默技巧的學習早於幽默意義的學習。

（四）第四階段：

大約六到七歲，約為皮亞傑認知理論的具體運思期，兒童能夠瞭解多義的雙關（word play）對雙關及謎語感到興趣；可以解釋幽默的原因，更瞭解抽象幽默。

McGhee 幽默發展階段有大致發展的年齡，但個體發展有個別差異存在，幽默發展順序不變，不過發展年齡有早跟晚（Shannon, 1999）。

McGhee 認為需具備具體運思能力，才能理解不一致的幽默，McGhee（1971, a；b）以語文幽默研究 5 歲，7 歲，9 歲兒童對「解困-移除」及原版本笑話的欣賞程度，發現不一致幽默的理解和具體運思思考能力的發展有正相關，支持運思思考能力對幽默發展的重要性。Shultz 等人（1973，1974）以語文笑話和謎語進行研究，支持 6 歲兒童欣賞純粹不一致，兒童從欣賞純粹不一致幽默到偏好欣賞失諧

解困幽默的轉換在 6-8 歲，推估或許這樣的轉變與運思能力發展有關。

但是，Sultz (1976) 對 7-8 歲呈現原版本笑話、「解困移除」笑話，並考慮會話長度及測量具體運思能力發展（皮亞傑測驗），卻發現原版本笑話與「解困移除」笑話的偏好和皮亞傑測驗無關，而與受試者能否覺察語文中隱藏的歧義有關，未支持具體運思能力與解困能力發展有關。McGhee (1976) 以卡通測量 4、5 歲兒童對原版本及「解困移除」幽默刺激的喜好程度，發現兒童對兩種類型的笑話都能欣賞，顯示 4、5 歲兒童也有失諧解困能力。

總之，具體運思考能力與幽默理解及幽默欣賞的關係，研究結果有支持也有反對，研究方法的設計、材料難易度、長度的選擇，及樣本大小可能都是影響研究結果不一致的因素。過去研究多將重點放在具體運思對幽默理解的影響，以兒童為研究對象，形式運思能力（大約青少年初期至成人階段）雖然是幽默發展的重要關鍵期，非常值得探討，但與幽默理解的關連性為何？卻少研究提及（McGhee, 1983）。

McGhee (1983) 以掌控-遊戲循環（mastery-play cycle）解釋兒童能夠操控某種新的認知技巧或行為之後，會以各種好玩的行為含括它，以幽默為例，當兒童自信已獲得新知識或達到對新事物的瞭解，會故意在笑話中曲解。因此，兒童早期欣賞的幽默類型，在青少年以後將不再覺得幽默；除非發生認知退化（老化），所以，某些青少年不覺得幽默的笑話，到了老年又會覺得幽默。McGhee 發現幽默欣賞，對剛具備幽默必須概念的兒童覺得最有趣，不具備幽默必需概念或早就已經能夠掌握此概念的人會降低欣賞程度（Suls, 1983）。

幽默發展與認知有關，不論幽默欣賞、幽默理解、幽默創造，與

智力應該有某種程度的關係，如，Docking, Mardoch, Jordan (2000) 研究結果發現頭部受傷青少年比正常同儕在語文幽默理解程度較低；Emerich, Creaqhead, Grether, Murray 和 Grasha (2003) 指出 Bourgondien 與 Mesiboy 以 McGhee 四階段幽默發展對高功能自閉症者青少年說的笑話進行分類，發現他們的笑話與學齡前期兒童（第三階段）相似，有 35% 達第四階段；Emerich 等人研究結果也發現自閉症者理解力低於正常青少年，笑話理解低於圖片理解，較無法處理不一致及解困的幽默。

除了從個體發展觀點看幽默發展，仍有其他因素會影響個體幽默的表現；例如，人格特質，外向性、開放性、神經質對幽默的欣賞的偏好、文化因素、生活經驗、社經地位、宗教信仰或政治傾向等；特質理論 (Disposition Theory) 也論及對幽默內容中人物特質的認同或厭惡，將影響對幽默的喜愛程度。McGhee 認為不同生命發展階段或扮演的角色 (學生、父母、員工) 對不同幽默主題特別感到興趣，例如，關心婚姻方面的人，對與婚姻有關的幽默會覺得特別有趣。

綜合心理動力論與認知發展理論提出的幽默發展階段，可發現心理動力論，從本我、自我、超我及趨力解釋幽默的功能，視幽默為一種因應方式，或一種工具；以心理動力理論為基礎的研究較少，研究多探討幽默展現的背後目的、動機，或幽默使用的技巧及外顯的幽默。認知理論探討幽默刺激在訊息處理過程中，究竟發生了何種變化，而使個體表現幽默的特質。以認知理論為基礎的研究眾多，探討的面向有幽默理解、幽默欣賞、幽默創造等。雖然，兩個理論所提出的幽默發展階段有對照之年齡，學者大多支持幽默發展有個別差異存在，各發展階段順序不變但對照年齡僅供參考。將皮亞傑的認知發

展階段、認知理論和心理動力論幽默發展、及其他學者提出的各階段幽默特色、行為特質，整理如表 2-2-1。

表 2-2-1 不同幽默發展階段及其展現的行為表現

	心理動力論	McGhee	其他理論	展現的一些行為特質
<p>感覺動作期 (0-2 歲)</p> <ul style="list-style-type: none"> * 以感覺與動作吸收外界知識 * 物體恆存性的發展 		<p>1、第一階段：大約一到二歲</p>	<p>1 新生兒會因為重複的聲音及身體觸摸而笑。</p> <p>2 記憶和模仿有助於一歲兒童明白做些非預期的事是有趣的。</p> <p>3、兒童覺得以象徵 (symbols) 和語言玩弄事實所造成的不一致非常有趣。</p> <p>4 當重要他人消失又出現後，會引發釋放性 (relief laughter) 的笑，但只有在安全的環境下，達看不見等於不存在階段，才會引發笑。</p>	<p>1、喜歡玩躲貓貓、會因為重複的聲音或預期某些觸摸而笑，物體恆存概念發展後，躲貓貓就不好笑了。</p> <p>2、對他人有趣或不尋常的動作覺得好笑，如父母扮鬼臉或在地上滾。</p> <p>3、從他人的笑獲得批判訊息。</p>
<p>前運思期 (2-7 歲)</p> <ul style="list-style-type: none"> * 具體 * 知覺集中傾向 * 不可逆 * 自我中心主義 * 狀態對轉換 * 直接推理 * 守恆 * 可逆 * 去集中 * 轉變對狀態 * 自我中心消失 * 邏輯思考 	<p>1、遊戲階段 (Play): 大約 2-4 歲</p> <p>2、嘲弄階段 (jesting): 大約 4-6 歲</p> <p>3、開玩笑 (joking): 6-7 歲開始出現真的笑話。</p>	<p>2、第二階段：一般兩歲開始到大約四、五歲。</p> <p>3、第三階段：大約四到六歲的兒童。</p>	<p>1、三歲兒童會和重要成人分享幽默，當他們瞭解自己做了某些荒謬的事後，會笑自己。</p> <p>2 喜歡捏造令人難以置信和無厘頭的故事，越來越懂字時，字音重複、荒謬的旋律讓他們覺得有趣。</p> <p>3 會笑某些他們真的害怕的東西。</p> <p>4、四歲兒童-與廁所有關的幽默讓他們著迷，沒有注意到他們的幽默對他人造成的影響。</p> <p>5、五到六歲-學習謎語模式，以自己的方式進行改編，是否合情合理是不重要的。</p> <p>6、以鬧劇掩飾肢體上的錯誤 (如滑倒或撞倒某些東西)。</p> <p>7、以幽默交朋友，分享秘密，並利用幽默讓自己在團體中被看見。</p>	<p>1、假裝某事物為某事物，如假裝書為桌子；將浴巾當成披肩。以非常令人發笑或低沉、戲劇的聲音說話。</p> <p>2、喜歡笑自己，如夾克反了，不小心畫到自己的手。</p> <p>3、創造荒謬的故事。</p> <p>4、喜歡有旋律的聲音，能複誦，但不一定瞭解。</p> <p>5、故意錯誤命名。</p> <p>6、喜歡將句子中的某些詞替換，卻不管內容是否合理。</p> <p>7、學齡前兒童覺察事情和他們預期不同時會想要笑；如父母假裝狗，卻叫「哞」。或看到父母誇張行為。</p>
<p>具體運思期 (7-11 歲)</p> <ul style="list-style-type: none"> * 面對問題時，能依據邏輯法則推理思維，但只限於具體或熟悉的經驗。 	<p>7-10 歲：</p> <p>兒童獲得謎語和笑話的一般規則，以笑話的假象隱藏敵意和攻擊的內容。</p>	<p>4、第四階段：大約六到七歲，具體運思期，更瞭解抽象幽默。</p>	<p>1、初等教育階段，文字遊戲和禁忌對他們而言是好笑的；較大的兒童開始發展笑的技巧，並運用雙關製造幽默。</p> <p>2 覺得禁忌是幽默的，探索如何讓他人笑的不舒服，雖不是有意的，卻令人感到麻煩。</p> <p>3、一、二年級開始學習語文的讀寫技巧、拼音和語法、句法的學習，不再受限於對真實世界的瞭解，在探索字和語言規則時，發現許多不一致，形成許多雙關幽默。</p>	<p>1、使用諧音、同音意義字，或帶有性或攻擊的雙關。</p> <p>2、使用諷刺或不適當的幽默。</p>

貳、幽默發展之相關研究

兒童欣賞的幽默類型與成人不同，Vejlleskov(2001)指出，兒童由於認知發展未臻成熟，在幽默的喜好、理解、欣賞都與成人不同。下面藉由探討不同年齡個體在幽默表現上的特色，希望有助於瞭解青少年初期幽默之發展。

一、學齡前兒童幽默發展概況

Bergen (1998) 文中論述某研究，以兒童的父母或老師觀察並紀錄 65 名 14 月 -84 月大的兒童幽默表現時的、幽默類型、物理場所、社會情景、最先行動的人、幽默行為的訊息等項目。發現最常出現的幽默類型中 56.9% -72.3% 是在活動遊戲中表達的樂趣、發現物體 / 動作 / 事件的失諧、表現失諧的動作 / 假裝 / 幻想。其次，有 33.8% -49.2% 是描述不可能發生或失諧事件、玩弄聲音、重複 / 推敲故事 / 歌曲 / 詩詞、語文或行為嘲諷、做滑稽動作。24.6% -26.2% 是謎語模式或前謎語模式(preriddle), 符合規範的多重意義文字遊戲。

上述結果與 McGhee (1983)、Mickeli (1998) 等人對學齡前兒童的研究結果相似，此時期主要的幽默類型是外表、動作的失諧，假裝和幻想，重複幽默故事、玩弄聲音、做滑稽的動作、詩歌模式或文字嘲諷。

二、兒童期至青少年初期的幽默發展

下列概述過去研究兒童期到青少年初期在幽默行為上的表現，希望能對本研究的樣本在幽默行為上的表現及特質有些瞭解。

（一）幽默理解與欣賞

Bergen (1998) 指出 5-6 歲無法解釋為何有趣，6-7 歲兒童開始瞭解包含多重意義概念的幽默，7-9 歲可以欣賞概念失諧幽默但無法解釋原因，11-12 歲可以瞭解連結概念失諧及語言歧義的複雜幽默。Lefort (1992) 研究國小一、三、五年級兒童的幽默欣賞，發現隨年級增加，覺察偽笑話程度增加。McGhee (1974) 發現，在區辨真實笑話與非笑話謎語中有關雙關、荒謬及有趣的部分，一年級無法區辨含有雙關及荒謬的部分。二年級、四年級、六年級則隨年齡增加，在雙關及荒謬的幽默創造能力亦隨之增加。

可見，不同年齡兒童對不同幽默技巧的理解程度會因為年齡而有差異，隨年紀增加，兒童越能瞭解幽默中所使用的幽默技巧，例如，因為語言模糊性或概念失諧造成的幽默，荒謬或雙關技巧；而且隨年齡增加，越能解釋幽默發生的原因，而不只是欣賞純粹的不一致。

（二）幽默行為的表現上

Bergen (1998) 指出以 5-6 歲、8-9 歲、11-12 歲各 20 名兒童進行訪談，發現 8-9 歲兒童在學校最常表現的幽默是滑稽動作 (27%)，不一致動作 (14%)，在家裡主要是不一致 (50%)，覺得幽默的理由是行動、外表和言語上的不一致，不可能發生的事件及概念上的上的不一致；此時幽默與文字遊戲、多重意義及概念上的不一致 (違反預期) 有關；仍有 27% 的兒童無法抓住笑話的笑點。11-12 歲兒童覺得幽默的理由，是動作或語言的不一致 (多為學校和家裡)，不可能事件 / 概念不一致 (多為電視節目)；笑話和謎語有趣的理由是文字意義及多重意義和不可能事件 / 概念不一致；兒童表現的幽默行為，在

學校主要是滑稽動作（50%），在家是表現不一致行為（65%）；40%能說謎語，50%會講笑話，幽默內容中有40%包含敵意及性/功能。

（三）兒童欣賞圖片、文字幽默的理由

吳鈺婷（2004）研究5-7歲兒童對失諧邏輯短篇幽默故事及笑話欣賞與理解的差異及詮釋，發現5-7歲兒童對幽默故事中好笑語句的解釋為：「過去相關經驗的聯想」、「新奇」、「語音造成的雙重意義」、「醜的事物及愚蠢的行為」、「不符合自己預期」、「違反事物原則」、「因理解故事前因後果」、「認為故事主角明知故問」、「似是而非的荒唐行為」、「因發現不符和道德原則」。劉莉芬（2000）以國小三年級學生產出的3131條語料中歸納出十九種詮釋幽默類型，「優越情節」、「合理化因果」、「不理解」、「不道德」、「視為常態」、「違反預期」、「誇張偏好」、「記憶效應」、「認知錯誤/焦點錯置」、「笑點分析」等；其中，「誇張偏好」、「笑點分析」、「另類欣賞」三種幽默詮釋者，評定該語句內容有趣。「不理解」、「視為常態」、「同理同情」三種幽默詮釋者者，評定內容為不幽默不有趣。發現三年級學生覺得非幽默語句類（無逆溯推論、無反向命題、無失諧式非幽默語句）幽默的比例高於幽默語句。吳靜宜（2004）研究小五、小六、國一、國二學生，發現幽默理解、幽默創造能力隨年級而增加。

Shannon（1999）以4/5年級兒童研究幽默程度、如何表現幽默、幽默理解及幽默欣賞，發現兒童欣賞的幽默內容為：優越或有成就感、生理事件及外表、糞便或粗俗的內容、語言及雙關。Lefort（1992）以一、三、五年級研究兒童的幽默欣賞，發現年幼兒童覺得好笑是因

為禁忌字，有錯誤行為（如，牛不能到浴室），或從幽默刺激中找到錯誤而覺得有趣。Klein（1992）也發現，兒童會因為故事中主角的錯誤行為而覺得有趣，並產生成就感。

（四）兒童對幽默理解的解釋

不同年齡個體對幽默刺激為何幽默的解釋不同，McGhee（1971）要求 5、7、9 歲兒童選擇一幅覺得最有趣的圖片並加以解釋，發現 5 歲兒童多屬描述性反應，9 歲兒童多屬解釋性反應，7 歲介於兩者之間。Warnars-Klererlaan、Oppenheimer 和 Sherman（1996）發現在評估同儕的有趣程度上，九歲兒童，是以個體「表現有趣」、「講笑話」的程度評分；十五歲兒童，是以個體有技巧、機智的表現來評估幽默，可見，隨年齡增加，除了以外顯的行為評估同儕的幽默程度，還包含對個人特質的描述。

吳鈺婷（2004）發現年幼兒童解釋為何幽默的原因，多描述主角人物外觀、好笑或誇張動作；小二學生增加對幽默內容的解釋。Lefort（1992）指出年幼兒童大多不知道笑話重點的在笑話結束的地方，笑話中或笑話一開始出現的錯字，錯誤、不一致的行為，都能引發兒童對笑話的正向評價。可見，年幼兒童尚處於純粹欣賞不一致的行為，不是文字內容結構中呈現的不一致讓他們覺得有趣。隨著兒童語文的學習更豐富，對歧義、雙關內容、隱喻的瞭解也增加，語文能力好的兒童幽默理解能力越佳（劉莉芬，2000）。研究者若能瞭解不同年齡兒童的幽默理解能力及欣賞，就可在學習中運用幽默，幫助兒童概念發展。

由上述結果可知，兒童期到青少年初期發展，Lefort（1992）

McGhee (1974)、吳鈺婷(2004)、張如鈞(1999)等人研究均發現隨年級增加，幽默理解能力亦增加；幽默欣賞、幽默的理由也逐漸從單純不一致、外表、動作詼諧、禁忌字、粗俗的內容、優越感、主角人物錯誤行為及語音造成的雙關，轉成能夠理解幽默中語文歧義、幽默中概念的不一致，國小三年級，仍無法理解需要推論的幽默。幽默與認知能力及語文知識的學習有密切關係，未達某認知發展可能無法理解使用某些幽默技巧的幽默。兒童對幽默的解讀與成人有差異，幽默欣賞的重點也不同，兒童覺得某些刺激是幽默的，不是因為幽默真正的笑點；兒童可能表現他們所認為的幽默行為，只是因為有趣；卻沒有注意到可能違反道德或社會規範。

第三節、幽默與青少年初期的關係

壹、青少年初期身心發展的特質、面臨的問題與因應方式

一、身心發展

青年期為個體從兒童轉變到成人的一個階段，青年期是指個體生理成熟到心理成熟的一段時期(張春興，1996)，國小高年級到國中一、二年級正處於青少年初期(early adolescence)發展階段。身心發展狀況描述如下(張春興，1996；林翠媚、黃建豪等譯，2002)：

(一) 生理上呈現戲劇性的轉變

兒童轉變為成人時，身體變化出現發展陡增(growth spurt)的

現象，身高、體重急遽生長，不同個體生長速度不一，因而同年級中身高、體重差距大。一般女生成熟比男生早，晚熟女生及早熟男生有較好的身體意象、自信及社會適應較好。生理上另一重要轉變為性機能的成熟，隨著第一性徵、第二性徵的顯現，個體愈來愈注重自己的外表及他人對自己的看法，對性感到好奇。

（二）認知發展

依皮亞傑認知發展觀點，小學高年級大約處於具體運思期，能按具體事物，從事推理思考。11-12歲以後為形式運思期，個體能運用抽象、合於邏輯的方式去思考解決問題。

（三）自我與社會認知的發展

國小高年級正處於 Erikson 的勤奮進取對自貶自卑階段，成功經驗將養成個體勤奮進取的性格，面對困難與挑戰；反之，將養成自貶自卑，不敢面對現實生活中的困難。青年期正處於自我統合與角色混亂階段，發展良好，對自我觀念明確，肯定自己追尋的目標；反之，生活將缺乏目標，感到迷失。青年期初期，個體對自我概念的描述是偏心理層次、抽象特質、整合各方面訊息所形成的自我圖像。青少年希望建立一種成熟健康的自主性，包含情緒自主（有能力穩定自己的情緒）及行為自主（能夠自理、照顧自己，不依賴他人）。青少年初期的同儕社交能力，與同儕相處比父母、手足或其他人來的多，此時，擁有類似價值觀、活動偏好的好朋友會組成小團體（cliques），開始重視同儕的接納度及同儕重視、喜愛自己的程度。

（四）道德發展階段

處於柯伯格道德發展理論的道德成規期(conventional level of morality)，個體服從規則，贏得他人讚賞，或是維持社會秩序；以社會讚許或避免受責備取代實質的報酬和處罰。

(五) 性別角色的發展

青少年初期，順從性別分化行為的現象增加，反映出性別強化，即受社會規範影響，個體表現出符合社會對性別角色期望的行為。

由上述可知，青少年正處於身心發展轉換的重要階段，身心發展速率不一，生理發展較快、性生理發展成熟，易造成內心衝突及情緒困擾。

二、面臨的問題、壓力及其因應方式

國內學者曾淑華(2002)、李欣瑩(2001)、陳筱瑄(2003)、王蓁蓁(2000)、吳孟諄(2004)、吳鐵雄、歐慧敏(1997)、歐慧敏(2002)等人，以國中及國小高年級學生研究生活壓力事件、生活困擾、與主、客觀身心健康因素及因應行為等因素的關係；發現：國中、小學生面臨的主觀壓力事件及困擾有自我相關事件、身心發展困擾、人際關係困擾、學校生活困擾及家庭生活困擾五類，其中，主要困擾為以學校生活事件、自我相關事件、身心發展困擾、課業壓力及異性交往方面的困擾為主。在國中生階段，困擾及各方面壓力隨年級逐漸增加；在自覺身體狀況的描述上，隨年級增加而有較高的社會官能障礙、焦慮不眠、身體症狀、嚴重憂鬱，其中社會官能障礙比其他健康問題都高(李欣瑩，2001；許世美，2002)。壓力及困擾，常造成情緒困擾、攻擊、犯罪事件或自傷行為；身心健康或壓力調節因素一直是研究重點之一。

青少年初期的個體，其生活困擾隨年級而增加，若無有效因應，將影響其身心健康。遇到問題，該如何因應？在因應策略使用上，陳筱瑄（2003）、吳鐵雄、歐慧敏（1997）發現青少年初期個體積極因應多於消極因應行為；李欣瑩（2001）指出國中學生因應行為以正向情緒調適最多，其次是主動解決、正向調適、尋求社會支持、逃避問題、發洩情緒、轉移注意力。但是，王蓁蓁（2000）、歐慧敏（2002）研究結果卻發現國中學生因應方式多為「聽天由命」、「逃避現實」、「尋求社會支持」、「解決問題及正向闡釋」，最少使用「邏輯思考與自我控制」；且隨年級增加使用逃避及不良的因應策略。

在一般觀念中，認為幽默為與生理、心理健康、壓力調適、社會功能、人際關係有關，已由許多研究支持。何茱如、林世華（2000）以國中生研究幽默的調節效果，發現國中生對於來自家庭、學校、異性交往、生長發育事件感到困擾時，「生理症狀」、「焦慮不眠」、「社會功能障礙」、「嚴重憂鬱症」也愈多；但是，越能在生活情境中創造幽默，自評在生活壓力中以幽默因應者，對異性交往愈不覺困擾，焦慮，失眠症狀少。陳淑蓉（2003）亦指出幽默影響國中生對可能壓力事件及負面生活事件的認知評估，可見，幽默與青少年初期壓力因應的關係是相當值得探討的議題。

貳、幽默對身心健康及壓力調節的效果

一、幽默和生理健康、痛苦忍耐力、不舒服閾值之機制及相關研究

Cann、Calhoun 和 Nance(2000),Galloway 和 Crogley(1999), Martin (2004) 及 Morrell (2002) 等人提到「笑」的運動，促進呼

吸、循環系統、血壓增加、增加 IgA (唾液中免疫球蛋白)，活化免疫系統，有助於對抗疾病。Sazbo (2003) 指出在「笑」之前腦部電子活動，激發大腦皮層；笑的反應可以激發許多交感神經，增加心跳、血液循環、呼吸，和運動一樣。所以，幽默對生理健康的影響，是因為笑所產生的生理效果而影響生理健康。笑對痛苦忍受度及不舒服閾值得影響，可能是因為釋放腦內啡 (endorphin) 經由笑而放鬆、笑的釋放效果，或因為幽默的分心效果，及伴隨幽默產生正向心情 等等 (Cann, Calhoun & Nance, 2000 ; Mahony, Burroughs & Hieatt, 2001; Zweyer, Velker & Ruch, 2004)。

學者肯定幽默在生理健康上的效果，但是幽默與生理健康相關研究結果並不一致，例如，Martin(1996,2001)綜合實驗設計及相關研究，發現 S-IgA 與幽默的關係並不一致；Mahony、Burroughs 和 Hieatt (2001) 研究結果支持幽默及放鬆影片都可提高不舒服閾值；幽默並非唯一影響不舒服閾值得單一因素。Zweyer、Velker 和 Ruch (2004) 指出在操弄有趣影片情境下，受試者痛苦忍受度(冷水實驗) 增加，正向情緒愈高愈能忍受痛苦，「笑」的強度則與痛苦忍受力無關，可見，只有笑或伴隨幽默出現的正向心情對生理健康有益處。幽默與生理健康關係不一致結果的解釋，研究者指出原因可能是小樣本，年齡差距大，缺乏控制組，影片本身對受試者而言並非為幽默刺激，或實驗情境而非真實情境，因而使研究結果不一致。

Svebak、Martin 和 Holmen (2004) 以大樣本研究幽默與主觀健康和客觀健康指標的關係，發現幽默與主觀身體健康有關，與客觀健康指標無關；表示幽默高的人自覺身體健康，實際上不一定較健康。Celso、Ebener 和 Burkhead (2003) 以老人中心的老人進行研究，

發現幽默與健康有關。Kuiper 和 Nicholl (2004) 也發現幽默高與對身體健康持正向觀點有關，較不擔心會生病，較少尋求醫療照顧，但幽默與從事健康生活形態無關。Kerkanen、Kuiper 和 Martin (2004) 以警官進行三年縱貫研究，結果未支持幽默與生理健康指標（血壓、血膽固醇..）或工作滿意度有關，卻發現幽默與喝酒及抽煙有正相關。上述研究者在研究設計上嚐試改良過去研究設計，改以大樣本、縱貫研究研究幽默對生理健康影響，卻發現幽默高者主觀認為身體健康狀況良好，低估疾病嚴重度，較少尋求醫療支援，反而進行一些危害健康的行為；不表示身體真的較健康。

即使幽默與生理健康的關係不一致，學者仍然支持幽默與生理健康有正相關，更建議改以多向度，或區分正向、負向特質的幽默量表測量幽默，以更確定幽默與生理健康的關係。

二、幽默與壓力調節效果的機制及相關研究

許多實驗證實壓力影響個體身心健康，也會引發負向情緒，然而，壓力對個體的影響因人而異，有些人即使面對重大壓力情境，也不會覺得不幸。幽默對心理健康的正向效果解釋指出，幽默幫助個體形成認知情感轉換或重新建構情境，改變個體對事物的看法，以正向態度評估威脅、視情境威脅低，另外，幽默具有緩和個人壓力及釋放因壓力而起的不良情緒，因此，降低生理激發狀態。幽默調節壓力效果的另一種解釋，是將幽默當成一種好的壓力因應策略。

幽默與個體面對困境所採取的因應策略有某種程度的關係，Abel (2002) 支持幽默與情緒焦點（在壓力下降低情緒反應）及問題焦點因應策略（利用幽默改變壓力情境）有關。Martin、Kuiper、Olinger

和 Dance (1993) 發現幽默高者多使用問題焦點因應，避免涉入太多情緒。Fry (1995) 指出具幽默感的女性主管，在壓力情境下傾向於表達、溝通、尋求支持及壓力釋放途徑。Lefcourt 和 Thomas (1998) 指出幽默欣賞 (SHQ-LH) 高的人，越傾向於看事物的光明面 (minimization) 並在痛苦情境中發現有趣的事 (reversal)，採取能釋放痛苦的因應方式，較不會採取增加痛苦的因應方式。

Sarmany-Schuller、Hampes、Jhorson 和 Powell (1997) 發現幽默高，愈少使用逃避策略，對問題採取正向的因應。Martin 和 Lefcouet (1983) 及 Abel (2002) 則指出幽默對壓力的調節效果，是一種認知-情感轉換或情境重建過程，幽默高的人，較能覺察實際狀況，情境較不具威脅性，釋放因威脅產生的負向情緒，降低心理激動狀態。

因此，幽默高者，常使用正向因應策略，例如，解決問題，正向解釋壓力情境對自己有利，從壓力中分離 (distancing)，調節個人感受及行為；或以不同於一般、更廣泛及更實際的觀點看待壓力，因而能有效因應困境。幽默藉由改變個體認知處理而具有壓力調節的效果，因此，幽默的認知覺察比「笑」的外顯反應更能解釋幽默在壓力調節上的效果，只有「笑」的反應卻無認知覺察，對壓力並無調節效果 (Abel, 2002; Kuiper, Mckentie & Belanger, 1995; Lefcourt & Thomus, 1998; Martin, 1996, 2004)。

Rim 研究結果發現 SHRQ 與逃避因應 (否認、昇華、責備行為) 有關，但與理智化 (Mapping) 有負相關 (引自 Martin, 1996); 與上述指出幽默高，使用正向因應策略的結果相違背，究竟，幽默與採取的因應策略的關係為何？Martin (2001) 以多種幽默風格的觀點解釋，認為幽默因應風格有正向，如自我顯揚或社交，和負向的，如自

貶或攻擊；因而，不同幽默風格或許對不同的健康問題會採用不同的因應策略，不僅支持不同幽默因應風格對問題的處理方式不同；也可解釋，幽默與身心健康研究結果為何不一致。

幽默與心情的關係，Persort(1995)指出幽默有助於釋放負向心情，而轉為愉快心情或釋放正向心情，個體可以從他們喜歡的特殊幽默中獲益。Moran 和 Massam(1999)指出幽默會使我們在認知處理上，傾向於分配較多的注意力在某些事物上，而產生正向心情，幽默有助於緩和悲傷影片刺激後的心情。Szabo(2003)指出幽默比運動更能降低焦慮，導致正向心情。Cann、Calhoun 和 Nance(2000)發現經驗痛苦或怒氣等負向心情後，接觸幽默，能緩和負向心情，特別是焦慮。許多研究支持幽默高的人，焦慮、心情煩躁、憂鬱較低，負向情感少；幽默高對正、負向生活事件持正向情感反應，幽默有助於提昇正向生活；對壓力持正向觀點，將壓力視為對自己有益處(Berk,2000；Kuiper,Grimshaw,Leite, Klrsh ,2004；Kuiper & Martin,1993；Lehman ,Burke,Martin ,Sultan & Czech,2001;Lefcourt & Thomas, 1998；Martin,Kuiper,Olinger & Dance, 1993；Martin & Lefcourt, 1983；Sarmany-Schuller,Hampes,Jhorson & Powell, 1997)。然而有些研究卻未支持上述說法 (Anderson & Arnoult,1989)；例如，Martin, Puhlik-Doris, Larsen、Gray 和 Weie(2003)以及 Kuiper、Grimshaw、Leite 和 Klrsh(2004)發現使用不同幽默因應風格，與自尊、心理幸福、社會支持滿意度有不同的關係，好的幽默特質與自尊、心理幸福及社會支持度都有正向關係，而不好的幽默特質卻得到負向關係。

幽默對自我概念究竟有何影響？從真實我與理想我的一致性來

看，當自我對理想我的預期超出真實我太多，甚至是不可能達成的期望時，將面臨較多挫折、對個體身心健康有不良效果或成就動機低落。學者認為幽默在此扮演重要角色，幽默使個體得以分離自己與威脅事件，以更廣泛、有彈性、及更實際的觀點看待威脅；因而，幽默高的人，大多具健康的自我概念，真實我與理想我的概念一致，不會形成太大差距，不會對自己形成不符合實際的預期，對自我概念穩定，且以正向觀點判斷自己的能力。另外，在個人角色評價上，幽默高的人，對自己扮演的角色較滿意，滿意自己的特質，常保持愉快心情，自尊高，對自我評價高，自我接受度大，自覺有希望。幽默高者面對壓力，會從正面思考壓力對自己的益處；對於即將面臨的任務或作業，會將之視為挑戰，少威脅；覺得自己完成作業的機會大，有動機、充滿熱情且較有意願花時間完成作業；在預期下一次表現，會依實際經驗預期（陳淑蓉, 2002; Kuiper, Grimshaw, Leite, Kirsh, 2004; Kuiper, Martin & Dance, 1992; Kuiper & Martin, 1993; Martin, 1996; Martin, Kuiper, Olinger & Dance, 1993; McKenzie & Belanger, 1995; Sarmany-Schuller, Hampes, Jhorson & Powell, 1997; Vilaythong, Arnun, Rosen & Mascaro, 2003）。

幽默與社會我的關係，研究指出幽默感高的人比幽默感低的人對自己在社會上扮演的角色更滿意，且容易從角色中獲得滿足，自覺可以掌控自己的生活，少打擊；在人際互動中更愉快、更有自信、與他人相處時間長。幽默高社會自尊高。另外，幽默高者，越能覺察社會情境線索，並依情境需要做出合宜的反應，因而人際關係互動良好，能覺察他人需求（Bell, McGhee & Duffy, 1986; Galloway & Cropley, 1999; Nezlek & Derks, 2001）。

綜合上述研究結果，大多支持高幽默者會以更正向、成長取向去解釋、處理及同化生活經驗；幽默具壓力調節效果，有少部分研究未支持。Svebak、Gotestam、Jensen (2004) 認為或許應該對幽默的觀點做調整，如以大幽默的觀點或正、負向的幽默特質解釋幽默的調節效果。另外，國外研究所採取的樣本多為大學生或成人，結果無法推論到國內中、小學學生的表現。而大不分為相關研究，無法推論因果，需進一步進行實驗設計，才能證實幽默與壓力的關係。

三、幽默與社會功能的關係

Cann 和 Calhoun(2001)要求大學生以一系列形容詞評「具幽默感」、「普通幽默感」及「不具幽默感」的人，發現，越具幽默感的人，被評為越具社會稱讚的特質，如具想像力、創造力、友善，越不會被評為具有社會不稱讚的特質，如自我中心、抱怨、炫耀、吝嗇，可見，當我們認為某人具幽默感時，會對其形成正向預期偏誤。Priest 和 Swain(2002)亦指出，好的領導者被指為較具幽默感。

Further, Pikken 和 McGhee(1986)以瑞典五年級學生進行研究，發現社會地位較高的男生或女生，喜歡講笑話，使用好玩的詞彙及與性有關的內容；或許，真如 Ziv(1984)所言，幽默讓個體獲得領導者的地位，或建立階層。Sanford 和 Eder (1984) 指出在不同團體，使用幽默的目的不同，因而展現不同的幽默，例如，在陌生人團體中，為了建立自我形象，多使用記得的幽默；在好友團體中，常練習表現幽默獲獎新的笑話，或以幽默探討一些禁忌問題。

Lampert 和 Ervin-Tripp(1998)指出：笑話是在社會背景下建構的，藉由笑話溝通過程，說者和觀眾必定感受到笑話意義和認定笑話

中對目標的暗示，當笑話成功提供樂趣，除了笑話有趣的本質，從雙方對笑話的表現，也傳達了彼此對共同議題的態度和信念。不同經驗、社會文化、習俗遵守的規範不同，個體對幽默的解讀也不同，有些人覺得某笑話好笑，但對另一群人卻可能覺得一點都不幽默，或許，這二群人可能接觸的是兩個不同的笑話。

不同文化對幽默的態度不同，如 Nevo 和 Nevo(2001)發現新加坡大學生比美國學生偏好攻擊幽默，不喜歡性的幽默；Nevo (1984)發現猶太人比阿拉伯人易形成攻擊幽默；Kazarian 和 Martin(2004)指出黎巴嫩學生在 HSQ 量表上比加拿大學生較少使用社交、自我顯揚幽默因應風格，較常使用攻擊、自貶幽默。即使同一國家，不同地區對幽默喜好也會有所差異，如 Führ (2001)發現，城市區學生喜歡攻擊和貶抑笑話，鄉村學生喜歡陌生人及 Arhns/Skoda (大城市/便宜的車) 的笑話，笑話偏好與團體生活經驗有關。而 Saroglou 和 Jaspard(2001)指出宗教刺激會抑制幽默，幽默情境會促進幽默。可見，笑話偏好、幽默表現與團體、生活經驗、宗教信仰、風俗文化有關，許多人不懂笑話之處，可能是因為未具備幽默背景知識或不了解社會文化下的幽默文化。

Lowis (2003) 指出幽默和笑是一種溝通，社會性的笑顯示我們是同一群的 (in group)，在團體中，以幽默當成制約團員的工具，對團體外的人，則以不友善的笑話，建立彼此的社會距離。幽默助於形成團體、社群，在團體溝通中，藉由分享幽默，團體之間也分享某種秘密及思想；建立共同認同及團體規範。能夠理解幽默或幽默指涉的內容及隱喻，能與他人建立連結，被團體接受為成員之一，否則，易被團體拒絕。團體也常利用貶抑團體外他人，增進團體凝聚力，或

與其他團體劃清界線 (Fine & Soucey,2005 ; Sanford & Eder,1984 ; Ziv,1984)。另外，幽默可提供歡樂、增進親密，縮小社會距離，緩和人際衝突及緊張關係，加強團體成員間的聯繫，增加團體凝聚力，或增進關係的滿意度 (Koing & Weiss,2002 ; Morrell ,2002 ; Martin,2001 ; Sarmany-Schuller,Hampes, Jhorson & Powell,1997 ; Podilchak, 1992 ; Robinson , 1983 ; Ziv & Godish,1989)，某些研究並不支持幽默增進親密或幽默能縮短社會距離的觀點(Warnars-Kleverlaan,Oppenheimer & Sherman,1996 ; Nezlek & Derks, 2001)。

最後，由於幽默模糊的特性，Nezlek 和 Derks(2001) Lampert 與 Ervin-Tripp(1998) Sanfor 與 Eder(1984) Young和 Bippus(2001) 等人發現，青少年初期，喜歡利用幽默，提出自己的問題，探討難以直接公開討論的尷尬或敏感議題；或利用暗示隱喻表達意見。例如，與性有關的議題、違反社會規範或反抗成人規約。在溝通中，幽默可當成試探團體立場、瞭解團體規範的方式，不小心陳述違反團體規範的內容時，以「只是玩笑」來圓場。另外，幽默是保留面子的禮貌策略，對於必須表達但又會傷害他人訊息時，幽默可使接受訊息的人，感覺較不受傷；而幽默接收者，也因為幽默模糊性，得以符合自己期望解讀訊息，對溝通雙方都有利 (Warnars-Kleverlaan,Oppenheimer & Sherman,1996)。

由上述研究發現，幽默在人際關係、社會功能中扮演重要角色，並維繫團體之間的情感，分享共同秘密。但兒童、青少年可能使用貶低他人，嘲諷，攻擊等不良的幽默內容，不僅無助於人際關係，反而造成極大的衝突。另外，幽默可當成建立規範的工具，但相反的，也可能抑制良好行為，Janes 和 Olson(2000)指出幽默具非正式化的社

會控制，看到他人被嘲笑會避免讓自己出現類似的行為；青少年時常嘲笑在團體中表現良好的個體，反而抑制其他人表現好的行為。可見，瞭解幽默好的本質，正確使用幽默對青少年社會發展相當重要。

由上述討論可知，青少年面臨來自身心發展、社會各方面的壓力，若不能有效因應，將危害其身心健康，表現自殘或攻擊行為。過去研究結果發現，幽默在身心健康、壓力調節效果及社會功能上扮演重要角色，因此，幽默可能是一種好的因應方式，有助於青少年初期使用幽默因應困境及身心健康發展。利用幽默的模糊性，對於面臨人際困境或無法立即處理的問題時，可藉由幽默緩和情境或化解自身的尷尬。雖然，幽默對身心健康、壓力調節、自我概念、社會因應、甚至與因應策略的關係所得結果並不一致，學者仍支持幽默的正向效果；並嚐試改變幽默的測量方式，如從多向度、正、負向幽默特質，大樣本、縱貫研究設計探討幽默的影響。研究多採相關分析、自陳或回溯研究，未控制情境不相干因素，難以推論幽默與其他因素的因果關係。

第四節 幽默中因應策略之探討

本研究希望蒐集青少年初期個體在人際情境中的幽默因應所使用的一些幽默因應類型，過去 Nevo 和 Nevo(1983)及 Saroglou(2002)曾以羅式挫折情境測驗進行幽默應答內容分析，藉由投射測驗的方式，能避免自陳式測驗的一些問題，例如社會期許、偽裝。本研究採類似羅式挫折情境測驗題型進行施測，並參考羅式挫折情境 Nevo 和 Nevo (1983) 及 Saroglou (2002) 的因應類型分類，訂定本研究的因應分類架構。下面將介紹羅式挫折情境測驗、Nevo 和 Nevo(1983)

及 Saroglou (2002) 等人的研究，以作為本研究因應類型分類之參考。

壹 羅氏逆境圖畫研究(Picture-Frustration Study)

羅式逆境圖畫測驗 (Rosenzweig Picture-Frustration Study, P-F Study) 是 Rosenzweig (1945) 依挫折攻擊假說的理念編製的一個工具，以投射方式研究各種由挫折所引發的語文攻擊模式；假設受試者在面對挫折情境時，會將其人格特徵投射到逆境對話中 (郭生玉, 2001)；重測信度成人階段為 .60- .80。

該測驗共有兒童 (4-13 歲)、青少年 (12-18 歲)、成人 (18 歲以上) 三個版本 (Rosenzweig, 1945, 1960, 1976；郭生玉)，中文羅式逆境圖畫測驗有兒童修訂版 (4-13 歲, 1948-1981)、青少年修訂版 (12-18 歲, 1964 -1977)、(成人修訂版 14 歲以上, 1944-1978) 三種版本 (路君約, 1998)。整份測驗包括 24 幅呈現一般挫折情境的卡通圖片，每張卡通圖片均有兩位人物，右邊人物說了某些足以引起另一人生氣、產生挫折，或有助於描述另一人挫折的話，左邊人物頭上有一個空白框，請受試者寫下在此情境下此人可能說些什麼內容，圖片中人物均無表情，有助於受試者投射自身的想法。情境分兩種一為自我受挫 (ego-blocking) 指主角本人或他的友伴受到妨礙、失望、剝奪或直接污辱；例如：他人將泥水噴到自己身上，自己如何反應？友伴看電影時被前面的人遮住，身為好友如何反應？另一種為超我受挫 (superego-blocking)，主角被控告、指責某一種罪行或被連累時；例如：拜訪他人時，打破對方母親最珍貴的花瓶，此時你會如何反應？

Rosenzweig (1945) 盡量收集包含各種類型的樣本，100 名正常

人和 50 名心理疾病患者，共 150 名受試者在挫折情境中的反應後，將反應內容概念化，分類的構念不表示人格類型，只是一種行為反應類型。

攻擊 (Aggression) 在測驗中表示的意義並非負向的；例如，在解決問題是具有建設性的，在自我防衛上則有消極的意義。針對受試者面對某一個挫折的應答加以分類，評分主要依兩個主要類別 (構念)：攻擊方向和攻擊型態分成九種計分因素 (張春興，2000；黃堅厚，1968；郭生玉，2001；Rosenzweig, 1945；1960；1976；Rosenzweig, Ludwig & Adelman, 1975)。分別敘述如下：

一、攻擊方向 -

(一) 責人 (抗議) (extraggressive) -

反應中攻擊的是自己以外的人、事物，避免責備自己，與生氣和怨恨有關。

(二) 責己 (自責) (intraggressive) -

攻擊對象是自己，可能是抑制表情或情緒表達的結果，罪惡和懊悔有關。

(三) 免責 (不在意) (imaggressive) -

逃避、避免、忽視挫折情境，或將挫折情境視為無意義，抑制情緒反應，自己或他人都不應該受責備。

二、攻擊型態 -

(一) 強調障礙 (obstacle-dominance, 或 O-D) -

反應圍繞在挫折的障礙，反應中有挫折障礙出現。

(二) 保衛自我 (ego-defense, 或 E-D) -

反應中，自我扮演主要部分，主要在保衛自我。

(三) 需求為主 (need-persistence, 或 N-P) -

目標在解決問題而非障礙。

三、九類評分因素分述如下

	強調障礙	保衛自我	需求為主
責人	E' extrapeditive	E extrapunitive	e extrapersistive
責己	I' intropeditive	I intropunitive	i intropersistive
免責	M' impeditive	M impunitive	m impersistive

(一) E' (extrapeditive)

明顯指出令人挫折的障礙，藉由強調挫折存在引發他的罪惡感或責任感，有時讓人不舒服，主要是自我受挫的情境。

例句：「這個情境的確使我挫折（困擾、不愉快、妨礙）」

(二) I' (intropeditive)

將挫折情境解釋為非挫折或在某方面是有益處的、令人滿意或應得的（需要處罰）；某些例子，尤其是超我受挫情境，反應中強調主角發現自己為引起他人挫折，感到受挫的程度。

例句：「假裝情境是幸福（益處、有利的）」「如此不禮貌的引

起他人挫折，讓我非常苦惱」

(三) M' (impeditive)

曲解或減少挫折情境到幾乎否認挫折存在。

例句：「情境一點都不重要，一點也沒有挫折我。」

前述三個計分因素強調挫折情境而非強調挫折或解決。

(四) E (extrapunitive)

責備、敵意等，直接針對環境中的人或事物，控告、威脅、譴責、諷刺、責難。

例句：「對於所發生的事，你應該受責備（負責，你的錯）」

「不要再做出這類讓人困擾的事情了」

E 的另一個變化 – 受試者攻擊性的否認他要因為被指責的罪行受責備，多為超我受挫的情境。

例句：「我從未表現你控告我的行為」

(五) I (intropunitive)

攻擊是針對自己，責備、譴責、或自我毀謗，罪惡感、後悔、自卑感主導

例句：「我應該為所發生的事受責備、負責。」

I 的另一個變化 – 受試者承認自己的過錯，但將之歸因於無法

避免的情境，指出情由可原的境遇，否認他的罪過。

例句：「對這個挫折行為我感到罪惡，但我不是故意如此做或故意傷害他。」

(六) M (impunitive)

挫折情境中的任何人不須負責，不須受責備(情境被視為是不得已的，挫折他人的人是無罪的)。

例句：「沒有人(不是你也不是我)應該要為發生的受責備(負責，犯錯)」

(七) e (extrapersistive)

要求、期望或強烈暗示某人(一般為旁觀者)，應該解決挫折情境(強調挫折情境的解決而非強調某人)。

例句：「有賴你去解決問題」

(八) i (intropersistive)

責備或暗示自己的罪過。(主角認為挫折問題的解決在他身上，由他提供賠償、解決問題，一般出於罪惡)

例句：「我應該負責解決情境」

(九) m (impersistive)

時間或自動發生的情境將解決問題的希望，只要一下下或順其

自然，挫折情境將消失（語句充滿希望，時間或期待的情境將解決問題，特點是耐性和順從）。

例句：「我們只要等一下，問題會自己解決」

「這很容易習慣，情境會自己解決」

受試者的每個反應都可以上述的因素加以評分，其格式 OD/ED/NP，每一格很少會超過 2 個採用的變項；例如：M' / I / 或 / / e，以前者為例，是指一個反應中包含曲解或減低挫折情境，又強調自己應該為所發生的事負責，但未包含問題解決。Rosenweig（1945）認為從反應的深層解釋或暗示、隱含的心理動力去判斷因應類型，是不明智的行為。

分類時須注意在超我受挫情境中，障礙取向的反應很罕見，一般只有自我防衛和需求維持。自我受挫的情境中「I」一般是對挫折負責的犧牲者樣貌、或轉換將情境轉換為對自己有利，例如情境 22 尋求外界幫助，保護主角能照料自己的傷口。超我挫折情境中，I' 的例子很少，自我受挫情境，主角通常直接針對挫折人物攻擊。超我受挫情境中，攻擊的表達通常是為自己無罪的辯解，否認指控、否認負責或為自己辯白。自我受挫情境中的對外處罰和超我受挫情境計分上的 E 是不同的。自我受挫情境對內處罰一般是聲明罪惡或自卑（I），但超我受挫情境，反應中承認罪過，通常伴隨解釋，意圖縮小罪過；後者的 I，較類似於自我受挫情境的 M。

黃堅厚（1968）曾將羅氏 P-F Test 依台灣社會文化情境予以修訂，並定名為「修訂逆境對話反應圖冊」，包含卡通圖畫 28 幅，並以大學生 320 人為樣本，依羅氏設計的評分方式加以分析；發現女大學

生「責己反應」高於男大學生；而「責人反應」遠低於美日大學生。比較大學男生與少年輔育院學生及監所受刑人，結果發現彼此無顯著差異；黃氏推斷羅氏測驗可能不適宜直接作為衡量外表行為的工具。

貳、Nevo 和 Nevo (1983) 的幽默應答研究

Nevo 和 Nevo (1983) 以以色列 12 年級的阿拉伯籍和猶太籍共 250 位男童進行研究，以羅式逆境圖畫測驗為基礎，自編逆境圖畫測驗，共 13 個情境，每一個題目要求受試者以一般和幽默兩種因應進行回答。測驗主要目的在探討：(1) 依佛洛伊德的傾洩理論，在內容上，預期幽默應答比一般應答隱含較多的攻擊。(2) 在技巧上，使用佛洛伊德的幽默技巧，預期幽默應答比一般應答含有較多技巧。

一、計分系統：

(一) 攻擊：

E1-低度攻擊：

禮貌性要求對方解決問題。例句：沒關係，下次不要再如此做。

E2-中度攻擊：

責備、詛咒、諷刺。例句：你是 son-of-a-bitch。

E3-嚴重攻擊：

威脅要傷害對方身體、謀殺、或報復。例句：在我將你丟到泥巴水以前，快走開。

M1-合理否認攻擊，認為每一件事都很好。

例句：沒關係，沒有嚴重的事情發生。

M2-不合理的否認，荒謬或荒誕的否認攻擊。

例句：我喜歡在早上洗澡。

（二）技巧和內容

移置 (Displacement) , 相反表徵 (Representation by the opposite) : 區分為三種型態更好 更遭 轉換情境或意圖 , 雙關 (Play on words) , 荒謬或幻想的回應 (Absurd and fantasy answer) , 諺語和成語 (Idiom and proverbs) , 特殊內容 , 性有關性的主題、器官、和活動都包含在內。其他種類 , 如種族。

二、研究結果發現：

幽默應答內容比一般應答內容在攻擊強度上較高，和性有關的內容也較多。技巧上只有相反表徵和荒謬和幻想的回應有顯著差異。

H、Saroglou (2002) 之研究

Saroglou (2002) 研究宗教和幽默的關係時，採用羅式測驗，以 24 幅日常生活中常見的挫折圖片來作為研究幽默創造的工具，指導語要求參與者想像在這個情境下他們會如何反應；參與者並不知道實驗者只對自發性幽默反應有興趣。Saroglou 評定幽默和不幽默反應的標準如下：

- (a) 評分者依受試者是否試企圖形成幽默評分，非重視幽默的品質。
- (b) 包含所有喜劇反應類型 (如反語，諷刺，無傾向的幽默) 。
- (c) 以不尋常的方式逃離對挫折情境的一級 (first-level) 反應。
- (d) 一個字或兩個字的反應，無法提供足夠的訊息，不能視為幽默

反應。

(e) 假如幽默反應比一般反應幽默，或反應者為高幽默者，其模糊回答可標記為幽默。

每個反應皆由一名男性和一名女性進行評分，評分者間信度為 .82- .89。

第五節 語言幽默及使用的技巧

壹、語言幽默 (linguistic humor) 及相關研究

幽默的理解，是從兒童早期對非語言幽默的瞭解到青少年以語言歧義的幽默瞭解的能力發展過程，與兒童認知 (McGhee, 1983; Shultz, 1976) 語言、後設語言 (metalinguistic development) 發展有關。

語言幽默的理解，幽默接收者必需能夠瞭解因為操弄語言元素所引出的不一致，進而推論、解決不一致，才會產生幽默。所以，瞭解語言幽默，對於瞭解字的多義、隱喻、諺語、發現歧義、不一致，以及觀點突然或非預期的轉換非常重要。字彙不足、文學知識不足，將影響對笑話、雙關、謎語的理解 (Docking, Murdoch & Jordan, 2000)。Emerich、Creaqhead、Grether、Murray 和 Grash (2003) 指出兒童幽默發展和後設語言能力技巧的發展有關；從聽到某一個笑話重點，發現一般事件中的驚訝和不尋常處，造成失諧，試著重新整理笑話中的笑點而解困；這些過程包含對訊息的瀏覽，並瞭解可以用多種方式去解釋，後設語言能力不足可能會影響對幽默的理解。

早期語言幽默的研究，都是以出現在謎語和笑話中的 ambiguity (模糊性、歧義) 為基礎，ambiguity 是指一個字或詞超過一個可能

的定義。

Shultz 和 Pilon (1973) 認為瞭解兒童對笑話和謎語欣賞的特色，必須先瞭解兒童覺察語言歧義能力的發展。Shultz 和 Pilon (1973) 以 Chomsky 對語言歧義的定義為基礎，以字彙歧義 (Lexical Ambiguity)、語音歧義 (Phonology Ambiguity)、表層結構歧義 (Surface-Structure Ambiguity)、深層結構歧義 (Deep - Structure Ambiguity) 四種語文歧義對一、四、七、十年級進行研究，發現語音歧義的覺察能力最早出現，在 6-9 歲大量提升；字彙歧義在 6-15 歲呈直線增加，句法歧義 (syntactic ambiguity, 包含表層和深層歧義) 一直要到 12 歲才會出現。後續許多研究都採其分類研究語言幽默的發展 (shultz, 1974; Brodzinsky, 1977; Emerich, Creaqhead, Grether, Murray & Grash, 2003), 但研究並不完全支持 Shultz 的觀點。例如, Shultz (1974) 在謎語欣賞的研究發現, 六歲的兒童對深層結構歧義的覺察特別低, 兒童對字彙歧義的覺察力高於句法歧義, 卻與語音歧義覺察能力無差異; Brodzinsky (1977) 研究四年級 (平均 9.5 歲) 學生, 發現語音歧義和字彙歧義比句法歧義的覺察高。shultz (1976) 在笑話欣賞和謎語研究發現, 各類歧義的覺察能力發展時間相同 (大約八歲), 比過去語文歧義研究的時間還要早; 有的研究者甚至發現語句歧義的覺察比語意歧義覺察容易 (Peplicello & Weisberg, 1983)。

Pan-San (2005) 提到, 3-5 歲兒童傾向於解釋只有一個意義的同音配對字, 四歲仍然以字的主要意義來解釋字義, 六歲甚至七、八歲以前仍無法辨別聽到語言所含的歧義。McGhee (1983) 提到, 兒童在大約七歲時具備語言歧義覺察能力, 對他們而言, 雙關或雙重意義

的笑話比玩弄聲音的幽默(學齡前兒童的特色)更有趣 Bergen(1998)指出在兒童早期以語音幽默和語意幽默及動作取向的幽默為主。研究成人對四類語言幽默的欣賞快慢發現，理解語音歧義和字彙歧義比語句歧義的幽默快 (shultz, 1976);或許可以假設語音歧義和字彙歧義的理解比語句的理解早。

貳、語言幽默中所使用的技巧及相關研究

Veatch(1998)曾提到，幽默中通常含有語言，運用各種語言技巧可產生各種不同幽默效果；如字彙歧義、句法歧義、語音、語義雙關的特性，語言修辭技巧，使幽默展現更豐富的面貌；加上幽默常有意出人意料、故意分歧、轉移使聽者感受到更多樂趣；或利用語言不良構造、受爭議的形式、方言特徵、以及語言的辯證(如推理上的邏輯謬誤)等。例如，幽默的模仿效果，特意使用地方話，模仿某人說話的模式，極度誇張的語調模式或聲音特質，使聽者覺得與一般不同而笑，錯誤使用文法或利用各種語言文法上的差異來創造幽默。

國內大規模研究普遍散佈幽默刺激的創造規則者為陳學志、王強之、邱發忠、蕭韶華，於民88年針對輔仁大學心理系BBS網站中的3218則幽默刺激加以分析並歸類，整理出19類技巧及各技巧使用所佔的百分比(引自邱發忠、陳學志、卓淑玲，2003)。後經邱發忠、陳學志、卓淑玲重新加以分析分類，分為七類幽默創造技巧，並進行訓練及評估效果。

不同理論對幽默技巧的定義和分類有不同的詮釋，例如，Sigmund Freud從心理分析理論的觀點探討幽默技巧使用和潛意識、傾洩理論、攻擊和性壓抑等心理上的功能(彭舜、楊韶剛譯，2000)。認

知理論重視幽默刺激形成的過程，例如不一致 (Incongruity), 失諧-解困(Incongruity - Resolution)或反向意和模式(Contradictory - Coherence)的認知處理過程(陳學志，1996；劉莉芬，2001；Bergen, 1998；Ziv, 1984；)。另外，許多幽默技巧有從語言學和修辭學的觀點討論幽默（劉莉芬，2001；李慕如，2000），或治療師在心理治療過程中使用的幽默技巧類型。立場不一，對幽默技巧的定義、分類也不盡相同；探討幽默技巧的文獻不勝枚舉，僅整理部分文獻如表 2-5-1。

表 2-5-1 幽默技巧

作者	幽默技巧		
陳學志、王強之、邱發忠、蕭韶華 (1999)	1. 隱喻推論 2. 諧音方言 3. 語用誤解 4. 曲解模仿 5. 新奇解釋 6. 自相矛盾 7. 法則誤用	8. 誇大異常 9. 錯誤導引 10. 逆向結果 11. 語法詞序 12. 原來如此 13. 對比類比 14. 溝通前提	15. 湊巧誤會 16. 否定前提 17. 違反常理 18. 更上層樓 19. 殊途同歸
邱發忠、陳學志、卓淑玲 (2003)	1. 掌握諧音 (1) 捲舌音、聲調變化的轉換 (2) 國語與方言、鄉音諧音轉換 (3) 中文與外文的諧音轉換 (4) 單純的諧音轉換 2. 語句的組合技巧 (1) 斷詞的變化技巧 (2) 讀序的變化技巧 (3) 字詞的填充技巧 (4) 句子延宕完成斷詞法 3. 詞彙意義的多重性 (1) 字面意義與喻義之間的轉換 (2) 一般用詞與專有名詞化間的轉換 4. 詞句意義的多重推論性 5. 錯誤推論 (1) 因果的謬誤		

	<p>(2) 法則的誤用</p> <p>(3) 謬誤的類比</p> <p>(4) 機率的錯誤推論</p> <p>6.重新解釋</p> <p>(1) 對事物提出與習慣看法不同的解釋</p> <p>(2) 對於某習慣用語賦予新的定義</p> <p>7.隱喻推論技巧</p>
李慕如 (2000)	<p>1.修辭技巧</p> <p>(1) 誇張 (2) 比擬 (3) 奇喻 (4) 層遞兼頂針 (5) 諷刺 (6) 隱語 (7) 仿作</p> <p>2.語素-特殊字詞結構</p> <p>3.字音上</p> <p>(1) 疊音 (2) 音同義異 (3) 諧音雙關</p> <p>4.字義上</p> <p>(1) 快捷生義 (2) 巧出新義 (3) 隱語 (4) 文句排列</p> <p>5.章句</p> <p>(1) 超長句 (2) 超短句 (3) 標點出新法-可以影響詞序、句法</p> <p>6.邏輯哲理</p> <p>(1) 詭辯 (2) 盡在不言中 (3) 別有所指</p>
劉莉芬 (2001) 幽默笑話產生之語言學及修辭學基礎	<p>1.語音運用途徑 (諧音為主)</p> <p>2.詞彙運用途徑 (斷詞差異、詞語誤用、詞的多義性、雙關語)</p> <p>3.語意運用途徑 (詞語、詞組的多義性)</p> <p>4.修辭運用途徑 (比喻、誇飾)</p> <p>5.標點運用途徑 (斷詞)</p>
蕭颯、王文欽、徐智策 (1991)	<p>1.對比 (contrast: 對比中的不協調、對比中的反常)</p> <p>2.重複 (repeat: 形式相擬的重複、內容相似的重複、機械性重複) 和顛倒 (reverse: 時間、人物倒置、願望語效果倒置)</p> <p>3.交叉 (幽默引申、幽默釋義、幽默曲解: 推理曲解、諧音曲解 (同詞諧音、異詞諧音) 幽默的誤會與巧合)</p> <p>4.誇張 (造型誇張、構思誇張、引經據典誇張、比擬誇張、荒誕 (grotesquerie))</p> <p>5.文字遊戲 (有關字形、有關字音、有關字義、有關句子結構的笑話、語言文化背景不同的笑話)</p> <p>6.故弄玄虛的邏輯圈套 (概念上花招、判斷上玩手段、推理上擺噱頭、思路上設機關、)</p> <p>7.變奏法</p>
彭舜、楊韶剛譯 (2000) 詼諧技巧	<p>1.凝縮 (伴有合成詞形成的凝縮、變更性凝縮)</p> <p>2.同一材料的多重運用 (整體使用和部分使用、詞序的變化、伴有微小變更的同一材料的多重運用、同一詞語的豐滿性和空洞性)</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. 雙重含義（名字含義和事物含義、隱喻含義和字面含義、真正的雙重含義、含有猥褻含義的雙關語、伴有隱喻的雙重含義） 4. 移置（displacement） 5. 胡說、荒誕（nonsense） 6. 錯誤推理 7. 統一化 8. 相反表徵（representation by the opposite）：反語 9. 誇大性（overstatement） 10. 隱喻（allusion） 11. 類比（analogy） 12. 荒謬表徵（representation by absurdity）
<p>Salameh（1983） （治療上幽默使用）</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 驚訝（Surprise） 2. 誇飾（Exaggeration） 3. 幻想（Absurdity） 4. 人類狀態（The Human Condition） 5. 不一致（Incongruity） 6. 面質（Confrontation Affirmation Humor） 7. 雙關（Word Play） 8. 隱喻（Metaphorical Mirth） 9. 模仿（Imoersonation） 10. 相對化（Relativizing） 11. 悲劇性的扭曲（The Tragi-Comic Twist） 12. 肢體幽默（Bodily Humor）

學者對於幽默技巧的定義略有差異，為了幽默中大致使用的幽默技巧類型，大致將意近者並列，整理如表 2-5-2。

上述結果發現，語言幽默技巧種類繁多，學者定義不同。幽默技巧大概可歸納出幾個方向，第一、包含肢體、聲音、語調變化、表情，使語言幽默內容更加生動、豐富。第二，運用文學上的修辭技巧，例如雙關、一字多義、諺語引用、諧音、擬人等。第三，做出不合預期的反應，轉移情境、無厘頭、荒謬不合邏輯，因而使人覺得幽默。語言幽默除了包含修辭技巧、利用情境轉移、出人意料、無厘頭來創造幽默；聲音、肢體動作更是影響幽默程度的重要因素之一，讓幽默表現更生動。

表 2-5-2 幽默技巧比較

研究者 幽默技巧	邱發忠、陳學志、卓淑玲	李慕如	劉莉芬	彭舜、楊韶剛	蕭颯、王文欽、徐智策	Ziv	Salameh
1	掌握諧音	字音上音同義異諧音雙關	語音運用途徑(諧音為主)	同一材料的多重運用	諧音曲解		
2	語句的組合技巧	標點	詞彙運用途徑	凝縮	變奏法 句子結構		
3	詞彙意義的多重性	語素-特殊字詞結構	語意運用途徑	雙重含義	字義	字的雙重意義	雙關
4	詞句意義的多重推論性		語言的多義				
5	錯誤推論			錯誤推理	幽默曲解		
6	重新解釋			相反表徵	幽默釋義		
7	隱喻推論技巧	奇喻	比喻	隱喻			隱喻
8		誇張	誇飾	誇大性	誇張	誇大	誇飾
9		比擬					
10		諷刺				諷喻	隱喻、寓言
11				胡說	怪誕	內部矛盾	
12				類比			
13				荒謬表徵		荒謬	幻想
14					對比		使相對化
15					顛倒	角色轉換	
16				移置		轉換	
17						模仿	扮演模仿
18						分歧	
19						無厘頭	
20						驚訝	驚訝
21						不一致	不一致
22							其他難以歸類。

第六節 幽默中隱含攻擊及性的內容，及性別與幽默之相關研究

壹、幽默中引含攻擊或性的內容

心理動力論將幽默視為表達攻擊和性的工具之一。McGhee 和 Lloyd (1982) 觀察紀錄 60 名 38 月-75 月大的兒童笑的反應、企圖形成幽默的行為和幽默語文，發現兒童早期很少以幽默表達攻擊。Socha 和 Kelly (1994) 以 208 名幼稚園大班到八年級兒童之幽默溝通訊息進行研究，分析訊息中隱含印象管理(是否違反得體及禮貌性)及違反與幽默有關的語言或邏輯、預期，但不違反印象管理的部分；發現幽默溝通中，從四年級(9-10)開始違反禮貌的次數增加，幽默訊息內容的改變從親社會幽默(prosocial)到反社會(antisocial)幽默，內容違反得體、禮貌，四年級以下則很少發生。

Sobstad 指出 3-6 歲兒童使用的幽默中常與排泄物有關，幽默中帶有禁忌字就覺得好笑(引自 Führ, 2002); Mickeli (1998) 及 Martin (2003) 指出禁忌對兒童而言是幽默的，兒童喜歡使用諷刺、不適當的幽默，雖非故意，卻不小心傷害他人。Bergen (1998) 指出由老師觀察一、三、五年級學生，結果發現，個體認知發展雖然從認知簡單到認知複雜，幽默內容卻從少敵意和性，到以社會能接受的方式包裝性及攻擊，且隨年紀增長，越懂得掩飾。

兒童幽默的展現可能從中性、違反端莊禮貌的標準，到甚至稱之為骯髒、不禮貌、反社會的幽默內容，也可能包含貶低性別、種族、與自己對立的他人、朋友 (McGhee & Duffey, 1983; Zillman & Cantor, 1976); 或使用禁忌字，髒話；顯然，兒童所謂的「幽默」有正向及負向的幽默內容，幽默的使用上常會忽略幽默內容是否合宜？是否符合社會規範？及是否傷害他人、危害人際互動？

所以，欲瞭解兒童的幽默，以自陳量表、態度量表可能會遺漏某些重要訊息，要蒐集完整的幽默訊息，可能需以觀察、紀錄、或投射

測驗等多元方式進行研究，才能獲得較完整的訊息。而研究青少年初期幽默除了訊息蒐集，尚須考量使用幽默的「動機」，許多人使用幽默，純粹為了「好玩」、「有趣」，卻不知使用不良的幽默的結果，會傷害他人，造成遺憾。如何正確使用幽默，表現不具傷害性的幽默內容，或許對青少年初期的個體，是因應情境、問題所需要學習的。過去研究幽默中使用攻擊禁忌情形，多以幼兒及小學低年級兒童為對象，本研究以青少年初期個體為對象進行研究，希望更加瞭解不同年級在幽默中禁忌、攻擊使用的變化情形。

貳、性別在幽默產生、幽默理解上的表現

一、性別與幽默之研究結果

Levine 指出男生比女生常產生幽默訊息，McGhee 指出男生多為語言幽默專家、較具幽默傾向（引自 Socha & Kelley, 1994）。McGhee（1974）讓一、二、四、六年級兒童從笑話中分辨雙關及荒謬成分並創造幽默，結果發現：在幽默能力創造上，男生形成荒謬笑話的能力高於女生，形成雙關幽默的能力則無性別差異存在；

Warnars-Klererlaan、Oppenheimer 與 Sherman（1996）研究也支持上述觀點。Socha 與 Kelly（1994）研究指出男生比女生容易為了惹惱他人而產生幽默；在幽默溝通訊息中，男生多違反禮貌性、得體性，而女生在幽默溝通訊息中多違反語言邏輯。McGhee 與 Liloyd（1982）觀察兒童以文字引發的幽默（有意的幽默言語、曲解熟悉字、創造韻律或字的歧義）及行為引發的幽默（以身體行動企圖形成幽默），結果只有身體攻擊男生比女生高，其他並無差異。

Ziv（1984）及 Warnars-Kleverlaan、Oppenheimer 和

Sherman(1996)指出男性常創造幽默，女性喜愛幽默。Myers、Ropog和 Rodgers (1997)指出男女生在幽默使用上有極大的差異，男生幽默使用目的是敵意、攻擊、競爭，貶低對象為女性；女性幽默內容傾向於低調、反諷與及自貶的幽默。Thorson和 Powell (1993)以 MSHS 研究大學生發現，男生比女生認為自己在取悅他人、被朋友視為機智、以幽默述說事情、有時會思考笑話或有趣的故事、藉由說笑話緩和情境的情形多；女生自認為較喜歡欣賞幽默。Kazarian和 Martin (2004)以 HSQ 量表研究黎巴嫩、加拿大及比利時大學生，發現男生認為自己比女生使用較多攻擊和自貶幽默。Führ (2002)指出青少年男生的幽默內容多與攻擊和性有關，女生偏好以幽默取悅他人。Grouch (1974)發現 3-5 歲兒童在社交活動中，女生比男生展現較多的反應性幽默，而男生使用較多的敵意和攻擊幽默。

Myers、Ropog和 Rodgers (1997)以大學生研究，結果發現男生認為自己使用幽默的次數、幽默有效的程度和在負向情感下使用幽默的頻率都比女生高，認為女性並未在溝通中如入幽默。Robinson和 Smith-Lovin (2001)操弄陌生人、任務取向團體討論的實驗情境，發現在此情境中，男性常使用幽默解釋以建立階層、較常說笑話、且成功說笑話的次數多；女性大多數使用幽默建立團體凝聚力。Thorson和 Powell(1996)以 MSHS 測量發現男生在幽默創造上表現比女生好，女生在幽默因應上比男生好；但若加入外向性、防衛性、主導性等因素一同探討性別與幽默創造、幽默因應的關係，卻發現表現性高、主導性高的個體，不論性別，在幽默創造和幽默總分的表現較高；可見，性別並非決定個體在幽默上不同表現的唯一因素，其他因應也會影響。

二、性別與幽默欣賞或幽默偏好的關係

一般認為性別與幽默欣賞有某種關係存在，男性比女性持較正向的反應 (Wilson & Molleston, 1981)；不論青少年初期、青少年階段或大學生研究都發現男性比女性偏好含性或含攻擊的幽默，女生偏好鼓勵他人的幽默，此情形從青少年初期開始隨年齡增加而更明顯 (Herzog, 1999；Martin, 2001, 2003；Persort, 1995)。但 Henkin 和 Fish (1986) 指出男、女生對性、攻擊、荒謬幽默的欣賞並無差異，兩性都覺得性及攻擊幽默比荒謬幽默有趣。Lampert 和 Ervin-Tripp (1998) 指出不論性別都喜歡真實的幽默故事甚於捏造的幽默故事。Wilson & Molleston (1981) 以大學生進行研究，發現男生比女生對幽默持正向反應，但在有趣評分上，男女生並無差異；而男生比女生覺得含性的幽默有趣，對敵意攻擊幽默，男女生都不覺得有趣。Gallivan (1997) 從腦部生理結構的差異探討性別在幽默欣賞上的差異，結果並未發現男女有顯著差異。可見，性別對幽默內容欣賞的偏好，研究尚未獲得一致之結果。

性別與幽默欣賞的關係中，幽默中的目標人物 (笑話或卡通中的主角) 是重要因素之一。依 Zillmann 和 Cantor (1976) 特質理論 (Disposition Theory) 假設，對幽默反應強度，會因為閱讀者對幽默中主角的情感傾向而改變，當人們對主角覺得反感，會覺得幽默；喜愛主角人物時，看到主角人物被貶低或傷害時，會覺得同情。所以，對笑話的欣賞，男性覺得受害人物為女性的幽默程度會高於以男性為受害者的幽默；反之，女性覺得男性為受害者的幽默程度高於以女性受害者的幽默。然而，許多研究性別在幽默欣賞的表現，結果差異極大；例如，Lampert 和 Ervin-Tripp (1998) 指出，早期研究 (女性

運動之前)發現男性偏好以女性為對象的幽默,但女性卻偏好以女性自貶的幽默,未完全支持特質理論的觀點,學者認為上述現象可能源於「社會化」的影響。

社會情境中塑造人的性別 (doing gender), 社會大眾對男女生適當行為的接受程度不同, 傳統性別角色中, 男性被視為較佔優勢, 被鼓勵表現幽默、攻擊、競爭, 多位於高地位; 女性較不被鼓勵表現幽默、要循規蹈矩、處於被動角色。幽默表現上, 男性常以幽默領導獲得社會控制, 女性多扮演幽默接受者的角色。所以, 幽默欣賞上女生偏好以女性為目標的幽默, 是因為認同社會化對女性傳統角色的規範(Crawford, 2003; Jackson & Jackson, 1997; Lampert & Ervin-Tripp, 1998; McGhee & Duffey, 1983)。

隨時代變遷, 性別對幽默欣賞的態度差異情形未無一致結果; Herzog (1999) 指出, 女性對含性和以男性為目標幽默內容的幽默欣賞程度, 和男性一樣; 對以女性為目標人物的敵意或性幽默, 表達強烈不喜歡。Lowis (2002, 2003) 以卡通加上文字說明的幽默刺激請大學生進行幽默評分, 發現男女對幽默刺激欣賞程度並無顯著差異, 只有與工作有關的評分上, 男生高於女生。Jackson 和 Jackson (1997) 研究大學生對性及攻擊笑話的欣賞, 發現男女並無差異, 且男性對笑話的評分與目標性別無關, 女性覺得以男性為目標評分高於女性。Crawford (2003) 指出對反女性 (anti-female) 的幽默接受度逐漸降低, 對親女性 (profeminist) 的幽默增加; 性別在幽默欣賞的差異越不明顯。研究與早期研究結果不一致, 研究者認為原因可能是 1970 年代女性運動開始, 性別角色隨文化而改變, 女性自我意識覺醒, 拒絕讓自己成為被貶低的目標。

許多研究者認為性別並不足以解釋個體在幽默創造和幽默欣賞上的差異，還需考慮其他因素。例如：從心理動力論的觀點，個體會對某些材料傾向於覺得有趣，但卻不覺得某些材料有趣；並不只是因為幽默內容差異（引自 Derks 和 Arora，1993），個體經驗的趨力狀態 敵意性的激發可能增加對敵意和性幽默的欣賞 Herzog 和 Larwin（1988）以環境偏好理論（environment preference）解釋幽默欣賞的差異，決定於個體對環境訊息的處理，某些與生存有關的特殊內容，會激發個體某些認知過程，而受到偏好。Prerost（1980）發現年齡會影響個體對性幽默的喜愛，16 歲學生對明顯含性幽默的喜愛程度高於 13 歲或 19 歲學生，13 歲學生對性幽默喜好，男生高於女生，但 16 歲及 19 對性的喜愛，男女生並無差異存在，可能因為隨年齡增加，女生能較自由表達對性的態度而不受抑制。Ruch 和 Hehl（1988）以及 Prerost（1995）指出，對性的態度、性經驗或性慾與性幽默欣賞較有關。Henkin 和 Fish（1986）指出男女對性、攻擊、荒謬幽默的欣賞並無差異，目標人物的性別也不影響幽默欣賞程度，但不論性別，親女性的受試者都較不喜歡性別歧視卡通。Losco & Epstein 於 1975 研究結果指出，性別差異存在只有當男性是愛發號施令者，偏好以女性為目標的敵意幽默，但以男生為目標的敵意幽默就不覺得好笑（Wilson & Molleston, 1981）。

McGhee(1974)認為男生較容易以荒謬創造幽默，也許與社會經驗或社會允許表現如此行為有關。Derks 和 Arora（1993）認為幽默欣賞需考慮情境與個人經驗，如抽大麻煙者，覺得抽煙的笑話比非抽煙者有趣；另外，可能是幽默情境與幽默內容不一致，而形成幽默；例如性的笑話在單純情境中，即使笑話本身不好笑，也會變的好笑。

Crawford (2003) 發現在自然會話中，男女使用相同類型的幽默，幽默表達會受情境影響，例如，女性在女性朋友間使用自動引導 (Self-directed) 的幽默，在混合性別的團體中則很少；男性在男性團體中很少使用自動引導的幽默，但在混合性別團體中，反而使用自貶的幽默。Martin (2001) 發現瑞典城市及鄉村學生對笑話類型喜好不同，城市學生較喜歡性及貶抑笑話。Svebak、Gotestam 和 Jensen (2004)，指出男性喜歡諷刺幽默，女性偏好非攻擊類及語言幽默，或許與 A 型或 B 型人格特質有關。Lampert 及 Ervin-Tripp (1998) 指出研究性別與幽默的關係一般有三個問題：缺乏社會情境（男女經驗的世界不同，依過去經驗解讀幽默材料因而產生差異）、使用不具代表性的材料（男性觀點）、缺乏每日對話或私下幽默的資料（實驗情境）。總之，在不同性別在幽默上的差異，不能只考慮「性別」對幽默的關係，尚有許多因素可能影響幽默，而且，研究方法的使用，也會造成限制

三、國內國中、小學生性別與幽默之相關研究

張如鈞 (1999) 發現幼稚園大班及國小學童、不同性別在幽默欣賞及幽默理解上的表現並無差異。孫聖和 (2000) 以高職學生為研究對象，發現男生在幽默因應層面高於女生，女生在幽默欣賞、幽默理解、幽默創造高於男生，但兩性在幽默總分表現上並無差異。吳鈺婷 (2004) 5-7 歲兒童發現不同性別對幽默欣賞並無差異，只有趣味比喻的幽默理解解釋上，女生高於男生，背離常態、法則誤用、雙關歧義、押韻諧音並無差異。吳靜宜 (2004) 研究結果發現女生在幽默理解幽默創造及總測驗的分顯著高於男生。

孫曉如 (2003) 研究國中生行為困擾與幽默偏好的關係指出，男

生比較能夠在四種笑話量表上表現自己的幽默偏好，而且，男生行為困擾容易表現在對於「攻擊類型」、「性類型的笑話」的偏好上；女生較偏好「無厘頭類型」笑話，女生在六類攻擊笑話上的幽默偏好高於男生；而男、女生的行為困擾與攻擊幽默的偏好亦有差異，男生表現在與學校有關的攻擊類型笑話上，女生則表現在與家庭角色有關的笑話上。

所以，性別在幽默上的表現是否會有差異尚無非常明確的定論，性別以外的其他因素都可能會影響幽默，本研究希望簡單描述不同性別在幽默表現上的情形，並探討在幽默應答表現上，男女生是否有不同的幽默表現。