

第二章 文獻探討

本研究主要目的在發展一份適合國中小學生適用之「新編幽默理解與幽默創造測驗」，設計一套客觀的評分標準，藉以作為評定國中小學生的幽默理解與幽默創造能力，再進一步探幽默理解與幽默創造和年齡、性別、智力、學業成就之間的關聯。故本章分為五節來探討相關的研究或理論基礎：第一節為幽默與幽默感的定義、理論基礎；第二節為幽默感的測量；第三節為幽默與年齡之相關研究；第四節為幽默與性別之相關研究；第五節為 幽默與智力、創造力、學業成就之相關研究。

第一節 幽默與幽默感的定義、理論基礎

一、幽默與幽默感的定義

「幽默」是一個融合了中西文化智慧的詞彙，在西方文化方面，「humor」最初的意義是指液體或流體之意(liquid or fluid)；西元前五世紀時，「humor」是醫學的專門用語，此乃因為希臘名醫 Hippocrates 認為人類的身體有四種基本的體液：血液(blood)、膽汁(choler)、黑膽汁(black bile)、與粘液(phlegm)，故以這四種型態的體液決定人體的體質；西元二世紀時，「humor」的意義則是指人們不同的氣質和特性；西元六世紀時「humor」則是指對於荒謬、不協調、滑稽等不合邏輯的

事覺的特定性情和氣質，此時的幽默具有貶低與愚弄的意義(翁燕然，民 87)；十六世紀時，幽默被引申用來指稱一種短暫的情緒狀態或者穩定的情緒傾向 (Stelmack & Stalikas, 1991)，但此時期的幽默卻常以嘲諷、譏笑、調侃、揶揄的方式來表達，故有許多哲學家對此種幽默進行省思，認為應加以抑制。直至十七世紀時，「humor」的意義具有很大的轉變，從負面意義轉變成正面意義，不再是一種不帶美感意義的滑稽形式，而是指能夠欣賞或是表現使人笑的能力，是故此時的「幽默」具備了智慧與美感的內涵(翁燕然，民 87)；十九世紀，人們進一步擴充「humor」的正面意義，將一些重要的、正向的特質，諸如：常識(common sense)、容忍力(tolerance)以及妥協(compromise)等都加入了 humor 的內涵中。在中國文化方面，幽默一詞雖在楚辭·九章·懷沙中「孔靜幽默」早已出現，但那是代表寂靜無聲的意思，與現今的幽默意涵完全無關，(蕭颯、王文欽等，民 80)，但是中國古典文學中依然可以找出一些與幽默意義相近的概念，最早可追溯至西周時期的「俳優」，當時指的是以醜陋的形體、滑稽的動作、機智恢諧的言談取悅君候的人。孔穎達疏：「優者，戲也。……今之散樂戲可笑之語，而令人之笑是也。」(王瑋，民 79)；司馬遷的史記滑稽列傳中記載了許多能以機智詼諧的言語化解許多政治、人際間...種種尷尬情境的人物，例如淳于髡、西門豹...，太史公曰：「談言微中，亦可以解紛。」這此人物確實具有幽默的特質；王國維也說：「優人之意...以調戲為主。」(王瑋，民 79)；直到民國二十一年，林語堂在【論語】雜誌的創刊號中發表〈幽默與妙語的討論〉一文後，「humor」的中文譯名「幽默」於焉

開始(孫曉如，民 91)。

從「幽默」意義的演變，不難看出中西方文化，對於幽默定義隨著時間不斷在改變，西方文化的幽默意義從原先負面意義逐漸轉變成正面意義，中國文化由於沒有「幽默」一詞，但大體而言是從恢諧娛人的角度來看，直到林語堂將其譯成「幽默」一詞，便使得「幽默」更具有博大深遠的意涵。

然而「幽默」仍常與「好笑」、「笑話」、「有趣」、「愛說笑的人」、「滑稽」、「嘲諷」、「喜劇」、「荒謬」、「笑」、「微笑」及「機智」等概念並列在一起(何茱如，民 87；陳學志，民 80)。有學者認為，它的內含及層面是多向度的，所以並不容易找出廣受各方接受的定義(何茱如，民 87；邱發忠，民 88；陳學志，民 80；Foot, 1991；Lefcourt and Martin, 1986)。在牛津英文字典中所定義的幽默則是指引起樂趣、滑稽、玩性、詼諧、快樂的言行舉止或文字(Spimpson & Weiner, 1989)；在教育部國語辭典中幽默是「一種含蓄而充滿機智的辭令，可使聽者發出會心的一笑」，而幽默感是「善於運用機智的言語或手法應對問題的能力。」。然而心理學家對幽默感因其所持的觀點不同有不同的定義，以下將國內外學者對幽默感的定義詳細說明如下：

(一)刺激與反應的觀點

Long & Graesser(1988)認為幽默具有三個層面：一、引起幽默反應的刺激形式：可為口語(verbal)、非口語(nonverbal)或結合兩者來呈現，刺激事件也應包含幽默事件的脈絡性質。二、引發幽默刺激的企圖：

包含有意的及無意的狀態。三、引發幽默刺激的反應：個體是根據主觀的認知反應，而非可觀察到的外在反應，故外顯行為只是可能的反應之一。

Nazareth 認為幽默可從三個層面來分析：一、引起幽默的特定刺激型態。二、幽默被刺激被個體知覺後所經產生的認知或情緒上的經驗。三、幽默產生後的外顯行為反應。(引自陳學志，民 80)。

Martin(2000)也以多層面的觀點認為幽默包含認知、情緒、行為、心理、生理及社會等各方面的概念，幽默可以是外在的刺激(如卡通影片)、可以是心理歷程(知覺有趣事物的失諧處)，也可以是一種反應(如笑或高興)。

(二)人格特質與個別差異的觀點

Martin & Lefcourt(1983)認為幽默感是一種能使用幽默因應環境的人格特質；李嘉雯(民 88)的觀點則是把幽默感視為個體在社會情境中能敏感地覺知、偵測或掌握到外在幽默關鍵線索，並將它轉換為實際的言行，用語言或非語言方式表現出好笑的話語，使人覺得有趣的一種能力；蕭颯、王文欽與徐智策等(民 80)的看法則是將幽默感視為理解並表達可笑事覺或使他人發笑的一種才能，也是一種生活藝術。

(三)多向度的觀點

Willibald Ruch 及 Franz-Josef Hehl 認為幽默感具有四個層面，理

解、欣賞、表情(expression)與創造四個層面，所謂的理解即是個體對於幽默刺激了解的能力；欣賞即個體能感受到幽默訊息並且視為幽默的能力；表情即個體對幽默刺激反應的質與量；創造包括了將中立刺激(事件、觀察或語言文字)改變為有趣刺激的能力(引自陳詩絃譯，民92)。

Thorson & Powell(1993)認為幽默感具有多向度的概念，包含以下六種成份：(1)幽默創造能力、(2)玩性或突發奇想的特性、(3)使用幽默達成社交目的的能力、(4)辨識幽默或有趣事物的能力、(5)幽默理解的能力、(6)以幽默因應機轉的能力。

Svebak(1974)則認為幽默感包括三個基本成份，一為後設訊息敏感度(meta-message sensitivity)：可以覺察情境中幽默訊息的能力；二為個人對幽默的喜好程度(personal liking of humor)；三為情緒放任度(emotional permissiveness)：可以自在表達情緒的傾向。而 Svebak 又於1996年對幽默感提出進一步的看法，他認為幽默感包含四個向度：一為有表達歡樂的需求；二為喜歡幽默的人及幽默的社交行為；三為較不具有嚴肅性格；四為具有幽默訊息的認知能力。(引自陳淑蓉，民92)

Warnars-Kleverlaan, Oppenheimer & Sherman(1996)指出，幽默感除了能使用幽默達到某些目的外，尚具備以下特質：一、產生幽默的能力；二、享受樂趣的能力；三、辨識幽默的能力；四、幽默欣賞的能力；五、幽默因應的能力。

邱發忠(民88)整理國內外多位研究者對於幽默向度的分類，最後

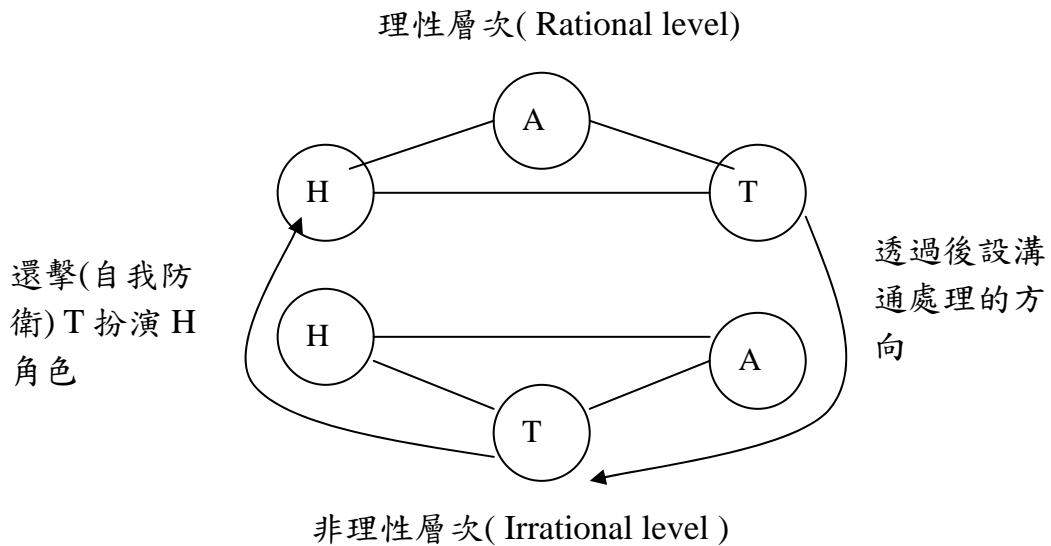
統整出五個向度，包括幽默刺激、幽默經驗、幽默反應、幽默產生的能力與幽默理解的能力。由上可知幽默的定義會因研究者的觀點而有所差異。

陳淑蓉(民 92)指出幽默感包含以下六個成份：一、幽默理解能力；二、幽默創造能力；三、幽默因應能力；四、在社交情境中使用幽默的能力；五、對幽默的態度；六、笑的傾向。

(四)欣賞理解與創造的觀點

Ziv(1984)認為擁有幽默感的人具有二個共同特徵，一是欣賞幽默的能力：能理解或欣賞幽默的刺激；二是幽默創造的能力：能覺知人或物之間的不一性，並將原本不相干的事物，巧妙的聯結在一起，傳給他人知道並引發他人微笑或大笑的能力。

劉佩雲(民 79)認為幽默具有二個主要面向，一為幽默欣賞的能力，另一為幽默創造的能力。此外幽默又需包含三個成份，即幽默者、觀眾、幽默的訊息或指涉的對象。見圖 2-1-1



H:幽默者 A:觀眾 T:幽默訊息指涉對象

圖 2-1-1 幽默的構成成份

其中理性層次(rational level)指的是習俗、禮儀及社會規範等；非理性層次(irrational level)指的是個人想像、動機、情緒、逾禮的想法或行為。幽默者、觀眾、指涉對象三者在上述二個層次上互有關聯，藉著觀眾(幽默者)的笑聲，指涉對象被帶入一個非理性層次，若指涉對象有幽默感，他可能以一種自我防衛的攻擊方式來否定此非理性層次的安排，使指涉對象重新定位改而扮演幽默者的角色。透過上面的運作機制，幽默者可以用一種非理性的個人想像，進而產生出一種新的認知，進而解決其當下所面臨之問題。(引自劉佩雲，民 79)

從以上的整理得知，幽默感的定義各家說法不同，本研究綜合上述各學者的看法，認為幽默感是一種包含理解、創造、因應層面的能

力及穩定的人格特質，研究者認為可從幽默刺激的接受者與產出者二個角度來看，從接受者的角度來看，幽默是個體在接受幽默刺激事件後，經由認知處理的過程，理解此刺激事件中矛盾不一致之處，進而產生愉悅的情緒；從產出者的角度來看，幽默是個體能敏察周遭情境的不一致之處，提取過去的經驗加以變化，進而使他人能產生愉悅的情緒，並有效地解決所面臨的問題或困境。

二、幽默理論

回顧相關幽默文獻後得知，幽默理論大致可分為三個層面：生理層面、動機層面及認知層面，各家看法雖然不同，但也絕非全然對立，茲分別說明如下：

(一)生理層面

1. 過剩能量釋放理論：

Wilson(1979)認為幽默刺激之所以能引發生理的激動，可能是由於生物體多半認為外在環境的刺激是有害的，所以生物體會發展出一套機制，以因應外在失諧的情境，藉此免除不必用的危險。此種機制近似一種反射動作，即使個體面對的是無害的幽默刺激，亦會引起生理的亢奮，雖然個體後來能覺察到這是無害的，但生理上所喚起的亢

奮反而成為一個負擔，必需儘快加以消除，以回復到正常的生理水準，而此時「笑」的行為，正可以達到釋放過剩能量的目的，使人的生理激發程度回到自然的水平。

2· 激動觸發—激動回復理論

Berlyne(1972)認為生理激發和主觀愉悅的經驗是呈現「倒U型」的關係。他提出「激動觸發」與「激動回復」機制來說明以上現象。所謂的「激動觸發」即指個體察覺幽默刺激所帶來的遊戲氣氛和線索，會提升個體的激動狀態產生愉快的感覺；但是若環境出現不被預期的刺激時，個體則認會產生失諧狀態，反而會使個體產生不舒服的感覺，直到失諧的狀況被理解、或是疑惑被解除，個體才能由生理激動狀態回到正常水平，才會產生愉快的感覺。(引自陳淑蓉，民91；孫聖和，民89)

3· 心理逆轉理論

Apter & Smith 認為生理激發的程度與快樂狀態的關係主要是根據個人的後設動機狀態(metamotivational state)而定，後設動機狀態又可分為：telic 和 paratelic 二種狀態，在 telic 狀態下，個人是目標導向的、嚴肅的，生理上的高度激動會被認為是干擾目標的達成，因而產生不愉悅的感覺；相反地在 paratelic 狀態下，個人會以自在遊戲的心

態專注於目前的活動，所以生理上的高度激動會被經驗為一種興奮及愉快。人們在一般正常狀態下是處於 telic 狀態，因此幽默刺激中的失諧處所引發的激動狀態會使人感受到不舒服，不過經由幽默刺激中的「遊戲氣氛」(誇張、不合理的組合)，而使人知道「這不是正式的，只不過是個遊戲罷了！」，於是就使人由 telic 狀態轉換成 paratelic 狀態，而將原本不悅的激動狀態知覺為快樂的情緒。(引自 Lefcourt & Martin, 1986; 陳學志, 民 80)。Apter & Smith 的心理逆轉理論在 paratelic 狀態下所喚起的笑聲被視為是愉悅的感覺，這與 Freud 所認為笑是為了釋放與紓解不為世人所接受的性、攻擊，以減少不愉快感，是不同的見解。

(二)動機層面

1. 心理分析理論

Freud 認為幽默的反應是為了釋放人們不能直接表達的衝動所喚起的緊張或生理反應(通常是性或攻擊的)，並且認為笑話及機智、漫畫、幽默三種方式能將潛意識中的衝動轉化為笑聲釋放出來。所以幽默能為個體的生物性基本衝動提供一個可被社會接受並且安全的出口(引自陳詩紘譯，民 92)。因此 Freud 認為幽默是一種防衛機制，能幫助個體在面對痛苦的情境時不被打倒，他更進一步指出，幽默是超我(superego)安撫焦慮中的自我(ego)的一種方式，藉由超我引導自我去取

笑(看淡)這些外在痛苦的事物(引自 Martin, 1998)。是故，幽默可以幫助個體在面對困境時，提供另一個管道，而使個體不致沉陷在負向情緒中。

2. 優越理論

「優越理論」又稱為「貶抑理論」(disparagement theory)是歷史最久遠的幽默理論。最早可追溯到 Plato 時代，Plato 認為「發現他人的痛苦與不幸會使人感到幽默，因此幽默者往往透過較好的洞察力，對貪婪、酗酒或濫用權力者等人的無知、虛榮或偽善表示輕蔑與貶抑。」Aristotle 則認為「幽默來自對於弱點或醜陋的反應。就此理論的觀點認為，幽默是指輕視他人的笨或愚蠢所產生的優越感(引自 Martin, 1998)。直至十七世紀，Hobbes 正式提出優越理論的觀點來解釋幽默現象，他認為笑不過是當人們和以前的自己做比較或發現別人的缺點時，突然感到自己非常傑出所引起的「意外的榮耀」(引自陳學志，民 80)。雖然聲稱可以解釋所有類型的幽默，不過 Lefcourt 與 Martin(1986)認為優越理論並不適用於每一種幽默類型，僅僅對於攻擊類型或是諷刺類型的幽默具有解釋力，Martin(1998)也指出，攻擊性人格特質與攻擊性幽默的關係，只是幽默的一部份特點，不能類推到所有的幽默上。而 Veatch 則認為優越感只是優越感只是幽默的結果，他人的缺陷所產生的自身優越感並不是幽默的充份及必要條件。(邱發忠，民 88；孫曉如，民 91)。

3· 錯誤歸因理論

Zillman(1983)和 Zillman & Cantor(1976)曾經指出：當人們看到他們所不喜歡的人、事、物遭遇失敗或被貶抑、被毀滅，會認為他們是「罪有應得」，因此產生正向的情緒反應，但此種情緒反應通常不被社會所接受，在超我上也會認為是不道德的，人們透過這些無害的幽默線索，隱藏或轉移內疚的道德壓力，或藉此將內在的攻擊慾望得到釋放(引自陳學志，民 80)。其與心理分析論最大的不同點在於，錯誤歸因論不認為幽默是一種性或攻擊的內在衝動的展現，反而認為這是個體自身的優越感與幸災樂禍的心態(孫聖和，民 89)。

(三) 認知層面

1· 失諧理論(incongruity theory)

失諧理論主張，訊息中的衝突、對立、失諧或不一致會引發幽默。Koestler 進一步指出，將二類原本不相關的想法置於同一訊息中力就會產生幽默。例如雙關語之所以有趣，就是因為它把二類不同的語意訊息放在一起所造成的(引自 Martin,1998)；Nerhardt(1970)進行「重量差異實驗」，發現重量與原先預期相差愈多時，愈能產生「笑」的行為，也就是說在安全沒有威脅的環境下，當內在表徵的衝突與矛盾愈嚴重，則會產生愈多的笑。

2 · 失諧解困理論(incongruity-resolution theory)

Suls(1972)認為「失諧」是產生幽默的重要因素之一，但是必需運用自己既有的知識解決失諧狀態，才會產生幽默的感覺。也就是說個體遇到某一個幽默刺激時，會根據此刺激線索活化其相關基模，使得個體預測可能結果，如果不如預期而導致無法順利解困，就無法理解該幽默刺激，並產生困惑迷惘的感覺，於是又將尋找新基模或新概念來理解這個幽默刺激，如果新解讀能理解則幽默感於焉產生。所以 Sulz 認為幽默感的產生可分為以下二階段：一為辨識差異階段，即個體發現新訊息與原先不一致的情形；二為解除差異階段，即理解新舊訊息不一致的情形。然而 Sulz 的觀點只能用以解釋個體事先預期要接受幽默刺激進行理解的情形，對於突發、無預期狀態下的幽默刺激則很難用此理論加以解釋(引自 Martin, 1998).

3 · 失諧解困理論的反向合意模式

陳學志(民 80)對於「失諧」的內在機制及「解困」的內在運作歷程作進一步研究，提出幽默理解的反向合意模式。他主張幽默理解的歷程必需經過「衍生隱含命題」、「失諧」、「逆溯推論」及「否定隱含命題」四大階段。反向合意模式認為，當人們閱讀幽默文章或笑話的「營造敘述」時，會激起相關的「優勢基模」，再由優勢基模衛生出「隱含命題」並且對於結局進行某種預期，當笑話的「關鍵語句」違反這

種預期，個體就會使用「關鍵語句」或「營造敘述」中的相關語句線索來作逆溯推論，最後尋求出一個與優勢基模和諧的「逆溯命題」，而「逆溯命題」與「隱含命題」不一致的強度與好笑的感覺有關，因此產生不同程度好笑的感覺。(陳學志，民 80)

以上分別從生理層面、動機層面、認知層面進行幽默理論的回顧。生理層面的幽默理論主要在探討幽默刺激如何引發生理激動，以及生理激動如何引發快樂的感覺等議題；動機層面的幽默理論，主要在探討個體如何透過幽默將心理的能量宣洩出來；認知層面的幽默理論，主要在探討幽默理解的認知過程情形。

第二節 幽默感的測量

幽默感是一個複雜的概念，因此幽默感的測量也是相當多樣化，通常要根據研究目的選擇適當的測量方式，在閱讀相關文獻後發現，幽默測量可概分為五種：觀察法、晤談法、社會計量法、實驗法及測驗法，詳細介紹如下：

(一)觀察法

觀察法主要是在自然情境中觀察幽默行為、所使用的幽默形式、內容、笑的頻率、目的及對象等，因為是在自然情境下做觀察，故較符合生態效度，例如 McGhee(1980)以縱貫法的觀察型式探究在發展早期中，母親和孩童的幽默行為關係。但此法最大的問題是：當我們將「笑」作為幽默的指標時，由於笑的行為和幽默知覺不具有因果關係，有時候「笑」是由於其他因素所引起時，此種方法就會出現問題(引自邱發忠，民 88)。

(二)晤談法

晤談法包括訪談和觀察兩部份，當研究者直接從事面對面的訪談研究時，不但與受訪者進行語言上的溝通，也對受訪者本人做觀察。在幽默研究裡使用此種方式例如：Martin & Lefcourt(1984)使用晤談法要求受試者回憶生活中最深刻的正向及負向生活事件，並將之描述出來，研究者除記錄受試者的陳述外，再藉由單面鏡錄影，分析受試者笑的行為、頻率、持續時間。但此法較大的問題是：費時費力，也可能會有類似觀察法的問題。

(三)社會計量法

主要是以熟悉的「同儕」依據與此人平日生活上的互動進行評量，較具有一定的效度，Babad(1974)認為在測量幽默感時利用同儕評定的方式，較能真實地測量到個體的幽默感；劉佩雲(民 79)亦認為社會計量法是最有效度的方法。社會計量法的研究如：Martin & Lefcourt(1984)請受試者留下好友的電話，以進行同儕互評，之前先詢問其認識時間的長短、個性及情緒狀態，之後會問他三個問題，而受試者要用十點量表來評分，問題一為：「請你評估受試者在日常生活中笑或微笑的頻率如何？」；問題二為「在受試者遇到問題或困境時，你認為他會在此情境中找到趣味的程度如何？」；問題三為「你認為受試在為人處世上保持輕鬆自在的態度如何？」此法最大的問題在於同儕互評會因為每個人對幽默感的定義不同而影響幽默感的測量結果。

(四)實驗法

實驗法主要的目的在藉由實驗處理以了解造成幽默的因果關係。還可以消除受試者在前溯回想所的錯誤。但其最大問題在於：因為是實驗的情境，所以可能會有外在效度方面的問題。例如：Martin & Lefcourt(1984)設計了三分鐘的即興表演，事前準備了 18 種不同類型的物品，如網球鞋、防水錶、破夾克、一盒蠟筆...等，請受試者儘可能演出幽默的喜劇，在演出前有 30 秒的時間，演出時由兩位觀察員記錄受試者幽默的表現。

(五)測驗法

測驗法通常採用笑話或卡通等幽默刺激或自陳量表來測量幽默欣賞、幽默理解、幽默因應或幽默創造等不同層面的幽默感，並測量出個體間幽默感的個別差異。

1. 自陳式量表

這類測驗大都以問卷或量表的型式，請受試者依题目的描述依據自己真實生活的符合程度以測量個體的幽默感。在國外部份，常見的有：幽默反應情境量表(SHRQ)及幽默因應量表(CHS)，此二份量表在了解個體是否具有幽默因應挫折情境的能力；幽默感量表(SHQ)，是用來評估一般幽默創造和幽默欣賞的個別差異情形；而幽默行為分類量表(HBQD)請受試者自評其幽默行為，以測量受試者的幽默感；陳淑蓉(民 92)的多向度幽默量表(MSHS)包含幽默理解、幽默創造、幽默欣賞、幽默因應、用幽默達成社交目的及對幽默的態度，以多層面來測量個體的幽默感。然而此法最大的問題在於容易受社會讚許欲而影響作答的方向。

2. 漫畫、卡通題材類型的測驗

在國內部份，張如鈞(民 79)以漫畫為題材，分別就「愉快反應」與「理解程度」二部份計分，第一部份請國小學童自行評定每則漫畫

的好笑程度，以此測量國小兒童的幽默欣賞的能力，第二部份則依據理解的程度，由評分者依據設定好的答案，給予 0-2 分的計分；何茉莉(民 87)以漫畫為題材，請國中生從數則漫畫中選出最好笑的一則，以此測量國中生的幽默欣賞能力；謝慧珍(民 84)以漫畫為題材，分別就「幽默欣賞」、「幽默理解」、「幽默創造」三部份計分，在「幽默欣賞」部份，是依據受試者主觀對每則漫畫的好笑程度給予 0-3 分的計分，在「幽默理解」部份，則由施測者依據標準答案，對兒童每則漫畫所做的解釋，給予 0-2 分的計分，在「幽默創造」部份，則要求兒童下標題，由受試者給予 0-4 分的計分；孫聖和(民 89)以漫畫為題材，分別就「幽默欣賞」、「幽默理解」、「幽默創造」進行計分，在「幽默欣賞」上是依據受試者主觀對每則漫畫的好笑程度給予 1-4 分的計分，在「幽默理解」部份，則由施測者依據受試者對每則漫畫「為何好笑」所做的解釋，給予 0-2 分的評斷，在「幽默創造」則依據幽默程度、變通力、獨創力、流暢力四個指標對受試者所下的標題進行計分。

在國外方面，Treadwell (1970)就曾以大學生為對象，請受試者為 18 部卡通創造幽默字幕；在幽默因應能力方面的評量上，Nevo & Nevo(1983)以羅氏逆境圖畫測驗，請受試者以「幽默反應」及「一般反應」作答，藉此投射測驗來比較幽默因應與一般因應在內容上的差異。由洛相磯安提歐克大學心理研究所主任 Harvey Mindess 於 1985 年主編的 Antioch Sense of Humor Inventory，此測驗包含二大部份，第一部份包含五十個笑話和漫畫，請受試者依照喜歡的程度給予 1-5

分，五分代表非常喜歡，一分代表非常不喜歡。第二部份包含十二個開放性問題，要受試者直接發揮其幽默能力(引自劉君業，民 89)；McGhee (1976)要求受試者將好笑的笑話或卡通，修改為「一點都不笑」，再由幾位評分者按照修改的幅度給分，如果受試者能看出笑點而將原先幽默笑話或卡通，改為一點都不好笑的內容，即代表他能理解此則笑話或卡通，反之則否，以此來測量幽默理解能力。

使用幽默圖片、漫畫、卡通的形式呈現，容易引起中小學生的興趣，提高作答的意願，加上幽默圖片、漫畫、卡通這些刺激對於受試者幽默的反應也有激發的效用。故本研究在新編幽默創造測驗中「幽默標題命名」的部份，即選用一些幽默的圖片，請受試者下一個幽默有趣的標題；在新編幽默理解測驗中「幽默笑話改編」部份的題型設計，即參考上述 McGhee (1976)的方式，由研究者設計的笑話，要求受試者圈選出關鍵語句(即笑點)後，加以改編成合理且完全不好笑的內容，藉此評定受試者幽默理解的能力。然而上述學者所發展的測驗，在「幽默欣賞」上多數測驗是由受試者主觀評定好笑的程度，在「幽默理解」上則是由評分者設定一個標準答案，在自行給予計分，不過由於漫畫、卡通、圖片本身往往就已經傳達出相當多的訊息，和語言式的笑話理解相比，似乎易懂多了，且易過時、落伍(Lefcourt & Martin,1986)，故研究者在幽默理解測驗上使用文字式的笑話型式呈現；在「幽默創造」上，過去是採評分者主觀評分的方式評定，並未訂定客觀的評分標準，孫聖和(民 89)雖參考「拓弄思語文創造思考測驗」的評分方式予以計分，但評分的準則眾多且繁複，故研究者本次

的研究目的之一即在發展一種客觀的評分標準，改進過去主觀或煩瑣的評分方式，測量國中小學生的幽默理解與幽默創造能力。

茲將上述測量幽默感的文獻整理如表 2-2-1

表 2-2-1 五種幽默感測量方式的比較

測量方式	定 義	優 點	缺 點
觀察法	在自然情境中觀察幽默行為、所使用的幽默形式、內容、笑的頻率、目的及對象	符合生態效度	1. 觀察費時費力 2. 觀察者對被觀察者的干擾 3. 以外顯行為「笑」界定為幽默，會有問題
晤談法	採用結構式或非結構式的個別晤談方式，訪問受試者研究者所設定的問題。	1. 更深入了解受試者的幽默行為或反應 2. 研究者可以在訪談同時觀察受試者的言行	1. 訪談費時費力 2. 被晤談者易受訪談者影響 3. 對語言表達不佳的被晤談者，使用此法會有限制
社會計量法	以熟悉的「同儕」依據與此人平日生活上的互動進行評量	1. 測量的結果多屬外顯之幽默創造反應 2. 較能呈現人際間幽默反應、幽默創造...的情形	1. 每個人因為對「幽默」的定義、衡量標準嚴寬不同而影響評量的結果。

			3·最具有效度的方法	
	實驗法	藉由實驗處理以了解造成幽默的因果關係	1·能避免受試者在測驗法時易受前溯回想所的錯誤 2·能了解因果關係	1·費時費力 2·會有外在效度上的問題
測驗法	自陳式	提供一些關於幽默的問題或刺激，由受試者依照自己的感受、想法、意見或行為加以反應，通常採取 Likert 五點量表進行	1·施測簡單、記分方便 2·題意明確，便於應用	1·測不到題目以外的心理反應 2·易受社會期許的影響 3·信效度不高
	漫畫、卡通題材類型的測驗	提供一些漫畫、卡通題材的刺激，藉以測量受試者幽默欣賞、理解與創造的能力。	1·易引起作答興趣及幽默反應	1·漫畫、卡通易過時、落伍 2·易受主觀評分的影响 3·未必真正能評量到受試者真實之幽默能力
	新編幽默理解與幽默創造測驗	使用笑話、圖片之幽默刺激，藉以測量受試者之幽默理解與幽默創造能力。	1·易引起作答興趣及幽默反應 2·採取半結構式客觀評分標準計分，減少主觀評分的缺點 3·能評量受試者真實的幽默理解與幽默創造能力	1·評分者間信度的問題

第三節 幽默與年齡之相關研究

兒童喜歡的幽默類型是一種團體性的規律發展模式(陳詩絃譯，民 92)，但儘管如此，相同年齡的兒童，仍會受許多因素如性別、環境...影響而有所不同，不過，即便如此依舊可以從過去研究中發現，某階段年齡層的兒童，會習慣使用或喜好某種形式的幽默，茲分別就嬰兒與學步幼兒、學齡前兒童、小學階段兒童及十三歲以上的兒童四個年齡層來看：

一、嬰兒與學步幼兒 (1-2 歲)

Sroufe and Wunsch 研究發現，嬰兒對觸覺的反應非常敏感，五到六個月的嬰兒對搔癢和聽覺刺激相當敏銳，七到九個月大的嬰兒對視覺刺激相當敏銳，愈大的嬰兒較常試著與母親保持大笑，且對突發不可預期之物，會產生大笑，不過這必需在嬰兒感覺到安全的情境下才會產生(引自張如鈞，民 79)。此期的幼兒，常對視覺型的幽默會產生笑容，例如戴著大紅鼻子、紫色頭髮(陳詩絃譯，民 92)。

隨著語言的發展，學步期的幼兒對押韻和特殊的聲音的文字會覺得特別好笑(陳詩絃譯，民 92)；Freud 也認為從 2 歲開始，幼兒會結合二個不協調的物體、字彙和想法，而引發笑意(引自張如鈞，民 79)。Horgna 研究自己的女兒 Kelly 中也發現，當她 16 個月時，剛學會一個新字「鞋子」後，不久便把自己的腳穿在衣服的袖口中說袖口是鞋子，而哈哈大笑。也就是

此時期的幼兒，已經覺察到當明顯違反語彙上原來的意義時就會覺得好笑(引自 McChee,1983)。McChee (1979)對此種行為所做的解釋為：愉快的反應來自於，「實體」和「象徵」之間有著不一致、不協調的關係時所產生的。

二、學齡前兒童(3-7 歲)

影響學齡前兒童覺得何種事物好笑，在於他們自身的認知而非邏輯思想，也就是說「表象」主宰這個年齡層的兒童，而非合理的邏輯知識，對他們來說幽默就是源自於，與他們實際認知的人事物在其表面上所呈現的不一致時，此階段的兒童就會覺得好笑，例如：指著一隻「狗」的照片，可是卻說是「馬」時，他們就會覺得很好笑(陳詩紘譯，民 92)。

McGhee(1971a)以五、七、九歲的男孩所做的研究中發現，兒童的幽默理解會隨著年齡的增加而逐漸上升，但是幽默欣賞則否；McGhee 再以相同的受試者請他們將分格的連續漫畫加以排序，再選出一個適合的標題，以此測量兒童的幽默欣賞與幽默程度，結果顯示，幽默理解隨年齡增加而增加，幽默欣賞則是在難度較高的連續漫畫排序中，年紀較長者明顯高於年紀較輕者。

亦有兒童發展學者 Schroeder 認為，一個愛開玩笑的心靈架構極可能在學齡階段出現，這些容易逗笑大家的兒童，極可能在言語和行為上有較多活力和侵略性。而大量的社交性遊戲是發展幽默感的重要因素之一(引自

陳詩紘譯，民 92)。

三、小學階段兒童(8-12 歲)

Franzini(陳詩紘譯，民 92)認為 8-10 歲的兒童偏好的幽默形式為雙關語、較複雜的謎語、老笑話，並且開始能展現隨興而發的機智，覺察到周遭矛盾不合理之處；而 11-12 歲的兒童正是邏輯思考開始發展的階段，所以兒童在幽默偏好上較偏好言語與機智幽默，而比較不偏愛視覺與肢體行為上的幽默，正好反應出此種現象，正是與他們的認知能力發展有關聯，除此之外他們也較偏好攻擊與性方面的幽默，並且運用幽默以達成其特殊社交目標；Zigler, Levine & Gould (1966)研究國小二、三、四、五年級中發現，兒童年齡與幽默理解有正相關，愉快的反應在二到四年級時有遞增的趨勢，但到五年時卻有下降的現象；Howe(1993)研究發現一年級學童在幽默欣賞的形式上，對於有趣好笑的故事、謎語、發出怪聲、看到他人出糗都會覺得好笑，二年級學童基本上與一年級相同，喜歡具體、身體行為上的幽默，三年級較二年級擁有更多的幽默資源，更加喜歡惡作劇及嘲笑他人的笑話，有些學生則因其敢於向權威(老師)挑戰，而在課堂中產生幽默，四年級因更精熟於語言的使用，所以開始使用雙關語或使用較猥褻的詞彙來嘲笑他人，尤其喜歡嘲笑異性，在五年級開始他們更能覺察出事物中的矛盾不合理之處，特別喜歡模仿他人，男女生之間喜歡互相嘲笑對方並以此為樂，在六年級時男生較易展現粗魯的行為和低俗的鬧劇及發出怪聲並

認為此即是幽默；Bergen (1998)針對 5-6 歲組，8-9 歲組，11-12 歲組這三組年齡層，採結構性訪談的方式，將老師對於兒童幽默感的評比強度和兒童的五項分數(包含兒童反應的次數、攻擊分數、性身體功能上的分數、認知結構分數及心理情緒分數)求相關，結果發現年齡和性別之間在這五項分數上並沒有差異，性別在這五項分數上並沒有顯著差異，可是在年齡上則是年紀愈大的兒童在各項得分上皆顯著高於年紀較小者，而在幽默類型上性別無顯著差異，但是年齡則具有顯著差異。

四、十三歲以上的兒童

Franzini(陳詩絃譯，民 92)這個年齡層的兒童喜好的幽默形式非常近似成人，喜歡諷刺性幽默、與真實為主不一致的幽默及社交窘態的幽默，常喜歡以揶揄同儕和父母為樂，能理解並欣賞較複雜的笑話，並且發展出自我解嘲的能力。

由上述可知，幽默會隨著年齡的增加而不斷改變，其中影響的成分又以個體之認知發展為核心，影響個體在幽默偏好、理解、創造、因應上各年齡階段顯著之不同。

第四節 幽默與性別之相關研究

研究兒童的幽默行為，許多研究發現在性別變項上多數認為是有差異的，但也有少數研究發現並沒有差異，研究者將過去國內外研究分別從幽默欣賞與幽默偏好層面、幽默理解與幽默創造層面做詳細探討。

一、幽默欣賞與幽默偏好層面：

在國外研究幽默欣賞與幽默偏好方面，Franzini(陳詩紘譯，民 92)認為 11-12 歲的男女兒童在幽默偏好上呈現出顯著的差異，男生的初始幽默增加，而女生則是笑聲增加但初始幽默卻減少；Ziv(1984)認為男性比較喜歡具有性暗示和攻擊色彩的笑話和幽默，而女生則否；Bergen(1998) 針對 5-6 歲組，8-9 歲組，11-12 歲組這三組年齡層的研究發現，各年齡喜好之幽默類型在性別上並無顯著差異；在國內研究方面張如鈞(民 79)針對幼稚園大班、國小二、四、六年級與成人進行幽默漫畫的欣賞的研究發現，兒童與成人幽默在性別上並無顯著差異，這有可能是因為研究工具設計上選擇不具性暗示及攻擊類的笑話所致；孫曉如(民 91)研究發現國中男生比較能夠在量表上展現出自己的幽默偏好，但是國中女生卻比國中男生更加喜歡攻擊類型的的笑話；Lampert & Susan (1998)卻認為男女在幽默偏好上會有不同的緣故，應該從整體社會脈絡情境來看，而不是單純地將男女在幽默偏好內容上做分類，因為男女即使看相同的的笑話，由於生長的环境背景…因素影響，使得男女對此則笑話的解讀完全不同，故而產生性別上的

差異。

二、幽默理解與幽默創造層面：

在國外研究幽默理解與幽默創造方面，McGhee 發現 6 歲至成人在猜謎方面，男性會自創造很多好玩的答案，具有較多原創的幽默(引自劉佩雲，民 79)；Groch 的研究也發現男性表達幽默時較主動，而女性則較被動，(引自劉佩雲，民 79)；Thorson & Powell(1996)也認為女性比男性較少展現創造幽默，而較多用幽默應對；Ziv(1984)認為由於女性受性別刻板印象影響大於男性，因此男性可以輕易展現其幽默，而女性所受到的約束、禁忌較多，這有可能是男性比女性較幽默的原因；McGhee (1980)認為特別是在不安全、不愉快、爭吵的家庭中成長的女孩會有呈現出較多攻擊式幽默；Bergen(1998)的研究發現，男生比女生出現更多攻擊式幽默。

在國內研究方面，孫聖和(民 89)對高職設計類學生所做的研究發現也發現，男女生在幽默欣賞、幽默理解、幽默創造及幽默因應上皆有顯著差異，尤其是在幽默因應中，男女差異最為顯著，其可能原因在於男生在幽默表達上較為主動，而女生則礙於社會規範中無形的約束而採取較被動的表達，而此研究中亦發現女生幽默創造能力顯著高於男生；曾敬梅(民 91)的研究發現女研究生比男研究生更覺得自己具有幽默感，在一般因應、困境因應、一般生活創造、社交場合創造和喜歡上都顯著高於男研究生；陳淑蓉(民 92)研究高中學生，發現不同性別之受試者在「笑的傾向」上有顯著差異，但在幽默理解、幽默創造、社交幽默、幽默因應、幽默態度及整

體幽默感上卻沒有顯著差異。研究者認為國內外男女之幽默創造的研究結果會產生歧異的可能原因在於，不同性別在展現幽默創造上的差異，男性較多外顯行為式的幽默，而女性則礙於較多社會給予的壓力或禁忌而不願表達，而測驗的方式正好提供女性安全表達自身之幽默創造，因此國內的研究多數發現女性幽默創造分數比男性更高的結果。

由上述文獻整理可歸納出三點，第一、男女生在幽默偏好、幽默欣賞方面，男性多喜歡攻擊、性方面的幽默，而女性則需在特定的環境中才會展現上述類型之幽默；第二、男女生在幽默理解與幽默創造上多數研究顯示出有差異存在，但也有少數研究結果並未顯示出此種差異情形；第三、年紀愈小的兒童，幽默在性別上較沒有差異，但年紀愈長，是否因為受到社會價值觀對男女有不同的期望及標準所影響，而漸漸呈現出明顯的差異，這是有待未來再做進一步深入研究的課題。因此，未來對於幽默在性別差異上的研究，實有必要從整個文化脈絡情境下做詳細分析，並針對幽默材料中對兩性蘊涵之不同意義及功能做更深入的探討，如此才能真正看出幽默在性別上所反應的真實情況及意義。

第五節 幽默與智力、創造力、學業成就之相關研究

一、幽默與智力之相關研究

幽默是否與智力有關，呈現二派不同的看法，以下分為有關聯與無關聯來看：

(一)幽默與智力間有關聯：

Kenderdine(1931)的研究發現高智力組的學童明顯的比低智力組的學童出現更多的歡笑聲；Justin(1932)發現隨著年齡的增加智力和笑聲的相關會逐漸降低；Williams(1946)研究七歲和十二歲兒童發現，智力和卡通及笑話的欣賞有關；Wilson(1968)的研究發現，經由同儕評量所得出的高幽默組學生多數都是高智力與高創造力的學生；Brodzinsky(1978)；Prentice & Fathman(1975)；Whitt & Prentice(1977)；Wierzbicki & Young(1978)皆發現智力雖和幽默欣賞間沒有關聯，但是智力卻和幽默理解有關聯；Khoury(1977)對 93 名平均年齡 21.5 歲的社會系學生所做的研究，發現有一些幽默類型確實顯現出低智力組比高智力組更加覺得有趣好笑；Masten(1986)針對 10-14 歲的兒童研究發現，其幽默欣賞、幽默理解與幽默創造三層面，和同儕聲望、學業成就、智力間皆有顯著正相關；Firestien(1991)認為高智力的個體對幽默的敏感度較高；Ziv(1984)發現年齡愈長幽默與智力間的關聯愈高。從上述研究可知，高智力組在幽默理解、幽默創造上大多是高於低智力組，但在幽默欣賞上並沒有顯出此種現象，也許是因為高

低智力組在幽默欣賞的內容上有各自的偏好，而在幽默理解與幽默創造上由於需要高層次的認知需求，因此高智力組的得分會明顯高於低智力組的得分。

(二)幽默與智力間無關聯：

Enders 及 Ding & Jersild 並未發現智力和笑聲之間有關聯(引自 Brodzinsky & Rightmyer, 1980)；Wells(1934)；Omwake(1939)針對國小學童所做的研究發現，智力和幽默欣賞間並沒有關聯；McGhee(1980)的研究指出並沒有發現幽默發展和智力間有任何關聯。

McGhee(1971b)認為智力與幽默的關聯尚無定論的可能原因有三，其一是因為缺乏標準化的測量過程所至，其二是因為研究者並未對幽默的定義、向度內容作清楚的釐清，其三是因為並沒有明顯區分出幽默理解與幽默欣賞間的差異所至；Brodzinsky & Rightmyer(1980)則認為由於幽默刺激的型式及複雜程度、測量方式的差異及個體本身…等因素造成幽默與智力間存在著相當複雜的關係，由上可知幽默與智力間可能因為其中還牽連許多因素存在，所以並未呈現穩定一致性的相關結果存在，因此未來研究實有必要在幽默的內容、測量的方式及相關因素中作更明確的界定及釐清，如此才能真實了解智力與幽默間的關聯。

二、幽默與創造力之相關研究

幽默和創造力的相關研究可分別從理論與實徵研究上來看，詳細說明如下：

(一)在理論上：

O’Cnnell 指出具有幽默感的人在「知覺—認知」快速轉換上較為擅長，而此種能力對於創造力也相當重要(引自 Maritn,1998)；Koestler 認為將二類原本不相關的想法置於同一訊息中力就會產生幽默 (引自 Martin, 1998)。

(二)在實徵研究上：

許多研究者發現創造力和幽默感呈正相關(Ziv,1976；劉佩雲，民 79)，從觀察 Torrance 創造力測驗的答案可知，許多原創性的答案本身就很有趣(引自孫聖和，民 89)；Wycoff & Pryor(2003)的研究發現創造力和笑的頻率及幽默因應有正相關；Kerlinger & Pedhazur 的研究結果亦發現，幽默的因素負荷量.40，同一因素中包含了想像力、變通力、獨創力、開放的心胸、溫暖、感受力敏銳、果斷的、具洞力、寬容、機敏，從此可見有許多因素多與創造力有關(引自劉佩雲，民 79)；曾敬梅(民 91)發現研究生之幽默感與創意經驗及創新行為有顯著相關；李毓娟(民 84)的研究發現心情好時幽默感可能較高，並且在創造力的指標上(如變通力、擴散思考能力)上的表現會變佳。

由上可知不管是在理論層面或是在實徵層面，顯示出幽默和創造

力之間具有正相關，二者之間具有許多相同的因素存在，而幽默創造在性別上是否有差異，目前研究仍有歧異，未來尚待做進一步之探討。

三、幽默與學業成就之相關研究

Masten(1986)的研究結果發現 10-14 歲的兒童幽默行為和師評行為、同儕聲望、學業成就及智力間呈現正相關；孫聖和(民 89)的研究結果發現，幽默理解、幽默創造、幽默因應及整體幽默感並不會因學業成就高低而有顯著差異存在；Berk(2000)的研究中發現大學生認為幽默感會對他們在測驗的表現上有正面影響，但研究生卻不認為如此，這有可能由於研究生治學嚴謹態度所造成的結果；李毓娟(民 85)的研究發現學業成績與正向心情有正相關；Robinson(1977)認為幽默可以引發學生的學習興趣並增強其內在動機。從上可知，隨著不同的就學階段，幽默感與學業成就間的關聯似乎有所不同，不過研究者認為幽默感通常伴隨正向愉快心情，而正向心情又與學業成績間有正相關，故研究者推論幽默感和學業成績間應該有所關聯。

影響幽默感的因素相當多，本研究第三個主要目的在探討幽默與年齡、性別、創造力、智力與學業成就間的關聯，由上述文獻的分析，研究者分別提出幽默理解與幽默創造和年齡、性別、創造力、智力、學業成就間的假設，幽默理解與幽默創造上年長者高於年輕者、高智力者高於低智力者、高學業成就者高於低學業成就者，男女生並無顯著差異存在；高創造力者在幽默創造上高於低創造力者，但是在幽默理解上高低創造力者並無顯著差異。