

國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系
教育心理學報，民92，34卷，2期，179—198頁

幽默創造訓練之課程設計暨實徵效果評估*

邱發忠 陳學志 卓淑玲

國立臺灣師範大學
教育心理與輔導學系

政治作戰學校
心理學系

本研究目的在分析幽默創造技巧、設計幽默訓練課程，及進行課程之效果評估。在預備性研究部份，以陳學志、王強之、邱發忠、蕭韶華（民88）的分類為基礎，重新對網路上之3218則幽默刺激做分析。結果發現7類最常用之幽默創造規則，其分別為：「掌握諧音」、「語句的組合技巧」、「詞彙意義的多重性」、「語句意義的多重推論性」、「錯誤的推論」、「重新解釋」、「隱喻推論」技巧。在正式研究裡，以上述7類技巧及相關學習理論為基礎，設計幽默創造訓練課程；並以實驗組、控制組，前後測的研究設計，邀請政戰學校30位學生為參與者，檢驗此課程的有效性。研究結果為：1) 經過訓練後，參與者在「幽默創造測驗」中使用幽默創造技巧的次數上，有大幅顯著的增加。2) 經過技巧訓練後，雖然在限制參與者使用特定單項技巧的「幽默創造測驗」上，所顯現的幽默程度僅「語句的組合」技巧達到顯著提昇的效果；然而在不限定使用何種技巧的「整體延宕幽默創造測驗」中，實驗組之表現在幽默程度上有顯著的提昇。3) 就7種技巧的效果比較而言，「掌握諧音」、「語句的組合」、「詞彙意義的多重性」、「語句意義的多重推論性」4項技巧的訓練效果是較佳的，其它的技巧則有改進的空間。

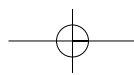
關鍵詞：效果評估、幽默、幽默創造、訓練課程

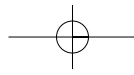
人存於世界中，總會遭遇無數的痛苦、悲傷及困厄，當然也有歡笑。當我們歡笑時，大多為人生道上稱心如意，但是，還有一個可以令你開懷的管道，那就是幽默。幽默（Humor）是一種智慧的表現，具幽默感的人到處都受歡迎及使人怒氣難生，化為豁達，亦可帶給別人快樂，所以，Victor Borge說「笑是兩人間最短的距離」（繆妙坊，民90）。

過去許多研究發現，幽默在因應壓力或負面情緒上具有相當的中介效用（Burkhead, Ebener, & Marini, 1997; Galloway & Cropley, 1999; Lodico, 1998; Lefcourt, Davidson, Prkachin, & Mills, 1997）；在教學效果上亦有相當的助益（Boverie, Hoffman, & Klein, 1994; Powell & Andresen, 1985; Thorne, 1999）；經由幽默的洗禮也可提昇創造力（Jurcova, 1998; Ziv, 1976, 1988）；此外，在人際溝通的促進上也具有正面的效果（Chubb, 1995; Foot, 1991; Martineau, 1972; Sherman, 1988），準此之故，幽默是值得探究的主題。

Ziv（1988）認為幽默的訓練應包括「幽默理解」及「幽默創造」兩個層次，其中以「幽默創造」

* 本論文係邱發忠提輔仁大學應用心理學研究所之碩士論文的部份內容，在陳學志副教授指導下完成。





與創造力間有較大的關聯；對壓力的處理也更具中介效果（Bizi, Keinan, & Beit-Hallahmi, 1989; Lefcourt, Antrobus, & Hogg, 1974; Martin & Lefcourt, 1983, 1984）。此外，有些研究者認為幽默創造是一種可經由訓練而獲得的能力（Goodman, 1983; Fry & Salameh, 1987; Kelly, 1983; Ness, 1989）；所以，幽默創造在幽默課題之重要性是顯而易見的，而訓練個體從事幽默創造也是可行的。準此之故，本研究目的擬就幽默創造技巧（預備性研究）、幽默訓練課程設計及其效果（正式研究）來加以探究，以下就針對「幽默創造技巧」及「幽默訓練課程」予以討論：

一、幽默創造的技巧

個體如要創造幽默，除了無意識狀態下的反應外，幽默創造技巧掌握是關鍵的部分。所謂幽默創造技巧，需為個體意識使用的技巧（Pollio, 1995），且能計畫或安排某些事物（Kuhlman, 1994），以下茲就過去研究成果做個概述：

Green與Pepicello（1979）及Pepicello（1980）提出在幽默創造上可依據語言的特性來操作「失諧」（Incongruity）及「解困」（Resolution）的效果，也就是基於語言所呈現出來的模糊性（Ambiguity），來創造幽默刺激。所以，可以使用的幽默創造技巧為：1.音韻學（Phonological）；2.語形學（Morphological）；3.文法（Syntactic）技巧。而Goodman（1983）提出幽默創造的技巧為：1.誇張（Exaggeration）；2.影射事實（Mirroring Reality）；3.反轉（Reversals）；4.創造新想法（Creating new ideas）等4項。

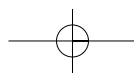
此外，Klein（1989）提出了14項的幽默因應技巧，其分別為：1.找出生活的結構（Spotting life's setups）；2.笑話一柔道（Joke-jitsu）；3.誇大（Exaggerate）；4.被嘲弄時^A即時歡笑（Laugh while the irony）；5.態度：吹出快樂的曲調（Attitude: whistle a happy tune）；6.提醒用物品（Reminders: prop power）；7.把微笑視為你的雨傘（Let a smile be your umbrella）；8.小孩子的遊戲（Child's play）；9.增添一些胡鬧的事物（Add some nonsense）；10.文字遊戲（Wordplay）；11.放下（Let go）；12.第一個笑出來的人（He who laughs first）；13.在劣勢中發現優勢（Finding the advantage in your disadvantage）；14.世界就像你的歡笑實驗室（The world as your laff lab）等14項技巧。

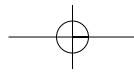
Falk與Hill（1992）以幽默在諮商與心理治療領域，提出治療師在諮商歷程中可用的幽默創造技巧類別計11項，其分別為：1.事實揭露（Revelation）；2.誇大（Exaggeration）；3.驚奇（Surprise）；4.貶抑（Disparagement）；5.壓力的釋放（Release of tension）；6.失諧（Incongruity）；7.文字遊戲（Word play）；8.非口語化幽默（Nonverbal humor）；9.軼事（Anecdote）；10.其它幽默（Other humor）；11.非幽默之處置（Nonhumorous intervention）等技巧。

而國內研究者陳學志（民82）以「反向一合意」模式的幽默理解理論出發，認為幽默創造的技巧有：1.尋找能引發或合理詮釋反向命題之事物；2.在營造敘述上喚起優勢基模並引起固著；3.製造產生中程推論的關鍵語句等幽默創造技巧。

雖然，上述的若干技巧有其可用性（如：誇大、失諧等技巧），但有些技巧卻不易為個體掌握，例如：「影射事實」規則，並未言明什麼法則可以造成幽默刺激，縱然學習者瞭解其意，個體也難依此規則創造幽默刺激。而有些只是提醒幽默材料的來源，並非直接指涉幽默創造的技巧，例如：提醒用物品技巧、軼事等。所以，可用性高的幽默創造技巧應易為個體掌握，及直接指涉創造幽默刺激的法則。

此外，中文與英文是兩種不同的書寫系統，英文屬於「拼音」文字系統；而中文則是「意符」文字，每個中文是以形、音、義三者的複合體（Taylor & Taylor, 1983）；所以，有些幽默創造規則只呈現於中文語言特性，如：中文的斷詞（楊立行、陳學志，民84）、台灣的閩南語特性。職是之故，找





出更具體、更多類的幽默創造技巧是需要的。

二、幽默訓練課程

幽默訓練課程目的在於增進幽默創造的技巧。過去一些幽默創造課程散見於醫療、教育等領域，但大多缺乏理論、實徵基礎，及有效的測量工具 (Nevo, Aharonson, & Klingman, 1998)。以下就針對過去的幽默訓練課程做個概述：

Fry 與 Salameh (1987) 發展一幽默訓練課程，稱為幽默的洗禮訓練 (Humor immersion training)。此課程共包含了幽默的益處 (Benefits of humor)、阻礙幽默的態度 (Attitudinal blocks to humor)、進入幽默的天地：幽默的創造技術 (Entering humor-land: humor and creation techniques)、笑聲之敘述：述說幽默的故事 (The narrative laugh: telling humorous stories)、發現內在的幽默經驗 (Diamonds in your own back yard)、幽默的工具 (Humor instruments)、治療性對傷害性幽默 (Therapeutic versus harmful humor)、發笑者的匿名團體 (Laughers anonymous) 等 12 項技巧的訓練課程。

Stevenson (1993) 提出的幽默創造課程教導人們解釋死亡是自然的，及對死亡恐懼的控制。而 Prerost (1994) 發展了一套幽默創造的程序，來教導老年人因應生活的壓力，其中運用到的幽默創造技巧為：荒謬 (Absurdity)、失諧 (Incongruity)、誇大 (exaggeration) 等技巧，此課程對老人因應生活壓力具有效果。O'Maine (1994) 以幽默技術訓練課程施教於治療師、精神病院之護士及研究生的訓練效果。此訓練課程包括了四個階段，依次為：1. 幽默與心理治療的歷史回顧；2. 有關幽默發展、社會以及神經心理學的層面；3. 神經學及實驗的發現；4. 使用幽默達成治療性幽默治療效果。實驗研究結果發現受訓人員對幽默的治療有所領悟。Nevo 等人 (1998) 設計增進幽默感的課程，課程中包含了 1. 團體形成 (group formation expectations)；2. 什麼是幽默、幽默感 (What is humor and what is sense of humor)；3. 說笑話 (Telling jokes)；4. 幽默創造的技巧 (Techniques for humor production) 等 14 個階段的訓練課程，結果發現對幽默感的增進僅具有小量的效果。

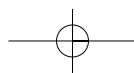
個體主動的從事幽默創造與單純的欣賞幽默間，前者的難度及效用是較高的 (Bizi, Keinan, & Beit-Hallahmi, 1989; Lefcourt, Antrobus, & Hogg, 1974; Martin & Lefcourt, 1983, 1984; Ziv, 1988)。所以，幽默創造訓練課程 (技巧的教導訓練) 在幽默研究領域的重要性是不言而喻的。此外，上述幽默訓練課程只有 Prerost 與 Nevo 等人較側重於幽默創造技巧，不過也只是在課程中介紹幽默理解理論；其它則重一般幽默感的培養，由此可知，幽默創造訓練課程的探究及效果檢驗有其需要性。

預備性研究：網路幽默創造技巧的類型分析

方 法

一、材料

幽默材料的分析方式，主要是從大量幽默刺激中，獲得幽默創造的規則。本研究共分析了 3218 則幽默刺激，其來源為輔仁大學應用心理系 BBS 網站中的笑話版，這些笑話是由陳學志、王強之、邱發忠與蕭韶華 (民 88) 將 Post 在網路上的笑話，加以分析與歸類的結果 (其結果如表 1)，筆者企圖於此技巧分類基礎上，分析出較為具體及可用性高的幽默創造規則。



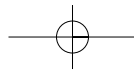


表1 陳學志、王強之、邱發忠、蕭韶華（民88）之笑話分類結果

技巧區分篇	數	排序	技巧區分篇	數	排序	技巧區分篇	數	排序
隱喻推論篇	409 (12.7%)	1	誇大異常篇	179 (5.6%)	8	湊巧誤會篇	83 (2.6%)	15
諧音方言篇	361 (11.2%)	2	錯誤導引篇	170 (5.3%)	9	否定前提篇	50 (1.5%)	16
語用誤解篇	323 (10%)	3	逆向結果篇	152 (4.7%)	10	違反常理篇	49 (1.5%)	17
曲解模仿篇	292 (9.1%)	4	語法詞序篇	151 (4.7%)	11	更上層樓篇	43 (1.3%)	18
新奇解釋篇	209 (6.5%)	5	原來如此篇	129 (4.01%)	12	殊途同歸篇	24 (.75%)	19
自相矛盾篇	207 (6.4%)	6	對比類比篇	106 (3.2%)	13			
法則誤用篇	207 (6.4%)	7	溝通前提篇	74 (2.3%)	14			
總計				3218 (100%)				

註：細格內數字為篇數、排序，括號內示各技巧百分比。

二、幽默刺激分析的程序

分析幽默創造規則的方法，主要是以幽默刺激組成「結構」分析著眼，不考慮其在「內容」上的變異，其理由為：如以內容來分析，則只能對幽默刺激所指涉的現象作分類（如：性、諷刺類等幽默刺激），無法顯出幽默創造的機制；而從結構為分析著眼，則可獲得創造幽默之結構或幽默創造關鍵法則（如：文法規則、諧音等），依此可輕易的創造幽默刺激。

在分析、歸類幽默刺激的歷程中，以陳學志等人分類結果的主要技巧進一步分析，就是將累積篇數高的技巧予以選取，以獲得較為主要的技巧。當選取完成後，進一步的重新予以分析，以期得到更易為學習者掌握的技巧。

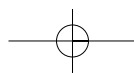
結 果

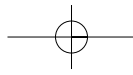
由於陳學志等人（民88）對幽默刺激分類包含了19類技巧（見表1），太過繁雜、不易掌握（不可能於短期內訓練19類技巧），所以本研究決定刪去若干技巧；將累積數量過少的技巧予以刪去；以各技巧累積篇數的排序為標準，由排序第一往下取，計選取了11類技巧，每項技巧累積篇數至少都占總篇數的4.7%以上。

選取的技巧依序為「隱喻推論篇（12.7%）」、「諧音方言篇（11.2%）」、「語用誤解篇（10%）」、「曲解模仿篇（9.1%）」、「新奇解釋篇（6.5%）」、「自相矛盾篇（6.4%）」、「法則誤用篇（6.4%）」、「誇大異常篇（5.6%）」、「錯誤導引篇（5.3%）」、「語法詞序篇（4.7%）」、「逆向結果篇（4.7%）」等11類技巧（82.6%）。

此外，在分析結果時發現大多笑話都有誇張異常的特性，為求各技巧的獨立性，所以捨去「誇大異常篇」；而「曲解模仿篇」其多為修改歌曲的笑話，也不予選取。另外，本研究在幽默創造技巧之需求條件上，主要著眼於幽默的應對；但是，陳學志等人之幽默創造技巧分類，有些是描述現象，而非應對的形式（自相矛盾篇、錯誤導引篇、逆向結果篇）；所以，在技巧之取捨時，捨棄此類描述現象的類別。最後選出較能符合此標準的類別為「諧音方言篇」、「語用誤解篇」、「新奇解釋篇」、「隱喻推論篇」、「法則誤用篇」、「語法詞序篇」等6類技巧，占總篇數之51.5%。

由以上的分析，筆者選取了6類較適用的技巧。但是，其分類還是過於粗略，所以，重新對網路上的笑話做分析、分類。分析結果，共獲得了7類的幽默創造技巧（原分類技巧中的「語用誤解





篇」，分析後，重新分類成「詞彙意義的多重性」及「語句意義的多重推論性」兩技巧，所以共獲得7類技巧)，而有些技巧底下又有更具體的細分類目，且在各項技巧命名上，以容易理解為原則，期望能獲得更容易為學習者使用的技巧。以下則為分析結果的說明：

一、掌握諧音

「掌握諧音」是指藉由語音相同或類似的字詞，以表達出與「習慣用法」、「營造敘述」反向的意義，導致兩反向意義並列以產生幽默感覺。此技巧與原「諧音方言篇」是相類似的，但是，分析結果後發現，它還可以細分為下面4個具體分類。

(一) 捲舌音、聲調變化的轉換

那天去木柵動物園。
來到了一處標著『食火雞』。
有個小女孩就問爸爸..
「這是什麼呀？」
爸回說：「食（死）火雞」
女兒說：「哦！是『死掉的火雞哦！』」—笑話1

由笑話1可看出「食」及「死」是聲調及捲舌音的變化；因此形成兩反向意義的並列。

(二) 國語與方言、鄉音諧音的轉換

由笑話2可知因國語「林」和閩南語讀音「喝」是類似音，而形成兩意義並列的幽默結構：

一位本省籍的醉漢到醫院急診室掛號，酒意未退的情況下，病歷填寫
不完全，在姓名欄只填姓氏『林』，護士發現即問：
護士：「歐吉桑，你『林』啥米？」
醉漢：『我『林（喝）』高粱酒。』
護士：「不是啦，你叫『啥米』？」
醉漢：「喔！我叫海帶和滷蛋」—笑話2

(三) 中文與外文的諧音轉換

分析笑話3，我們可以發現英文「baby」和中文的「卑鄙」是類似音，而造成兩個互為反向的意義並列。

小王：「小美，妳好『卑鄙』（baby）！」
小美：「你，你不要命了嗎？」
小王：「我說妳好可愛，英文的『baby』啊！！」
小美：「這樣還差不多，不然我就…。」—笑話3

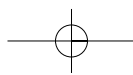
(四) 單純的諧音轉換

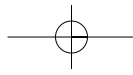
在笑話4中，「薑絲」與「殭屍」是完全相同的讀音，但卻是異義的，由此而產生兩反向並列的意義。

媽媽：「小明，幫我找找看，冰箱裡可否有『薑絲』？」
小明：「那要暫時停止呼吸哦！小心『殭屍』咬人！」
媽媽：「*****」—笑話4

二、語句的組合技巧

本技巧是指改變句子中詞句的組合方式，以產生與習慣用法、原意不同的意義，而形成兩「反向」並列的結構。本技巧類於「語法詞序篇」，但卻可深入的將其區分為以下4類：





(一) 斷詞的變化技巧

1. 造句式的斷詞

笑話5是以違背習慣造句法則而形成的幽默刺激。當要求個體對「戰爭」字詞做造句時，很容易激發記憶系統的戰爭基模，但是當造句是以違反習慣基模的方式來呈現時，此時就產生兩意義並列結構的幽默刺激。

小明：「『戰爭』要如何造句？」

小金：「哦！謝長廷與連『戰爭』奪副總統的寶座！」—笑話5

2. 一般式的斷詞

笑話6之句子「獅子王辛巴」，其習慣的斷詞方式為「獅子王，辛巴」，但也可斷詞成「獅子，王辛巴」，因而形成了幽默刺激。

當電視螢幕上正在播出『獅子王辛巴』

爸爸：「獅子王，辛巴，蠻好看的！」

小明：「哇！這獅子的中文名字好奇怪喲，叫王辛巴耶！」—笑話6

(二) 讀序的變化技巧

笑話7句子中的「論理性與感性」，從左邊或右邊閱讀起始即產生不同的意義，由右邊閱讀起始則唸成「性感與性理論」，因而形成了兩個反向並列的意義。

某日有個國文老師上作文課。

因為自己很喜歡看電影，就出了個題目『論理性與感性』，於是就把作文題目寫在黑板上。

學生甲：「老師，性感與性理論可否有參考書籍啊！」

老師：「*****」—笑話7

(三) 字詞的填充技巧

笑話8之句子裡，我們習慣將「台大」解釋為台灣大學，但我們也可以添加字詞而形成：「是台灣長大喔！」的句子；所以，產生了兩個反向意義並列的狀況。

小文：「你『台大』的哦！」

小生：「沒有那麼厲害啦！」

小文：「台大—是台灣長大的喔！」

小生：「****」—笑話8

(四) 句子延宕完成斷詞法

此技巧主要是以口語為表達的媒介，在傳達某一語句時，刻意的將句子延宕完成，如笑話9就是因為句子在完成的時間延宕，導致兩意義並列的情形，而能引起好笑的感覺。在笑話9中，小明說：「死得好...」，當我們訊息接收至此時，喚起的基模是認為小明沒有憐憫之心。但是當延宕一段時間後，小明卻突然來個意義轉換，將「死得好」轉化成「死得好慘！」，由此，就形成了兩反向意義並列的刺激。

一天，小明和小美在看電影魯冰花，看到劇中主角死亡的一幕。

小明：「死得好………！」

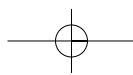
小美：「你為什麼那麼沒有同情心？」

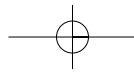
小明：「我是說死得好………慘！」

小美：「*****」—笑話9

三、詞彙意義的多重性

「詞彙意義的多重性」是指一個字詞具有多重的意義，如：「老大」其具有年老、出生序、幫派





首領等的意義。利用此特性就能夠去呈現兩個「反向」並列的意義，因而產生幽默刺激。本技巧是以原「語用誤解篇」為分類基礎，由筆者分析後，發現其更具體、細分為下面2類：

(一) 字面意義與喻義之間的轉換

從笑話10中，可發現「大事」它具有兩種意義，就字面解釋而言，可為偉大的事意義；但其另一喻義則為某事物具嚴重性。所以，幽默的創造就可以利用這種特性，來產生兩反向意義並列的幽默刺激。

某日一年甲班舉行考試，老師在考試前對學生叮嚀說：

「題目不會答是小事，考試作弊可是『大事』喔！」

有一學生突然舉手說：「作文題目明明寫的是立志做『大事』ㄚ！」——笑話10

(二) 一般用詞與專有名詞化間的轉換

由笑話11可以發現，「鮑魚肉羹粥」在習慣解釋上的意義是指鮑魚為材料做的粥，但如果只將「鮑魚肉羹粥」當作一道菜名、專有名詞，它就不一定為鮑魚所製作出來的菜；經由此便可產生兩個「反向」意義的並列結構。

有個人去吃東西，看到一家店，寫著『鮑魚肉羹粥』。

他就走了進去，跟老闆說：「來碗『鮑魚肉羹粥』。」

結果他吃了半天，覺得很奇怪，怎麼都沒有看到鮑魚呢？

於是就把老闆找來問...

客人：「老闆啊，怎麼都沒看到鮑魚呢??」

老闆：「鮑魚啊！那是店的名字啦...！」

客人：「*****」——笑話11

四、語句意義的多重推論性

「語句意義的多重推論性」技巧是指人們對一句話有多重的推論情形。當一句話呈現時，如果脫離脈絡就會變得模糊；所以，個體要依脈絡才能對句子的意義做推論及正確的理解。而此項技巧就是利用某些句子的模糊性，來形成不符脈絡的推論意義，經由此技巧而獲得兩「反向」意義並列的結構；其例子分析概述如後：

「老天！我的先生回來了！」少婦驚叫道。

「不得了，我得趕快離開這兒！」情夫說道。

少婦：「這個房間沒有其他的出路。」

情夫：「那我跳窗出去。」

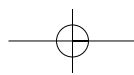
少婦：「但這是這13層樓啊！」

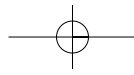
情夫：「在這個節骨眼上，顧不了那麼多迷信了。」——笑話12

由笑話12中，「但這是13層樓啊！」這個句子，依脈絡其可推論的意義為：「這樓層很高而具危險性」；但我們也可推論句子意義為：「13」是不吉祥的數字」。我們就可以利用此句子的模糊性，產生兩個反向並列的幽默刺激。

五、錯誤的推論

所謂「錯誤的推論」技巧，意謂在論証上違背邏輯，或者錯誤的使用某種法則，而得到荒謬的結論；且此結論是違背常識、學理的，因而產生兩反向意義的並列。錯誤的推論必須是理解者所能熟悉的規則；如此，我們才能對此幽默理解。在第一階段分類裡，類似於本技巧的為「法則誤用篇」，但分析後發現，如以「錯誤的推論」是包涵度較廣命名，而「法則誤用篇」是較狹窄的意涵，只能納入





「錯誤的推論」之一。所以，經分析後，發現其具體技巧有下面4類：

(一) 因果的謬誤

在笑話 13 裡，我們可以看出在洗碗時，同時碗上會殘留飯粒，只是伴隨洗碗事件而出現的，其並沒有洗滌的效果。此謬誤與習慣或常識推論是反向的，且其推論一般人都可理解，以致產生兩反向意義並列的結構。

媽媽：「小明，我問你！為什麼每次吃飯飯粒都不吃乾淨？」

小明：「因為飯粒有洗滌效果啊！」

媽媽：「此話怎講？」

小明：「有啊！因為我每次看媽媽洗碗時，都有飯粒在碗上，所以飯粒應有洗滌效果！還可以省去加洗碗精的麻煩！」

媽媽：「*****」—笑話 13

(二) 法則的誤用

在笑話 14 裡，同一塊的餡餅切成四塊或者是六塊，其質量也是不會改變，以上的謬誤是顯而易見的，因而產生幽默的感覺。

老闆：「餡餅要切成四塊或者是 6 塊。」

小明答曰：「四塊就好了，我吃不下 6 塊。」—笑話 14

(三) 謬誤的類比

分析笑話 15 可以發現，其引發幽默感覺的主要關鍵為謬誤的類比，農夫以鴨子可以安全游過水潭來推論車子也可通過；明顯的鴨子與車子是不可以類比的，此種異於常理的推論，因而產生幽默的感覺。

傾盆大雨過後，有一個遊客駕車到鄉間一處地方，路面積水淹得像個湖。他見到附近田裡有個農人在幹活，便停車遙呼：「車能過得去嗎？」

「當然可以！」農夫說：

遊客繼續開車，竟把整輛汽車淹沒。他駛出水潭後，向農人質問：

「我以為你說水並不深呢！」

「真奇怪！」農人說：「我那些鴨子過去時，水只到牠們的胸脯！」—笑話 15

(四) 機率的錯誤推論

笑話 16 中，其論及的炸彈機率並不會因為自己帶一顆炸彈而減小，此怪異的推論就形成了幽默刺激。

以阿戰爭時，常有美國飛機被放炸彈。

有個美國人常坐飛機，就做一個統計。

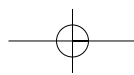
飛機上有一個炸彈的機率是一萬分之一。

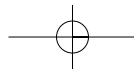
他就很害怕的問他數學系的朋友，如何能讓這機率降低？

朋友：「很簡單，只要你帶一顆炸彈上去就好了，因為飛機上同時有兩顆炸彈的機率是一億分之一。」—笑話 16

六、重新解釋

「重新解釋」是指對某事物予以新的、好玩的角度來看，以改變對事物的解釋、感覺，此種技巧之困難之處，在於個體是否能以不同於習慣法則觀點去看事物；此技巧類似於在第一階段的「新奇解釋篇」技巧，筆者認為通常此技巧的效果會將某事物呈現極化現象，如：負向事件轉為正向事件，所以，以重新解釋為命名是較為貼切的。經筆者分析結果，其較為細分、具體的技巧有下述兩類：





(一) 對事物提出與習慣看法不同的解釋。

笑話 17 裡，它以違背習慣的解釋方式，將賽跑名次不佳事件解釋為：「跑在前面的人被我追得好慘」，由此也將負面事件予以轉換，所以產生了兩反向意義的結構。

小明參加賽跑比賽

回家後媽媽問：「跑的怎麼樣？」

小明：「不錯呀，跑在我前面的人被我追的好慘！」—笑話 17

(二) 對於某習慣用語賦於新的定義

笑話 18 將「老人院」負面評價的名詞，重新解釋為資深國民休養中心後，就產生了較為正面的評價，由此產生了反向並列的狀態。

老金：「您兒子都到國外去了，那你現在住那兒？」

老王：「我現住資深國民休養中心。」

老金：「這什麼好地方？我也要去。」

老王：「老人院啦！」—笑話 18

七、隱喻推論技巧

「隱喻推論」技巧，其主要是由笑話的結局中影射或隱涵某些人類之性格及行為，來形成幽默的刺激。在此項幽默創造技巧中，幽默創造者要運用幽默的各種前提，以推論的方式來表達某命題，並不直接陳述某命題。如笑話 19 例子說明：

在笑話 19 裡，由營造敘述我們可以發現「難道美麗也是一種錯誤！」這個句子，如由邏輯分析可以獲得美麗 (A) 是錯誤 (—B) 的前提，而在關鍵語句裡，其所呈現的是：「妳永遠是對的 (B)！」。所以，經推論如 A (美麗) = —B (錯誤)，則 B (對的) = —A (醜)。由此不直接陳述『醜』(—A)，而間接的以『對』(B) 的命題來陳述，經由推論則可明瞭其真正表達的命題 (此笑話為要表達她並非美貌的意義)。此經由推論而突然的轉換命題，因而產生了幽默感。

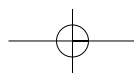
女：「難道美麗也是種錯誤嗎？」

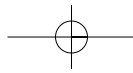
男：「別擔心，你永遠是對的！」—笑話 19

討 論

由以上幽默創造技巧分析結果可知，預備性研究獲得了 7 項幽默創造的技巧，如果以具體的細分技巧為歸類基準，則共計有 18 項技巧。這些技巧相當具體，且易為學習者所掌握，所以預備性研究所獲得的幽默創造技巧，可納入幽默創造訓練課程的技巧訓練部份，經由系統的訓練，個體可以習得這些技巧。

但是，以上幽默創造技巧分析的研究初衷，只是想獲得一些具體、可用的幽默創造規則，以供作幽默創造訓練之用，所以，此 7 類幽默創造技巧並未包含所有的幽默創造技巧，而且，可能還有更好的幽默創造技巧分類方式。





正式研究：幽默創造訓練課程之設計及評估

方 法

一、幽默創造訓練課程之設計

本課程設計以前導性研究之幽默刺激分析獲得的7個幽默創造技巧，及學習理論為基礎（Borkowski & Kurtz, 1987; Flavell, 1979; Steer & Porter, 1975），企圖使學習者在經過訓練之後，能夠在日常生活中創造幽默。運用幽默化解人際衝突，增進人際關係，及將歡笑帶給大眾。所以，課程結構及設計理由詳如下述：

Flavell（1979）提出人類後設認知（metacognition）的概念，意指人類具有關於自己記憶的知識。它由4項部件作用而成。此四部件為：1.自我知識的認知（metacognitive knowledge）：知道自己具備什麼能力，如：知道自己具備幽默創造的能力；2.自我經驗的認知（Metacognitive experience）：感覺到某種經驗，如：感覺到自己並不瞭解某幽默大師的演講；3.目標或作業（goal or tasks）：監控到自己欲達成的目標為何？；4.行動策略（action or strategies）：心中盤算來達成目標的策略及方法，如：如果我要以幽默應對別人的語言攻擊，在此刻我能運用什麼幽默創造技巧來達成目標呢？

Borkowski與Kurtz（1987）在其探究後設認知運用記憶活動的模式也提到，人類會具有某種認知策略的知識，如：監控到由某策略的使用來達成目標；什麼條件下該使用什麼的策略；某策略具有什麼成效等。因此，如以後設認知的觀點來思考，我們可以瞭解到當個體監控到可以某種策略來達成幽默創造時，他就會適時的加以選擇運用之，來達成某項目標（如：化解衝突、取悅他人等目標）。

由以上的討論可知，如要使個體能夠創造幽默，則幽默創造策略的學習是相當重要的。惟有個體覺知到幽默創造的技巧，才能適時的創造幽默，所以，幽默創造技巧的訓練是本課程裡最關鍵的一環。經由以上的思考，幽默創造訓練技巧的單元設計應包含下列各部分：

（一）幽默創造訓練的目的及方向

Steer與Porter（1975）指出動機能夠激發行為，使人們導向某個情境而努力。所以，在訓練之初就應該要引發學習者學習及應用幽默之動機，而在本研究課程設計中，為增強學習者動機。在本課程的第一部份為：向學習者說明訓練的目的及方向，如說明幽默在促進健康、化解衝突、促進人際關係等的益處，及闡述本課程的訓練目標（如：理解及創造幽默等），以促進學習者之學習及應用幽默之動機。

（二）幽默創造的技巧

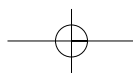
幽默創造訓練的第二部份重點置於幽默創造技巧的訓練，這些技巧是預備性研究所獲得的7類技巧。這裡共包含三個部分，各部分的意義及設計理由如下所述：

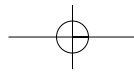
1.原則闡述：對於幽默的創造技巧做一般性的說明，使學習者對幽默創造技巧有所理解、掌握。

2.範例：Anderson（1982）認為若沒有範例提供問題解決的程序，光從文章的閱讀很難發生知識的編纂。所以，經由範例及其所歸之類屬（範例以技巧分類列於教材）說明，促使學習者由具體的例子中，更能了解幽默創造的技巧。

3.關鍵技巧的練習：在瞭解幽默創造技巧之後，便要求學習者在關鍵技巧上練習，其目的在於促使學習者在大量實作練習中，形成幽默創造基模（schema）及聯結（associations）；以期能快速掌握幽默創造的關鍵，並且成為程序性的知識，適時的創造幽默。

為使讀者瞭解以上三個部份的實際設計狀況，以下摘錄「掌握諧音」技巧的部分教材內容：





技巧一：掌握諧音

一、原則闡述：

此技巧是尋找語音相同或類似的字、詞，以表達出與習慣用法、原意「反向」的意義。

二、範例：

(一) 捲舌音、聲調變化的轉換

1. 有一位政府官員問他的部屬：「有沒有『事交代？』」

那部屬馬上去拿一個塑膠袋：「報告，『塑膠袋』取來了。」

說明：

呈現上述例子，並向參與者說明此例子中，因「事交代」與「塑膠袋」是相類似的音，因而產生兩意義並列的語句，產生幽默的感覺。

2.....

(二) 國語與方言、鄉音諧音的轉換

1. 一位本省籍的醉漢到醫院急診室掛號，酒意未退的情況下，病歷填寫不完全，在姓名欄只填姓氏『林』，護士發現即問：

護士：「歐吉桑，您『林』啥米？」

醉漢：「我林『(喝)』高粱酒。」

護士：「不是啦！您叫『啥米』。」

醉漢：「喔！我叫海帶和滷蛋」

說明：

因國語「林」和閩南語讀音「喝」是類似音，而形成兩意義並列的幽默結構。

2.....

三、關鍵技巧的練習

下面有一些練習的語句，請你寫出音相同、類似且意義「反向」的字詞。

1. 天才：_____

2.....

四、應用

教材中的應用部分，其主要目的是讓參與者學習幽默創造的運用，各技巧適用的情境和表達方法，及熟習在日常生活中因應問題，底下為應用部分的教材內容。

1. 當有人罵你是豬時，你為了否定這樣的辱罵，你應該如何幽默回應呢？

對曰：_____

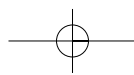
2.....

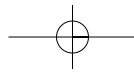
二、研究設計

本研究採實驗組、控制組，前後測之設計，其實施程序說明如後：實驗組連續一周，依序接受7種幽默創造技巧，控制組則未施予任何訓練。於各個分項技巧訓練前實驗組與控制組皆施予幽默創造測驗之前測，在該技巧訓練後，兩組皆實施幽默創造測驗之後測，由此程序依序完成七個幽默創造技巧的訓練。當七個幽默創造訓練皆完成後，延宕3周，兩組皆施予「延宕整體幽默創造測驗」。各個單項幽默創造技巧的前後測可用以評估該幽默創造技巧的訓練成效，總體延宕幽默創造測驗則用以評量整體及延宕的效果。

(一) 本研究之變項

正式研究的自變項為實驗檢測（包括實驗組、控制組兩個組別），而依變項則為訓練效果，如下





所述：

1. 單項技巧訓練效果評估

- (1) 技巧使用次數：參與者在「幽默創造測驗」表現上，使用單項訓練技巧的次數表現。
- (2) 幽默程度：參與者在「幽默創造測驗」其創造幽默刺激的幽默程度之表現。

2. 延宕整體訓練效果評估

- (1) 技巧使用次數：參與者在「延宕整體幽默創造測驗」表現上，有使用七個訓練技巧之一的次數。
- (2) 幽默程度：參與者在「延宕整體幽默創造測驗」表現上，其所創造幽默刺激的幽默程度。

(二) 研究假設

1. 在單項技巧訓練效果評估上，「技巧使用次數」的指標，實驗組優於控制組。
2. 在單項技巧訓練效果評估上，「幽默程度」的指標實驗組優於控制組。
3. 在延宕整體幽默創造效果評估上，「技巧使用次數」指標實驗組優於控制組。
4. 在延宕整體幽默創造效果評估上，「幽默程度」指標實驗組優於控制組。

三、課程實施方式及時間分配

幽默創造訓練課程的實施主要是針對實驗組的參與者，由本文第一作者擔任講師完成7個技巧的幽默創造訓練。在每個技巧訓練之前，發給參與者該次訓練的教材每人一本。

訓練前將參與者分為兩組，且將訓練的活動以競賽方式實施（各技巧訓練的「關鍵技巧練習」、「應用」部分納入競賽），並將比賽結果登記於記分之海報上，刺激參與者的學習動機，當課程實施完畢後，表現優異的組別給予獎品。

本訓練課程實施的時間皆於學生課餘時間進行，將參與者集中於一般授課的教室實施，歷時一周完成7個幽默創造訓練的課程，每個技巧訓練概為70分鐘，全部技巧歷時10小時。

四、研究工具

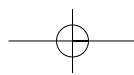
幽默創造測驗的目的，主要是測量參與者之幽默創造能力，題目型式是要求參與者對一些日常生活的情境做出幽默因應。在單項幽默創造技巧部分，每一份作業以10個題目組成，10個題目皆依該項技巧特性予以編製；但在延宕後所進行之綜合技巧創造作業中（也測量整體效果），則由12個題目組成，此12個題目皆依據7項技巧的特性予以編製，以上題目如下例所示：

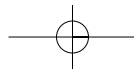
有一天小明氣沖沖的罵小華說：「小華，你真是『無恥』哦！」面對小明的責罵，如果你是小華你該如何幽默回應小明呢？

對曰：_____

本研究因有7個前測、後測及一個總體延宕的效果評量，所以必須有15個版本的幽默創造測驗。為防止前後測之表現差異為作業內容、難度引起混淆；所以，把實驗組及控制組再各分成兩組，當前測時，第一組為A版本、第二組為B版本；而後測時，第一組為B版本，第二組為A版本，由此策略不但題目不會重覆，也解決了題目前後測難度、內容不一的問題，達成平衡的效果。「幽默創造測驗」的計分，使用兩個指標，分述如後：

(一) 技巧使用次數指標：由兩位精熟本研究所使用幽默創造技巧之專家，評估每個參與者在幽默創造測驗上，是否有使用訓練課程所傳授之幽默創造技巧，每一題如有使用幽默創造技巧則記「1」，未使用則記「0」，各題加成則為其總分。在評分者信度上以Kappa一致性係數予以檢驗（林清





山，民81)。

(二) 幽默程度指標：由輔仁大學、政戰學校的學生依參與者在「幽默創造測驗」之反應，主觀評量其幽默程度。每份測驗平均為12人評量，每人評量12份，全部作業計有450人參與評量。幽默程度評量使用七點量尺，「1」代表非常不幽默，「4」代表中等幽默，而「7」則代表非常幽默，其它則類推之，加總平均則為其總分。

五、參與者

本研究的參與者為政戰學校學生，經邀請參加幽默創造訓練課程，分為實驗組、控制組各為15人，共計30人參加。因為參與者均需完成每個階段的實驗，為了配合學生課餘時間參與實驗，不採打散班級隨機分派方式分派至兩組，而直接將兩個班級區分為實驗組、控制組；為排除兩組參與者的個別差異效果，所以，統計上採取「共變數分析」。

結 果

一、單項幽默創造技巧訓練效果評估

為檢驗各個幽默創造技巧的訓練效果，在每個技巧訓練的階段中，以兩組前測分數為共變項，對實驗組、控制組後測進行共變數分析，以評估幽默創造訓練的效果（林清山，民81）。

參與者在各單項幽默創造技巧訓練前、後測裡，對「幽默創造測驗」所表現出的「技巧使用次數」及「幽默程度」之平均值、標準差如表2所示。

(一) 掌握諧音技巧

在「使用技巧次數」指標上，經過本技巧訓練後，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，實驗組後測調整後 (adjusted mean) 平均值為7.95次，非常顯著大於控制組的3.43次 ($F(1, 29)=41, p<.0001$)。所以，顯示技巧訓練在「技巧使用次數」提昇上具有顯著的訓練效果。

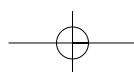
而在「幽默程度」指標上，將前測分數視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為3.43，與控制組之3.14 ($F(1, 29)=2.63, n.s.$) 無顯著差異。

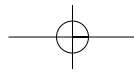
表2 單項幽默創造技巧訓練研究結果

組別	訓練別	掌握諧音技巧		語句的組合技巧		詞彙意義的多重性技巧		語句意義的多重推論性技巧		錯誤的推論技巧		重新解釋技巧		隱喻推論技巧	
		前測	後測	前測	後測	前測	後測	前測	後測	前測	後測	前測	後測	前測	後測
技巧使用次數	實驗組	3.44 (1.87)	7.9 ^b (2.27)	1.94 (.95)	6.91 ^b (1.55)	5.34 (2.57)	7.8 ^b (1.02)	5.06 (1.28)	5.91 ^b (1.28)	1.00 (.61)	1.72 ^b (.95)	.78 (.58)	1.7 ^b (.60)	2.00 (.89)	3.4 ^b (1.72)
	控制組	3.50 (2.07)	3.44 (1.87)	.84 (.98)	1.09 (.88)	3.73 (2.00)	4.27 (1.86)	3.67 (1.83)	3.57 (1.57)	.78 (.82)	1.03 (.72)	.72 (.73)	.84 (.65)	1.97 (1.42)	1.75 (1.38)
幽默程度	實驗組	3.23 (.46)	3.41 (.61)	3.01 (.47)	3.33 ^b (.40)	3.03 (.68)	3.37 (.31)	3.45 (.39)	3.37 (.35)	3.18 (.33)	3.20 (.43)	3.28 (.47)	3.26 (.43)	3.30 (.520)	3.44 (.47)
	控制組	3.30 (.50)	3.16 (.52)	2.76 (.56)	2.82 (.71)	3.24 (.46)	3.30 (.49)	3.25 (.52)	3.40 (.49)	3.10 (.61)	3.34 (.52)	3.32 (.58)	3.41 (.46)	3.12 (.67)	3.19 (.67)

註：1.細格內數字為平均值，括號內為標準差，b代表實驗組與控制組間之後測具差異性。

2.技巧使用次數指標最大值：10，最小值：0；幽默程度最大值：7，最小值1。





(二) 語句的組合技巧

在使用技巧次數的指標上，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為6.78次，非常顯著大於控制組的1.22次 ($F(1,29) = 115.28$, $p < .0001$)。顯示技巧訓練在「技巧使用次數」提昇上具有顯著的訓練效果。

而在「幽默程度」指標上，將兩組前測分數視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為3.25，大於控制組之2.90 ($F(1,29) = 4.10$, $p < .05$)，顯示技巧訓練在「幽默程度」上有增益的效果。

(三) 詞彙意義的多重性

在技巧次數指標上，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為7.50次，顯著大於控制組的4.27次 ($F(1,29) = 33.75$, $p < .0001$)。顯示技巧訓練在「技巧使用次數」提昇上具有顯著的訓練效果。

而在「幽默程度」指標上，以兩組前測分數視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為3.41，與控制組3.26是沒有差異的 ($F(1,29) = 1.32$, n. s.)。

(四) 語句意義的多重推論性技巧

就「技巧使用次數」指標上，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經過訓練後，實驗組後測調整後平均值為5.72次，顯著大於控制組的3.75次 ($F(1,29) = 8.54$, $p < .01$)。顯示技巧訓練在「使用技巧次數」上有提昇效果。

在「幽默程度」指標上，將兩組前測分數視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測平均值為3.33，與控制組3.45是沒有差異的 ($F(1,29) = .83$, n. s.)。顯示技巧訓練在「幽默程度」上沒有增益的效果。

(五) 錯誤的推論技巧

就「技巧使用次數」指標上，經過訓練後，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，實驗組後測調整後平均值為1.88次，顯著大於控制組的1.01次 ($F(1,29) = 5.99$, $p < .05$)。所以，本技巧訓練在「使用技巧次數」上有提昇效果。

在「幽默程度」指標上，經本技巧訓練後，將兩組前測分數視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，實驗組後測調整後平均值為3.19，與控制組3.36是沒有差異的 ($F(1,29) = 1.16$, n. s.)。所以，本技巧的訓練在「幽默程度」上沒有增益的效果。

(六) 重新解釋技巧

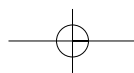
就「技巧使用次數」指標上，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經過訓練後，實驗組後測調整後平均值為1.78次，顯著大於控制組的.84次 ($F(1,29) = 17.28$, $p < .0001$)。本技巧訓練在「使用技巧次數」上有提昇效果。

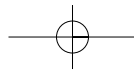
在「幽默程度」指標上，將兩組前測視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為3.27，與控制組3.40是沒有差異的 ($F(1,29) = .78$, n. s.)。顯示技巧訓練在「幽默程度」上沒有增益的效果。

(七) 隱喻推論技巧

就「技巧使用次數」指標而言，以兩組前測分數為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經過訓練後，實驗組後測調整後平均值為3.44次，顯著大於控制組的1.75次 ($F(1,29) = 9.87$, $p < .01$)。顯示技巧訓練在「使用技巧次數」上有提昇效果。

在「幽默程度」指標上，將兩組前測分數視為共變項，對兩組後測進行共變數分析後發現，經本技巧訓練後，實驗組後測調整後平均值為3.39，與控制組3.24是沒有差異的 ($F(1,29) = .77$, n. s.)。





顯示技巧的訓練在「幽默程度」上沒有增益的效果。

綜合以上研究結果可知，在單項技巧評量上，7個訓練技巧在促使參與者認知性技巧掌握上皆具有效果。而所創造之幽默刺激在幽默程度上，僅「語句的組合」技巧有提昇的訓練效果，而「掌握諧音」、「語句的組合技巧」、「詞彙意義的多重性」、「語句意義的多重推論性」、「錯誤的推論」、「重新解釋」、「隱喻推論」等技巧並沒有產生效果，此結果解釋將於討論中進一步說明。

二、幽默創造訓練的整體延宕效果

本部分旨在探討幽默創造訓練結束後3周之整體延宕效果。就「技巧使用次數」指標而言，實驗組平均使用7.13次各類型幽默技巧，其非常顯著大於控制組的3.57次 ($t(28) = 5.53, p < .0001$)；所以，整個幽默創造訓練在「使用技巧次數」的整體延宕效果提昇上，具有顯著的訓練效果。而在「幽默程度」上，實驗組平均值為3.20，大於控制組之2.95 ($t(28) = 1.67, p < .05$)，顯示實驗組在延宕整體「幽默創造測驗」上所表現的幽默刺激，在幽默程度上有所提昇（見表3）。

由整體延宕的幽默創造測驗結果顯示，參與者在訓練完而延宕3周後，在幽默創造技巧的使用次數，及所創造的應對反應之幽默程度上有提昇的效果。所以，經過本課程訓練而延宕3周後，參與者呈現的訓練效果是穩定的，而不只是短期的效果。

總之，由以上結果我們可以知道，參與者在單項幽默創造技巧評估上，雖然只有「語句的組合」技巧在幽默程度指標上有所增進，但在延宕整體幽默創造測驗上，其卻有提昇的效果。

表3 延宕整體效果之平均數及標準差。

	技 巧 使 用 次 數		幽 默 程 度	
實驗組	M	7.13 ^a	M	3.20 ^a
	SD	2.07	SD	.42
控制組	M	3.57	M	2.95
	SD	1.28	SD	.38

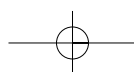
註：1.a示實驗組及控制組間後測呈顯著差異。

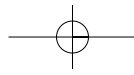
2.技巧次數最大值：12，最小值：0；幽默程度最大值：7，最小值：1。

討 論

正式研究目的為幽默訓練課程設計及其效果的評估，由上述結果可以發現，當參與者經過幽默創造訓練之後，在認知技巧掌握上（以使用該幽默技巧之次數為指標），「7個單項技巧」及「整體延宕」評估上都有顯著的訓練效果，此結果顯示本訓練課程的設計，能讓學習者充分的掌握幽默創造的認知技巧。此外，由研究結果可發現「掌握諧音」、「語句的組合」、「詞彙意義的多重性」、「語句意義的多重推論性」4項技巧是訓練效果較大的技巧（此4個技巧之中平均使用該訓練技巧的次數最少都有5.06次（50.6%）。但是，「重新解釋」、「錯誤的推論」、「隱喻推論」3項技巧是訓練效果較小的技巧（此3個技巧中最多只有3.4次（34%），其縱然有訓練的效果，但是，這些技巧能掌握的程度與其它技巧相對比較起來是較差的。

此結果可能原因有三：一為此3項技巧是較難學習的技巧，在短時間的訓練裡，參與者無法掌握此技巧，甚且，此3項技巧無法經由訓練而獲得；此外，本課程之設計可能還無法讓參與者有效的掌握該3項技巧。





而在「幽默程度」上，縱然在單項技巧評估上其成效並不十分良好，但在整體延宕效果評估上，顯示本訓練課程確能提昇參與者在幽默創造測驗表現之幽默程度。但為何在幽默程度訓練效果上，「單項技巧」與「整體延宕」間的評估會出現差異呢？其原因說明如後：

在單項技巧效果評量上，參與者在面對的幽默創造測驗，是限定參與者應該使用何種技巧，或許參與者對某些技巧的掌握、喜好是有差異性的；當限制他使用某項技巧時，可能就無法將幽默刺激創造完美。但是，在面對整體延宕幽默創造測驗時，並未限定參與者使用何者技巧，其則可自由使用各種技巧，如此參與者就可使用自己容易掌握、喜好的技巧，其創造出來的幽默刺激就可能較趨於完美，幽默程度也會較高。此外，參與者在整體延宕幽默創造測驗的幽默程度表現，可能只是從「語句的組合」技巧而來，其它技巧並未學會，或者課程的安排並不適當，致無法使參與者獲得該項技巧。

另一方面，在單項技巧訓練效果評估時，其後測是在訓練完畢後即刻實施，只經過一個半小時的訓練，其使用技巧的純熟度可能還不足。但是，在延宕整體幽默創造測驗上，參與者是在訓練完而延宕3週後實施測驗，在此3週期間，因參與者可能會在生活互動中運用幽默創造技巧來創造幽默，互相學習。所以，這3週的延宕期也可稱為是一個學習階段，因為參與者持續的在生活中練習，以致於對技巧使用愈來愈純熟，其所創造之幽默刺激也愈趨於完美。

結 論

一、本研究的發現

本論文在預備性研究裡共獲得7項具體可用的幽默創造技巧，其分別為「掌握諧音」、「語句的組合技巧」、「詞彙意義的多重性」、「語句意義的多重推論性」、「錯誤的推論」、「重新解釋」、「隱喻推論」技巧，個體可利用這些技巧創造幽默刺激。

在正式研究的幽默訓練課程設計裡，經過訓練後，參與者幽默創造技巧掌握上，有大幅顯著的增加。在所創造幽默刺激的幽默程度上，雖然在限制參與者使用特定單項技巧的表現上，僅「語句的組合」技巧達到顯著提昇的效果；然而在不限定使用何種技巧下，實驗組之表現在幽默程度上有顯著的提昇。就7種技巧的效果比較而言，「掌握諧音」、「語句的組合」、「詞彙意義的多重性」、「語句意義的多重推論性」4項技巧的訓練效果是較佳的，其它的技巧則有改進的空間。

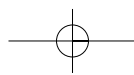
二、研究限制與未來建議

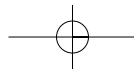
(一) 在預備性研究所獲得之7項幽默創造技巧，其可作為未來在幽默創造規則研究的基礎。但是，此規則的獲得是依據網路笑話分析的結果，此笑話的資料庫也不一定包含所有的幽默刺激。此外，為了訓練的目的就已捨去一些幽默創造規則，致本研究的幽默創造規則只是較為主要且較常被使用的規則；如果要有更具解釋力、包含度廣的規則，則未來需要更嚴謹的幽默技巧分類研究。

(二) 本訓練課程教授的方式主要是採課堂講解、討論及練習方式實施，如能在課程中加入角色扮演法 (role playing)，及一些家庭作業供學習者大量練習，則可能使得參與者在掌握幽默創造技巧、生活運用，及幽默應用之動機上增進。

(三) 幽默可將痛苦、困難的情境轉換為快樂的情境，使我們在面對現實生活的衝突和挫折中，能得到紓解。所以，幽默對情緒的中介有很大的功效。在未來研究裡，也可著力於幽默對情緒中介的評估。如什麼型式的幽默可以增益或減損某種情緒，(當憤怒時，應該使用何種幽默中介等)，又應該如何使用？過程又是如何？相信此研究結果對心理治療及輔導諮商領域應有相當之貢獻。

(四) 本研究的幽默創造測驗是一創舉，過去測量幽默的方法，多以量表要求個體主觀評定





(Martin & Lefcourt, 1983; Martin & Lefcourt, 1984; Nevo, Aharonson, & Klingman, 1998)、利用物品來表演 (Turner, 1980) 等方式。而本研究所使用的幽默創造測驗是直接評量個體的幽默創造能力，由此所測量出來的幽默創造分數是較客觀的。職是之故，本測驗若經過信效度檢驗後，將為測量幽默創造能力的優良工具。

(五) 本研究的受試者為軍校生，嚴肅軍校生活是否影響本研究結果類推是不明的，建議爾後的探究可用一般參與者，及比較與軍校生是否有所差異。

三、研究成果應用

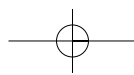
(一) 幽默與創造力 (Creativity) 有很大的相關，愈有幽默感者，創造力就愈高 (Getzels & Jackson, 1962; Humke & Schaefer, 1996; Kovac, 2000; Treadwell, 1970; Verma, 1981; Ziv, 1980;)。而 Amabile (1987) 及 VanGundy (1984) 也指出幽默是創造力的一個層面。所以，在學校教育裡，我們可以使用本訓練教材當作創造力訓練的活動，經由幽默創造的訓練來提昇學生之創造力 (從「哈哈」到「啊哈」)。

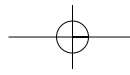
(二) Simon (1986) 認為「有趣事物」能夠引起個體注意，所以，有趣事物對教學有相當的幫助，因此教學設計應該要趣味化。在教學課程裡，我們可以應用本研究獲得的幽默創造規則，使課程內容趣味化，增益教學的有效性。如數學的教學，我們可以將「應用問題」以幽默的內容呈現，在學習的初期就引起學習者的注意及興趣。

(三) 諮商情境中使用幽默將有助於諮商歷程的進行並提昇諮商員的效能，可降低受輔者與諮商員的陌生感覺，及降低受輔者對諮商的抗拒 (Martin & Lefcourt, 1983; Pollio, 1995)。所以，本課程可施於諮商員，使得諮商者可將課程習得之幽默創造技巧，以協助諮商員諮商歷程之進行。

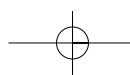
參 考 文 獻

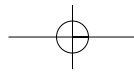
- 林清山 (民81)：心理與教育統計學。台北：東華。
- 楊立行、陳學志 (民84)：中文斷詞歧義語句的閱讀歷程研究。應用心理學報，第4輯，135-168頁。
- 陳學志 (民82)：從「聽笑話」到「鬧笑話」——由幽默理解看幽默創作。輔仁學誌文學院之部，24卷，240-261頁。
- 陳學志、王強之、邱發忠、蕭韶華 (民88)：輔仁大學應用心理系BBS站之Joke版。伺服器位址：140.136.90.102
- 繆妙坊譯 (民90)：健康心方法。台北：遠流。Sobel, D. S., & Ornstein, R. (1998). *Mind and Body Health Handbook*.
- Amabile, T. M. (1987). The motivation to be creative. In S. G. Isaksen(Ed.), *Frontiers of creativity research: Beyond the basics*. Buffalo, NY: Bearly.
- Anderson, J. R. (1982). Acquisition of cognitive skill. *Psychological Review*, 89(4), 369-406.
- Bizi, S., Keinan, G., & Beit-Hallahmi, B. (1989). Humor and coping with stress: A test under real-life conditions. *Personality and Individual Differences*, 9 (6), 951-956.
- Borkowski, J. G., & Kurtz, B. E. (1987). Metacognition and executive control, *Cognition in special children*, 123-152.
- Boverie, P., Hoffman, J; & Klein, D. C. (1994). Humor in human resource development. *Human Resource Development Quarterly*, 5 (1), 75-91.





- Burkhead, E. J., Ebener, D.J., & Marini, I. (1997). Humor, coping and adaptation to disability. *Journal of Applied Rehabilitation Counseling, 27* (4), 50-53.
- Chubb, R. (1995). Humour: A valuable laugh skill. *Journal of child and youth care, 10* (3), 61-66.
- Falk, D. R., & Hill, C. E. (1992). Counselor interventions preceding client laughter in brief therapy. *Journal of Counseling in Psychology, 39*, 39-45.
- Foot(1991). The psychology of humor and laughter. In R. Cochrane, & D. Caroll. (Eds.), *Psychology and Social Issues*. London: Falmer Press.
- Flevell, J. H. (1979). Metacognition and Cognitive monitoring: anew area of cognitive developmental inquiry. *American psychologist, 34*, 906-911.
- Fry, W. F., & Salameh, W. A. (1987). *Handbook of humor and psychotherapy : advances in the clinical use of humor, 195-240*. FL: Professional Resource Exchange.
- Galloway, G., & Cropley, A. (1999). Benefits of humor for mental health: Empirical findings and directions for further research. *Humor: International Journal of Humor Research, 12* (3), 301-314.
- Getzels, J. W., & Jackson, P. W. (1962). *Creativity and intelligence*. NY: Wiley.
- Goodman, J. (1983). How to get more smileage out of your life: Making sense of humor, Then serring. In E. McGhee, & J. H. Goldstein (Eds.), *Handbook of humor research*. NY: Springer-Verlag.
- Green, T. A., & Pepicello, W. J. (1979). Wit in riddling: A linguistic perspective. *Genre, 11*,1-13.
- Humke, C., & Schaefer, C. E. (1996). Sense of humor and creativity. *Perceptual and Motor Skills, 82* (2), 544-546.
- Jurcova, M. (1998). Humor and creativity--Possibilities and problems in *studying humor*. *Studia Psychologica, 40* (4), 312-316.
- Kelly, W. K. (1983). *Everything you always want to know about using humor in education but were afraid to laugh*. The educational resources information center. (ERIC Documents Reproduction Service No. Ed 232381).
- Klein, A. (1989). *The healing power of humor*. Jeremy: Tarcher, Inc.
- Kovac, T. (2000). Humor and creativity in intrapsychological Bonds. *Studia Psychologica, 41*(4), 360-362.
- Kuhlman, T. L. (1994). *Humor and psychotherapy*. Jason Aronson, Inc.
- Lodico, C. A. (1998). An investigation of the efficacy of a stress-management intervention that utilizes humor as a central aspect of the program. *Dissertation Abstracts International: Section B: the Sciences and Engineering, 58* (8-B), 4457.
- Lefcourt, H. M., Antrobus, P., & Hogg, E. (1974). Humor response and humor production as a function of locus of control, field dependence and type of reinforcement. *Journal of personality, 42*, 632-654.
- Lefcourt, H. M., Davidson, K. P; Prkachin, K. M., & Mills, D. E. (1997). Humor as a stress moderator in the prediction of blood pressure obtained during five stressful tasks. *Journal of Research in Personality, 31* (4), 523-542.
- Martineau, W. H. (1972). A model of the social functions of humor. In J. H. Goldstein, & E.Meghee(Eds.), *The psychology of humor*. NY: Academic Press.
- Martin, R., & Lefcourt, H. M. (1983). Sense of humor as a moderator of the relation between stressors and moods . *Journal of Personality and Social Psychology, 45*, 1313-1324.
- Martin, R. A., & Lefcourt, H. M.(1984). The Situational Humor Response Questionnaire: A quantitaive measure of the sense of humor . *Journal of Personality and Social Psychology, 47*, 145-155.

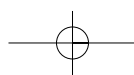


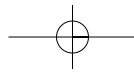


- Ness, M. E. (1989). The use of humorous journal articles in counselor training. *Counselor Education and Supervision, 29* (1), 35-43.
- Nevo, O., Aharonson, H., & Klingaman, A. (1998). The development and evaluation of a systematic program for improving sense of humor. In W. Ruch, (Ed.), *The sense of humor: Explorations of a personality characteristic. Humor research*, 385-404. Berlin, Germany: Walter De Gruyter & Co.
- O'Maine, R. A. (1994). *A training program to acquaint clinicians with the use of humor in psychotherapy*. Unpublished Ph. D. Thesis, Spalding University.
- Pepicello, W. J. (1980). Linguistic strategies in riddling. *Western Folklore, 39*, 1-16.
- Pollio, D. E. (1995). Use of humor in crisis intervention: *The Journal of Human Services, 76* (6), 376-384.
- Powell, J. P., & Andresen, L. W. (1985). Humour and teaching in higher education. *Studies in Higher Education, 10* (1), 79-90.
- Prerost, F. J. (1994). A strategy to enhance humor production among elderly persons: Assisting in the management of stress. *Activities, Adaptation and Aging, 17* (4), 17-24.
- Sherman, L. W. (1988). *Moderating influence of gender on the relationship between humour and peer acceptance in elementary school children*. Paper presented at the National Conference on Humor: WHIN (7th, Lafayette, In April 1-4, 1988) (ERIC No. ED 295 738).
- Simon, H. A. (1986). The role of attention in cognition. In S.L. Friedman, & K. A. Klivington & R. W. Peterson (Eds.), *The brain, cognition, and education*, 101-105. NY: Academic Press.
- Steers, R. M., & Porter, L. W. (1975). *Motivation and work behavior*. N Y: McGraw-Hill.
- Stevenson, R. G. (1993). We laugh to keep from crying: Coping through humor. *Loss, Grief & Care, 7* (1-2), 173-179.
- Taylor, I., & Taylor, M. M. (1983). *The psychology of reading*. ACADEMIC PRESS, INC.
- Thorne, B. M. (1999). Using irony in teaching the history of psychology. *Teaching of Psychology, 26*(3), 222-224.
- Treadwell, Y. (1970). Humor and creativity. *Psychological Reports, 26* (1), 55-58.
- Turner, R. G. (1980). Self-monitoring and humor production. *Journal of personality, 48*, 2163-2172.
- Vangundy, A. B. (1984). *Managing group creativity*. NY: American Management Association.
- Verma, M. K. (1981). Humor differences among creative and non-creative high school students from various academic streams. *India Psychological Review, 20* (2), 1-6.
- Ziv, A. (1976). Facilitating effects of humor on creativity. *Journal of Educational Psychology, 68* (3), 318-322.
- Ziv, A. (1980). Humor and creativity. *Creative Child & Adult Quarterly, 5* (3), 159-170.
- Ziv, A. (1988). Using humor to develop creative thinking. *Journal of Children in a Contemporary Society, 20* (1), 99-116.

收稿日期：2002年1月14日

接受刊登日期：2002年6月28日





Bulletin of Educational Psychology, 2003, 34(2), 179-198
National Taiwan Normal University, Taipei, Taiwan, R.O.C.

A Course Design for Creative Training of Humor and the Effects of an Empirically Evaluative Study

FA-CHUNG CHIOU AND HSUEH-CHIH CHEN

Department of Educational Psychology
and Counseling
National Taiwan Normal University

SHU-LING CHO

Department of Psychology
Fu Hsing Kang College

ABSTRACT

This study was to design a humor-creating training course and to explore its effectiveness. In the pilot study, 3218 jokes collected from Internet were reanalyzed by a framework proposed by Chen etc. (1999). Seven most often used humor-creating skills were found: homonym, word-combination, lexical ambiguity, syntactic ambiguity, erroneous inference, reinterpretation, and metaphorical inference. In the formal study, a humor-creating course was set up and 15 students from the Fu Hsing Kang College participated the experimental and control group respectively. Before and after the training course, all participants received a humor-creating test. The results suggested: (a) the frequency of using humor-creating skills was increased significantly in the tests; (b) when the skill is designated, the training effect was found only in word-combination skill condition. However, with no restriction, the experimental subjects scored higher on humor-creating test than the controls; (c) skills of homonym, word-combination, lexical ambiguity and syntactic ambiguity revealed better training effects as compared to others.

KEY WORDS: evaluative effects, humor, creative humor training course

