

投稿類別：各類議題

篇名：

開啟關鍵程式 成為幽默大師

作者：

黃婕晞。海星國小。六年孝班。
陳禹希。海星國小。六年孝班。
林子宸。海星國小。六年孝班。
岳子雲。海星國小。六年孝班。

指導老師：
陳彥均老師

壹、前言

一、研究動機

下課時，看到同學拿著一本書邊看邊笑，走近一看，原來是在看《未來少年》啊！這本雜誌中有一個歡樂動動腦主題，當中的「笑話」令許多同學愛不釋手！我們十分好奇，為什麼少少幾個字卻有辦法為人們帶來歡笑呢？也想知道這些文字引人發笑的關鍵是什麼？為了深入挖掘笑話的奧妙，幽默種子小組成立！希望能發現語句的幽默關鍵，讓小組成員們都能創作出獨一無二的笑話。

二、研究目的

- (一)認識笑話的定義。
- (二)分析笑話的必備要素與風格。
- (三)了解國小高年級生對笑話的賞析力。
- (四)以問卷來了解引起高年級生發笑的關鍵。
- (五)分享小組自創笑話。

三、研究歷程與方法

我們以下列方式進行研究，並設計問卷試驗，以測試結果進行統計與分析。

- (一)文獻蒐集：從書籍與期刊中尋找「笑話」的相關資料，從內容進行笑話的定義，找出笑話的來源與歸納風格。
- (二)專業人士訪談：與創意幽默大師林雷恩對談，透過小組對笑話的了解來設計問題，希望藉由大師的訪談回饋，得知可以運用的技巧，學到如何讓笑話更有感染力。
- (三)高年級生的幽默關鍵試驗：對高年級學生進行試驗，先與受試者對話，了解其對笑話的反應，再觀察他們能否發現笑話關鍵字，最後測試小學生對於不同類型笑話的反應與賞析力。



貳、正文

一、笑話的定義

笑話是能引人發笑的言語、內容或事物，笑話可以把幽默具體化的表現出來，幽默是日常生活中不可或缺的元素，是可以讓人感到愉悅的心理歷程。**Martin(2000)**指出幽默可以是外在的刺激，也可以是一種心理歷程，或是一種反應；英國文學史上的幽默作家蕭伯納認為「幽默是用輕鬆的語言，說出最深切的道理。」總之，幽默講求靈機應變，有各式各樣的呈現方式，而笑話是傳達幽默的其中一種，希望能從中找出判讀幽默的關鍵語句。

二、分析笑話的必備要素

各式各樣充滿創意的笑話常出現在生活中，它沒有名字卻一直被聽到，不知道笑話作者是誰，但大家依然喜歡。賴淑惠(2009)提到：「從講笑話中，即可體會幽默的意義。幽默是智慧的火花，一個好笑話可以讓人歡笑一分鐘，沉思十分鐘。」高年級生喜歡聊天，常跟親友分享生活大小趣事，只要簡短幾個字，就可以笑得天翻地覆、了解彼此。

笑話會因為作者思考方向而有不同的呈現，李真順(2018)提到「我口說我心」，表示「有效表達」成為他人理解笑話的關鍵。笑話需先確定主題，而且想法必須鮮明，再來要與生活相關，還能動之以情，才會更有感染力。研究小組歸納出笑話必備六要素(賴淑惠，1999)：

(一)標題文字是重點：

大部分人總是一眼就看到短文標題，它像一條捷徑，帶領著讀者知道重點。

(二)回味無窮的情節：

當出現笑點違反故事發展，看起來突兀、充滿不協調，但又被深深吸引住。

(三)內容含生活經驗：

故事敘述讓閱讀人產生想像空間，生活大小事會讓人有身歷其境的感覺。

(四)語句需簡潔有力：

用簡單對話來製造情境，保留短文的記憶點，減少重複或過長的内容。

(五)結構要有頭有尾：

笑話跟作文相似，都需要起承轉合，也會加入修辭，達到畫龍點睛之效。

(六)結尾讓人意外：

結局營造出其不意的氛圍，讓讀者覺得始料未及、感到意外，因此會心一笑。

三、歸納笑話的四個風格

研究小組發現笑話有多面向特質，且都有共通的地方，因此將共同點來定義幽默與笑話之間的關係；再來因為笑話的內容有不同的表現形式，每一則都有獨特的風格和特色，因此笑話會產生不同效果。

研究小組決定依據笑話的特性來進行分類，希望可以找出創作幽默文本的規則。研究小組將《未來少年》中發現的笑話(以下呈現標題，完整內容呈現在辨識力試驗中)分成四種風格，也解開其中詞句關鍵密碼，歸納如下：

(一)無厘頭笑話：

對話中的角色各說各話，對話內容沒有理解對方，句子前後連接不合理、無交集。

例如：《金魚的記憶》、《讓我下車》。

(二)意料外笑話：

事件開始的時候和後續的發展看起來與平常一樣，但是結尾呈現卻出乎意料之外。

例如：《意外的冠軍》、《失憶的孟婆》。

(三)雙關語笑話：

由同音異義字或詞所組成，短文關鍵處有雙關語，運用諧音呈現兩種事物的詞意。

例如：《高鐵的食物》、《錯字錯很大》。

(四)沒禮貌笑話：

內容中出現排泄物的字詞，無特別內涵，會不自覺笑出聲，產生不假思索的反應。

例如：《輪到你了》、《不打自招》。

四、創意幽默大師——林雷恩叔叔現身說法

林雷恩是一位幽默大師，常從日常生活大小事中汲取靈感，他的演講內容有創意、藏笑點，也會自己拍影片把「歡笑」傳給別人。幽默種子小組被大師的真誠與幽默深深吸引，因此向林叔叔請益，希望能從他身上學到幽默的關鍵。以下是小組整理出的訪談重點：

(一)創作主題依場合和觀眾做決定：

一篇創作稿通常需要依據表演場合來決定主題，也要依觀眾的特質而對內容或主題做改變，利用主角的個性、喜好跟特徵來創作劇本，主角可按照現場來改編。

(二)關注生活中事情或流行事物：

創作者必須時時留心觀察生活環境，自己覺得好笑的事情，就是一個題材，甚至最近流行的一些話題，例如恐龍扛郎、山道猴子都可以拿來發揮。

(三)運用突破、反差跟對比：

創作稿是運用突破、反差跟對比逗笑他人，如果是一位180公分的大個子男生，就會把這個男生設計成對白：「我每天在家裡都會健身，都舉著又重又大的兩包……衛生紙」諸如此類形成反差，就會令人發笑。

(四)強調語調、表情有變化：

語調的變化非常重要，可以運用聲音高低或是表情變化來讓氣氛更加歡樂，誇張的動作或聲音配上正經的內容，也會讓人覺得突兀、有趣。

(五)寫作起承轉合、有頭尾：

創作稿是把幽默具體化的文本，幽默關鍵是創作稿的元素。起承轉合之外，還要安排笑點，讓觀眾覺得有趣好玩，營造讓人意想不到的結果。

五、高年級生笑話辨識力試驗

(一)高年級生笑話辨識力訪談，主要分成三個步驟。首先是精選未來少年期刊笑話文本，再來是研究小組觀察受試者對笑話關鍵字的反應，最後歸納瞭解各個受試者對笑話關鍵的認知。

(二)篩選笑話文本：本研究透過未來少年【歡樂動動腦】笑話專區，依照笑話風格定義來分類笑話，再依小學生有興趣的議題來進行笑話篩選，決定將其中八篇笑話當作文本。研究小組在對談中，透過固定指導語陪同十八位受試者填答，分析高年級生對幽默的理解。表一是研究小組挑出的四篇笑話文本：

表一【四種笑話風格與四篇文本】(取材自《未來少年》)：

笑話風格	無厘頭笑話	意料外笑話	沒禮貌笑話	雙關語笑話
文本編號、標題與內容	對談文本一 《金魚記憶》 小金魚和爸爸聊天。小金魚問爸爸：「爸爸，為什麼大家都說金魚的記憶只有三秒啊？」金魚爸爸回答：「你剛剛說什麼？」	對談文本二 《意外冠軍》 記者採訪賽車冠軍：「你往常都是倒數第一，這次卻一路速度不減、直奔終點，有什麼新祕訣？」冠軍一邊發抖一邊回答：「我的煞車壞了。」	對談文本三 《輪到你了》 小賢和阿杉在下棋，阿杉不小心放了屁。為了緩和尷尬，阿杉對小賢說：「現在輪到你了。」小賢：「對不起，我放不出來。」	對談文本四 《高鐵食物》 丁丁和小華一起搭高鐵。他看到小華買三個高鐵便當，問：「食量這麼大啊？」小華：「我有貧血，醫生要我多吃高鐵的食物。」

(三)問卷預試——與受試學生的對談：

經與高年級生第一次對談後，幽默種子小組有了初步發現：

1. 45.8%受試者最想跟家人分享文本四《高鐵的食物》，因為內容像腦筋急轉彎。
2. 各有 16.7%的人會跟家人分享文本二《意外的冠軍》與文本三《輪到你了》，受試者發現冠軍沒有自信卻得名，還認為「放屁」很有趣。
3. 37.5%受試者最想再看文本四《高鐵的食物》，因再看一遍後，會有不一樣感覺。
4. 有兩位受試者想再看一遍文本一《金魚的記憶》，其中一位表示結局很意外。
5. 有 29.2%受試者剛開始看不懂、但後來懂的是文本四《高鐵的食物》與文本一《金魚的記憶》，因為在聽音檔的語氣後知道內容意思。
6. 58.3%的受試者認為錄音檔清楚且有趣，容易在腦中產生畫面。
7. 高達 41.7%的受試者對文本一《金魚的記憶》沒有興趣，因為曾讀過類似笑話。
8. 受試者看文本一《金魚的記憶》與文本二《意外的冠軍》的時間最久，一位受試者不懂內容，所以要花時間思考；另有受試者表示不合乎常理而有興趣。

(四)問卷分析結果

1. 受試者：本校高年級生，發放問卷 150 份。
2. 問卷設計：本問卷依據四類笑話採用四篇文本(如表二)，分為了解笑話來源、對笑話題與文本關鍵的認知、實際情況題。在取得笑話來源中，採多選題、簡答題；辨識笑話關鍵字則採單選題；在笑話情境題中，有趣程度依低到高分為 1 到 5，再用多選題來評估創作關鍵；最後皆以 Google 表單進行圖像量化分析。

表二【四種笑話類型與四篇文本】(取材自《未來少年》)：

風格	笑話標題	笑話內容
無厘頭笑話	問卷文本一 《讓我下車》	公車上，學生站起來讓座給阿婆。阿婆拍拍他肩膀，跟他說不用，學生只好坐下去。學生又站起來，阿婆告訴他不用。一連好幾次，學生說：「請讓我下車，我已經過站。」
意料外笑話	問卷文本二 《孟婆》	孟婆跟閻羅王說：「我不想再熬孟婆湯，想去投胎。」閻羅王：「喝了這碗孟婆湯就去投胎。」孟婆喝下湯後，閻羅王：「從今天起，妳就叫孟婆，負責熬孟婆湯給鬼魂喝。」
沒禮貌笑話	問卷文本三 《不打自招》	公車上突然有人偷放屁，臭的全車人都受不了。大家議論紛紛，卻沒人知道誰放的屁。這時公車司機開口：「喂！放屁的，你上車沒刷卡。」有人大聲回答：「我剛剛有刷卡！」
雙關語笑話	問卷文本四 《錯很大》	阿喜跟朋友訴苦：「我寫作文時寫錯字，被我爸臭罵了一頓。」朋友：「你是寫錯什麼字，讓他這麼生氣？」阿喜回答：「我不小心把『列祖列宗』，寫成了『劣祖劣宗』。」

張如鈞（1990）認為幽默是對滑稽矛盾、不協調事件所引起的刺激，釋放一連串身體或心理的反射作用（例：哈哈大笑、拍案叫絕）。研究小組觀察高年級生平常聽到笑話當下的反應，討論歸納出受試者可能反應(如表三)。

表三【高年級生聽讀笑話後的反應】(研究小組自編)：

反應名稱種類		有趣反應	無趣反應	其他反應
反應行為	聲音	發出笑聲。(如：嘻、哈)	嘴裡發出一些聲音。(如：嘖)	受試者說看不懂。
	臉部表情	眯眼睛、嘴角上揚、張口笑。	沒有任何表情。	目不轉睛、緊閉著嘴。
	說話	直接說很好笑。	直接說不好笑。	提問問題。
	動作	拍手叫好，捧腹大笑。	伸懶腰。	心不在焉。

表四【笑話的來源與文本中發現】(研究小組自編)：

1.透過哪些方式知道笑話？ 1. 你是透過哪些方式知道笑話？(可複選) 150 則回應	2.常從哪裡發現到笑話？ 2. 你常從哪裡發現到笑話？(可複選) 150 則回應	3.一星期花幾小時讀期刊？ 3. 請問你一星期大概花幾小時在讀報紙(或期刊)？(單選) 150 則回應
86%受試者透過親朋好友知道笑話；透過廣播來得知笑話的受試者較少，只有 18.7%。	86%受試者透過親友知道笑話；透過廣播來得知笑話的受試者較少，只有 18.7%。	86%受試者透過親朋好友知道笑話；透過廣播來得知的受試者較少，只有 18.7%。
4.常從哪種方式看到笑話？ 4. 你常從哪裡看到笑話(文本)？(可複選) 150 則回應	5.喜歡閱讀或聆聽笑話嗎？ 5. 你喜歡笑話嗎？請勾允選項，再勾選「閱讀」或「聆聽」(也可以兩者都勾)。 150 則回應	6.是否會與人分享笑話？ 6. 你是否會與人分享笑話？ 150 則回應
75.3%受試者從網路看笑話，20.7%的人從報紙上看到。	83.3%受試者喜歡聽笑話，也有 58%受試者喜歡讀笑話。	78%受試者與朋友分享，也有 74.7%受試者會與家人說。
7.是否想知道笑話如何創作？ 7. 你是否會想知道笑話如何創作？ 150 則回應	8.笑話題目是否有趣或吸引人 8. 我會留意笑話題目是否有趣或吸引人。 150 則回應	9.注意笑話是否跟生活有關 9. 我會注意笑話的題目與內容是否跟生活有關。 150 則回應
76.7%的受試者想要知道笑話是如何創作的。	82.7%的受試者會留意笑話是否有趣或吸引人。	會注意標題與內容是否與生活有關的受試者占 50%。
10.注意題目與內容是否有關。 10. 我會注意題目與內容是否有關。 150 則回應	11.我會最注意笑話的結局。 11. 我會最注意笑話的結局。 150 則回應	12.發現其中一句話最好笑。 12. 我會發現其中一句話最好笑。 150 則回應
會注意題目與內容是否有關係的受試者占了 70.7%。	74%受試者會注意到笑話的結局。	77.3%的受試者會發現笑話裡的其中一句話最好笑。

對高年級生進行幽默感知力問卷測試後，研究小組從表四中有了最新發現：

1. 86%的受試者會從親友身上得知笑話，83.3%愛聽笑話。
2. 82.7%的受試者會留意題目是否吸引人，因為標題讓人期待而繼續閱讀。
3. 會注意題目與內容的受試者占近 50%，且近一半的人為與生活有關而好奇。
4. 約 77.3%的受試者認為笑點就在笑話最好笑的一句話裡。

表五【問卷笑話文本與音檔有趣程度】(研究小組自編)：

有趣程度	1(低)	2	3	4	5(高)	有趣程度	1(低)	2	3	4	5(高)
文本一	11%	15%	31%	21%	21%	音檔一	13%	20%	29%	25%	13%
文本二	13%	15%	20%	25%	27%	音檔二	10%	18%	25%	27%	19%
文本三	11%	11%	19%	26%	33%	音檔三	11%	11%	20%	27%	31%
文本四	12%	13%	21%	27%	26%	音檔四	17%	21%	21%	23%	18%

進行笑話文本與音檔測試後，研究小組分析了有趣程度的結果，如表五：

1. 受試者覺得最有趣的內容是文本三；在文本一~四中，認為文本二無趣的人比率最高，有 3 位受試者曾舉手提問「孟婆」這名詞。
2. 受試者覺得最有趣的音檔是文本三；在音檔一~四中，覺得音檔四無趣比率最高。
3. 第一次對談的受試者，近一半的人覺得音檔比文本內容有趣；而在第二次問卷測試中，由表五得知，喜歡文本的受試者人數高於音檔。
4. 文本三《不打自招》在文本和音檔的最有趣程度票數差距最小，也都是受試者最感興趣的笑話，由表四得知，沒禮貌類笑話風格十分吸引高年級生。

表六【問卷笑話文本、幽默關鍵要點與創作認知力】(研究小組自編)：

文本	標題	內容	笑點	分享
一	56%	78%	69%	53%
二	67%	69%	64%	53%
三	59%	77%	71%	54%
四	61%	68%	62%	47%

印象最深刻的短文：

請依上述四篇短文，選擇印象最深刻的一篇。

150 則回應

短文標題	百分比
《讓我下車》	20.7%
《失憶的孟婆》	32%
《不打自招》	34%
《錯字錯很大》	13.3%

對高年級生進行幽默感知測試後，研究小組由表六發現受試者對笑話的幽默認知：

1. 78%的受試者對文本一《讓我下車》的內容有興趣，也有 53%的受試者會分享給家人，因為跟先前所想不太一樣，結尾在受試者意料之外。
2. 67%的受試者被文本二《失憶的孟婆》標題吸引，覺得新奇，近一半的人會分享。
3. 文本三《不打自招》最受歡迎，78%的受試者覺得內容吸引人，高達 54%的人想分享給朋友；近三成的人對於文本與音檔都表示有趣，推測因為內容淺顯易懂。
4. 61%的高年級生被文本四《錯字錯很大》的題目吸引，因為它想繼續看下去。

對高年級生進行幽默感知力測試後，幽默種子小組歸納創作笑話時的關鍵(如表七)：



1. 創作前，52%的受試者會注意幽默短文要有開頭、內容和結尾，並以簡單文字表達。
2. 70%的受試者想創作令人意外的結尾。
3. 創作時，64%的受試者會加入生活題材，也有62.7%的人會加入關鍵句，讓文章有亮點。
4. 寫標題時，有84%的受試者會創造較吸引人的字詞來加深印象；還有67.3%的受試者讓讀者看到題目設計就想到內容。
5. 編寫笑話時，40.7%的受試者會找出關鍵、再創作，圍繞笑點來延伸內容；而35.5%的人會在內容中加入雙關語詞，讓笑話有俏皮之感。

(五)幽默種子小組自創笑話試驗

1. 受試對象與測試過程：本校高年級生，測試者126人。研究小組先說明投票規則，接著在電子白板上展示自編笑話，請受試者舉手投票表達想法(是否有趣)。
2. 自創笑話與班級宣導測試：研究小組根據笑話技巧、幽默要素與訪談重點，找出自編笑話核心與創作架構。每人設計一類笑話風格，讓小組成員依據關鍵條件來編寫，也透過展示自編笑話，來了解高年級生對於自創文本的感興趣程度。

表八【自創笑話文本與笑話技巧、幽默要素】(研究小組自編)：

笑話風格	無厘頭笑話	意料外笑話	雙關語笑話	沒禮貌笑話
笑話文本編號、笑話標題、笑話內容	文本一《膽大包天》 小雅和小萱去遊樂園玩，小雅看到鬼屋，想到小萱時常說自己膽子很大，就想測試膽量，於是說：「小萱，你不是時常說自己蛋大包天嗎，你進去鬼屋試試看。」小萱：「鬼屋裡哪來的雞蛋啊？」	文本二《爸爸的剋星》 小光一回家就迫不及待的說：「老師問我的志願耶！」爸爸邊玩手機邊回：「你的志願是什麼啊？」小光：「我想當警察，專門抓偷懶的爸爸，一看他玩手機，就把他關監牢。」爸爸頓時寒毛直豎。	文本三《高麗菜》 阿嬤是閩南人。有一天，阿嬤請小明去買菜。結果看見小明捧著一顆玻璃雕刻的菜，阿嬤說：「我不是叫你去買高麗菜？」小明回答：「阿嬤你講的是玻璃菜，就是玻璃做的菜啊！」	文本四《吃飯沒洗手》 小明吃午餐時，突然聽到一聲響屁，於是問：「誰放屁這麼不衛生？」但沒人回答，小明又說：「喂！放屁的，你吃飯前沒洗手！」這時有人大聲回答：「我剛剛有洗手。」
笑話技巧與創作要素	*要素一、四、五： 開頭文字簡單，語句簡潔有力，結構有頭有尾。 *技巧一、三、四： 切入點用關鍵詞當題目；不同方向去思考；關鍵點恰恰相反。 *笑話關鍵： 從生活中找相關題材；找出短文重點後再創作；揷雜互不相關的對話。	*要素二、三、六： 情節回味無窮；內容生活經驗；結構有頭有尾；結尾意料之外。 *技巧二~四： 找突破加入自己的想法；不同方向去思考；關鍵點恰恰相反。 *笑話關鍵： 從生活中找相關題材；找出短文重點後再創作；用關鍵詞句讓人有記憶點；創作較吸引人的標題；創作出乎意料的結尾。	*要素一~五： 開頭文字簡單；情節回味無窮；內容生活經驗；語句簡潔有力；結構有頭有尾。 *技巧一、三： 切入點用關鍵詞當題目；不同方向去思考。 *笑話關鍵： 標題與內容要有關係；運用字詞的雙關；找出短文重點後再創作；留意短文內容有頭有尾；關鍵句讓人有記憶點。	*要素四、五： 語句簡潔有力；結構有頭有尾。 *技巧一： 切入點用關鍵詞當題目。 *笑話關鍵： 揷雜不雅觀的詞或字；標題與內容要有關係；從生活中找相關題材；留意短文內容有頭有尾；創作較吸引人的標題。

表九【自創笑話測試與受試者投票】(研究小組自編)：

文本編號 與名稱	文本一 《膽大包天》	文本二 《爸爸的剋星》	文本三 《高麗菜》	文本四 《吃飯沒洗手》
五年級投票數	9 分	24 分	30 分	23 分
六年級投票數	6 分	38 分	20 分	0 分
五、六年級投票總數	15 分	62 分	50 分	23 分
五年級投票百分率	10.5%	27.9%	34.9%	26.7%
六年級投票百分率	9.4%	59.4%	31.3%	0
五、六年級投票百分率	10%	41.3%	33.3%	15.3%

對 126 位高年級生分享自創笑話後，研究小組將受試者的喜愛投票(採複數投票)結果紀錄在表九中，發現受試者對笑話文本的想法如下：

1. 喜愛的高年級生文本一《膽大包天》占了 10%，需要換不同角度去思考，需仔細聆聽來讀懂對話，高年級生覺得有趣程度低。
2. 41.3%的高年級生認為文本二《爸爸的剋星》的情節幽默又風趣，發現短文的結尾讓人出乎意料，音檔也有刻意強調語氣，受到高年級生的歡迎。
3. 33.3%的高年級生覺得文本三《高麗菜》很風趣，故事運用了字詞諧音，內容與生活連結起來，創造一個出乎意料的結尾。
4. 26.7%五年級生對文本四《吃飯沒洗手》感到新奇，因為內容摻雜不雅觀的字詞；但沒有任何一個六年級生覺得《吃飯沒洗手》有趣，可能是因為文本沒有讓讀者產生好奇心。
5. 高年級生對於意料外笑話與雙語關笑話有高投票數，兩個故事內容都剛好提及家人，推測與生活有關而產生共鳴。
6. 文本二《爸爸的剋星》獲得最多高年級生青睞。
7. 文本四《吃飯沒洗手》因為與先前沒禮貌笑話文本相似程度高，高年級生覺得疑似聽過而感到較沒興趣。

參、研究結論與建議

一、高年級生眼中的笑話

笑話是短而有趣的故事，讓讀者感到平易近人，又被其活靈活現深深吸引，不同風格的文本，都要讀來輕鬆且各有特色。以下是研究小組形成笑話的條件：

(一)開頭切入點：

簡單一句話來開場，標題會是整篇重點，還讓人在讀之前就產生期待感。

(二)情節找突破：

確定短文中的亮點，再加入自己發生的事，引起讀者好奇並有共鳴。

(三)主角換角度：

從當下情境出發，激發對方對其產生畫面連結想像，從不同方向去思考。

(四)結局急轉彎：

短文結尾出現的不合常理，關鍵處恰恰與前無關，往往更具吸引力。

二、最受歡迎四類笑話風格

(一) 無厘頭笑話

關鍵笑點非常難融入短文，人物對話內容設計像平行線，簡潔有力的提問當結尾。如表八的文本一《膽大包天》。

(二) 意料外笑話

故事開場就從生活出發，看看起來像聊天，但最後加入反差，增添意外驚喜。如表八的文本二《爸爸的剋星》。

(三) 雙關語笑話

將本土語、國語間的諧音為主題核心，再加入另類聯想，結尾有恍然大悟之感。如表八的文本三《高麗菜》。

(四) 沒禮貌笑話

當中模仿句式並抽換部分詞語以達新的趣味，以無傷大雅的糊塗糗事來引人發笑。如表八的文本四《吃飯沒洗手》。

三、高年級生理解笑話風格後的賞析力

精短的文字表達笑話，讀者對文字的理解不同，有趣反應會因人而異會影響；講者能否巧妙運用聲音高低和語調起伏，成為幽默的關鍵，而語氣的長、短、輕、重，在聽者欣賞完笑話後，各個腦中的畫面也會有所不同。

(一) 高年級生對文本的理解

1. 四種「笑話風格」的有趣分數由高到低依序是「沒禮貌笑話」、「意料外笑話」、「無厘頭笑話」、「雙關語笑話」。
2. 對「沒禮貌笑話」的有趣反應顯著高於與「雙關語笑話」，文本用詞直率，讀者出於本能的發笑。
3. 六年級生對「雙關語笑話」有趣反應分數高於五年級生，因為語文字詞的理解力較好。
4. 自編文本中的「意料外笑話」榮獲最高有趣反應分數，因為笑話內容有頭有尾，也創作了吸引人的標題，讓讀者對這篇笑話印象深刻。

(二) 高年級生對音檔的感受

1. 音檔聲音的敘述幫助高年級生理解「無厘頭笑話」。
2. 透過聲音表達文本內容，「雙關語笑話」的有趣反應增加。
3. 「意料外笑話」的音檔刻意強調語氣變化，獲得有趣反應的最高票。
4. 聽到音檔聲音清晰的笑話，高年級生對內容的理解力變高，也對這篇短文更加欣賞。

四、化身幽默大師的說話公式

(一)隨機應變

各式各樣的笑話考驗著創作者的能力，要將平日看過、聽完的笑話進行主題分類，及時拋出關鍵，讓聽者集中注意力，用記憶點加油添醋，為結尾埋下伏筆，意料之外的驚奇，才讓人哄堂大笑。

(二)觀察入微

日常生活中的大小事，可以激發腦中的創意點子源源不絕，只要善於察言觀色，藉當下情境延伸故事內容，還能拉近彼此距離、引起共鳴。

(三)自我解嘲

如同無厘頭和意料外笑話中出現特定場景，角色最後的對話逗趣讀者，發揮「笑」果；而沒禮貌和雙關語笑話，內容都摻雜特殊字詞，有時直接、有時諷刺；當反應不如預期，自我解嘲也是化解尷尬為幽默的好方法。

(四)生活題、文反差、尾意外

創造笑話可依「生活題、文反差、尾意外」三個關鍵下筆，相信掌握三步驟，必定能成為幽默大師！

五、建議

(一)舞台演練

以文本笑話作為研究材料，研究結果著重在文字的理解。未來將再加入適合內容的臉部表情，擴大動作來符合情境，讓笑話富有趣味且更活靈活現，進而加深印象、有記憶點，期待生動笑話能讓同學們哄堂大笑。

(二)增加風格

當一個笑話在無意間導致場面冷清時，這個笑話就稱為「冷笑話」，它通常關鍵詞不明顯、需換邏輯思考，研究小組下次分類笑話時，會將冷笑話加入笑話的風格特色之一，好讓笑話風格種類更豐富、多元。

(三)共好創意

研究小組將把創作笑話的必要條件做成簡報，分享給有意願編寫笑話的高年級生，再來與其一起討論文本，最後鼓勵分享給他人，並進行投稿，讓歡樂氛圍充滿校園。

肆、引註資料

1. 顏正輝、張靖卿(2008)。《幽默感之初探》。特教園丁，24 卷(1 期)，36-44。
2. 王建雅(2010)。《八向度幽默風格量表之發展暨其與自尊、人格特質、依附風格關係之探討》。國立台灣師範大學教育心理與輔導研究所博士論文，1-296。
3. 賴淑惠(2009)。《讓幽默細胞活起來 賴淑惠教你如何啟動幽默力》。雅書堂。
4. 李真順(2018)。《TED 脫稿說話術：學賈伯斯、歐巴馬的 3 堂即興幽默力!》。大樂文化有限公司。
5. 賴淑惠(1999)。《用幽默雕塑智慧》。水晶圖書股份有限公司。
6. 王逸慧、游振鵬(2006)。《「幽默」概念及其在課程教學實務應用之探究》。《當代研究教育》季刊，14 卷(2 期)，53-80。