

國立政治大學語言學研究所碩士論文

National Chengchi University
Graduate Institute of Linguistics
Master Thesis

指導教授：賴惠玲 博士

Advisor : Dr. Hwei-ling Lai

客家笑話敘事結構及語意分析

An investigation of narrative structure and meaning in Hakka jokes

研究生：黃品荷 撰

Student : Ping-he Huang

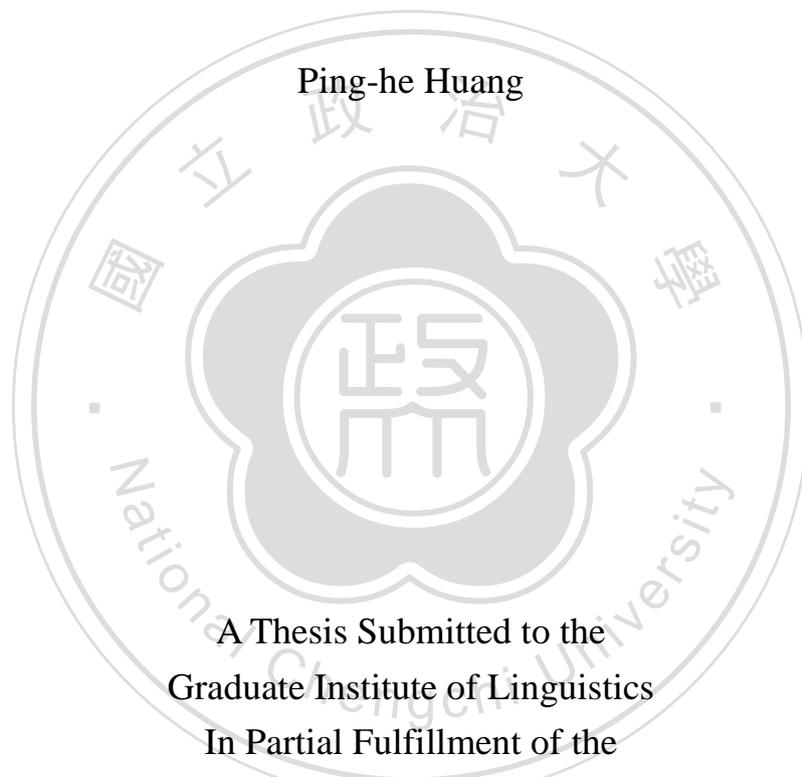
中華民國 一百零七年 七月

July, 2018

An investigation of narrative structure and meaning in Hakka jokes

By

Ping-he Huang



A Thesis Submitted to the
Graduate Institute of Linguistics
In Partial Fulfillment of the
Requirements for the Degree of
Master of Arts

July 2018

本論文獲客家委員會
107 年度客家研究優良博碩士論文獎助



Copyright © 2018

Ping-he Huang

All Rights Reserved

致謝

終於完成這本論文了，經過漫長整整一年的時間，終於脫離了寫論文時期的掙扎與困惑，在完成這本論文的路上，要感謝許多人的陪伴與照顧。首先我要先感謝我的指導教授，賴惠玲老師，感謝老師在碩一下時收留了我，讓我加入客語工作室，同時也讓我接觸到第一筆客語語料，也是因為有這樣的機會讓我從中獲得我碩士論文的題目與靈感，更要謝謝老師不僅大方讓我使用實驗室的客語語料作為研究題材，在修改論文的途中十分仔細且有耐心的指導我，讓我不至於驚慌失措，也謝謝偶爾路過的師丈常常關心我們並提供零食給我們吃。

另外，對於剛進來政大時語言學基礎相當弱的我，要非常感謝政大語言所的老師們：黃瓊芝、何萬順、蕭宇超、張郁慧、Rik，在我碩士三年的旅程中不僅教導我語言研究等相關知識，更引導我學習與寫論文的方式，讓我從課堂中獲得許多靈感。更要謝謝這次口試委員：曹逢甫老師與江敏華老師，感謝兩位老師不辭辛苦在颱風隔天依然風雨無阻來指導我的論文，且老師們透過專業的角度給予許多意見讓我能修改自己的觀點。

同時也要謝謝所辦助教學姊，謝謝學姊在我碩二時提供我所辦打工的機會，更常常提點我許多人生道理，也替我解答許多與碩士相關問題，更常常拿美食餵食我。還有 104 級語言所的同學 Vicky、品宇在寫論文路上一起抱怨打拼，還有實驗室的夥伴立昕、筱翎、怡如、致鈞幫我 coding 語料和我一起玩耍，以及勻芊在語料以及客語上的幫助，感謝可愛的你們讓我在寫論文的路上不孤單。

最重要要感謝我的家人，不但支持我繼續研讀碩士，也支持我在學校的工作，也感謝我努力的妹妹自己認真打工，從不讓家人擔心。最後我要感謝我自己，常常保持樂觀也那麼努力撐過來了，希望未來能越來越好。

目錄

致謝	iv
目錄	v
表目錄	vii
圖目錄	viii
中文摘要	ix
英文摘要	x
第一章、前言	1
1-1 研究動機	1
1-2 研究目的	3
1-3 客家笑話來源	5
1-4 論文架構	7
第二章、文獻回顧	8
2-1 Labov (1997) 敘事結構	8
2-2 笑話相關研究	11
2-3 幽默理論	15
2-3-1 幽默社會功能	15
2-3-2 語意腳本幽默理論 (Semantic Script Theory of Humor)	17
2-3-3 言語幽默普遍理論 (General Theory of Verbal Humor)	18
2-4 笑話認知歷程	24
2-4-1 笑話理論	25
2-4-2 腳本理論 (scripts theory)	27
2-5 小結	30
第三章、研究方法	31
3-1 研究材料	31
3-1-1 客家故事收錄	31
3-1-2 客家笑話分類	33

3-2 資料編碼.....	34
3-3 研究範圍與限制.....	39
第四章、研究結果與討論	40
4-1 客家笑話敘事結構.....	40
4-1-1 客家笑話結構分布.....	40
4-1-2 客家笑話主題與結構偏好.....	43
4-1-3 小結.....	50
4-2 客家笑話語言特徵.....	51
4-2-1 笑話邏輯機制.....	52
4-2-2 笑話腳本轉換.....	68
4-3 客家笑話對立腳本及文化意涵.....	72
4-3-1 客家笑話對立腳本.....	72
4-3-2 社會風俗.....	74
4-3-3 文化意涵.....	77
第五章、結論	80
參考文獻.....	83
附錄：客家笑話列表.....	89

表目錄

表 1：	Labov (1997) 敘事結構 (Narrative Structures)	8
表 2：	敘事結構分析範例 (Ouyang& McKeown, 2014).....	9
表 3：	邏輯機制列表 (Attardo, 2002)	21
表 4：	〈傻女婿〉知識資源分析.....	23
表 5：	俗文學分類 (胡萬川, 2010).....	31
表 6：	客家笑話及腔調的分布表.....	33
表 7：	客家笑話主題列表	34
表 8：	客家故事分類階層	35
表 9：	客家笑話主題分布	41
表 10：	客家笑話敘事結構分布.....	41
表 11：	客家笑話敘事結構分布列表.....	44
表 12：	O-CA-R 結構分析 (取自 ML-33 〈上京舉子〉).....	46
表 13：	A/O-CA-R 結構分析 (取自 KJ-8 〈鬥股做酒〉).....	46
表 14：	疾病殘缺「O-CA-E-CA-R」結構分析 (取自 ML2-4 〈狗兄〉).....	47
表 15：	A-O-CA-R 結構分析 (取自 KJ-14 〈祝壽〉).....	47
表 16：	負面人性「O/CA-CA-R」結構分析 (取自 KJ-13 〈歎雞胥〉).....	48
表 17：	客家笑話敘事策略類型.....	52
表 18：	客家笑話邏輯機制分佈表.....	65
表 19：	客家笑話主題目標列表.....	73

圖目錄

圖 1：	知識資源 (KRs) 六個階層 (Attardo & Raskin, 1991).....	22
圖 2：	敘述者編排笑話過程.....	25
圖 3：	「失諧-解困理論」概念圖.....	29
圖 4：	客家笑話 txt.檔範例	35
圖 5：	客家笑話 excel 檔範例	36
圖 6：	客家笑話結構分析範例 (excel)	37
圖 7：	客家笑話知識資源表 (excel).....	38
圖 8：	笑話腳本示意圖	51
圖 9：	性議題：性/非性	69
圖 10：	負面人性：正面/負面.....	70
圖 11：	癡痴人物：傻/非傻.....	70
圖 12：	族群偏見：族群/非族群.....	71
圖 13：	疾病殘缺：病/非病.....	71
圖 14：	客家笑話對立腳本階層表.....	73

國立政治大學研究所碩士論文摘要

研究所別：語言學研究所

論文名稱：客家笑話敘事結構及語意分析

指導教授：賴惠玲 博士

研究生：黃品荷

論文摘要內容：(共一冊，五萬零三百二十九字，分五章)

本論文主要目的在探討客家笑話敘事結構及語意內容的表現與關聯性。本篇的語料共有 164 則客家笑話，研究結果有四點發現：(一) 根據 Labov (1997) 敘事結構，客家笑話結構組成共分為五類：「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」以及「其他」，且多以導向 (O)、複雜行動 (CA) 及笑點 (PL) 為主要結構組成要素。(二) 笑話主題主要包含：癡痴人物、性議題、負面人性、疾病殘缺及族群偏見，但主題與結構間並無明顯直接關聯性，然而仍可看出大部分主題皆以「O-CA-R」及「A/O-CA-R」為主要呈現形式。(三) 根據 Attardo 和 Raskin (1991) 言語幽默普遍理論，客家笑話使用的語言特徵不僅多使用對話方式呈現，笑話鋪陳過程中共採用了 15 項邏輯機制，其中類比及同音異字佔最多。笑點的功能為觸發對立腳本的轉換，使得讀者理解笑話並產生詼諧、幽默的感受。(四) 笑話中語言表現及文化背景反映客家腔調和特殊人文社會的價值。

關鍵字：客家笑話、敘事結構、言語幽默普遍理論、腳本理論、笑點

ABSTRACT

This study investigates the narrative structure and meaning of 164 Hakka jokes. There are four major findings. First, based on Labov's (1997) narrative structure theory, Hakka jokes can be classified into five types: O-CA-R, A-O-CA-R, A/O-CA-R, O-A-O-CA-R and others. The main elements include orientation, complication action and punchline. The two patterns O-CA-R and A/O-CA-R are the major types. Second, the themes include five categories: foolishness, sexual relation, negative humanity, sickness and disability, and ethnic prejudices. However, there seems to be no correlation between themes and structures. Third, according to Attardo and Raskin's (1991) General Theory of Verbal Humor, Hakka jokes adopt conversations as major linguistic forms, and 15 logical mechanisms are employed to elaborate the content. Analogy and near homophones are the most prevalent mechanisms among all. Furthermore, the function of a punchline not only triggers opposing scripts but also brings out humorous effects upon the audiences. Fourth, the linguistic performance of Hakka jokes can reflect Hakka culture and unique social values.

Keywords: Hakka jokes, narrative structure, General Theory of Verbal Humor, script theory, punchline

第一章：前言

民間文學是靠著口耳相傳的一種文學，內容從日常生活到傳說神話等，蘊含著人類的精神思想、道德信仰 (楊雅心，2004)。笑話話本的出現從明清時代開始大量出現，笑話形式短小且內容具有娛樂性，而被人們大量傳播，笑話本身匿名性極強使得作者大多不可考，經由轉述者在不改變原意和笑點的堅持下廣泛流傳 (陳克嫻，2003)。笑話類別在以往的研究中並沒有受到太多的重視，但背後所蘊含的文化涵養及禮俗道德卻不容小覷，且笑話的表現與其他故事類別有不同的描述策略，在不同敘事文體中加入幽默的元素使得故事有了詼諧、有趣的感受，同時在兼顧娛樂性中帶著勸戒世人以及道德禮俗的映射。

本論文以客家笑話為材料，分析客家笑話的組成結構及語意內涵，希冀展現客家語言及文化的獨特性。

1-1 研究背景及動機

不同方言的客家笑話中，相同的故事概念或是主題形式常會反覆出現，透過不同描述策略或是改變結構的方式產生全新的風貌，在改述的過程中加入個人的描述風格或融入地區獨有的文化使得相似的故事概念得以產生不同的結果，例如：以「傻女婿」為主題之笑話分別在中 ML3-33〈傻女婿〉和 HL-49〈蠢婿郎个故事〉可看到類似的內容，例子如下列所示：

〈傻女婿〉原文：

頭擺書房讀書个學生高高低低大大細細，共下也有放寮。每年九月九日放風光，先生會帶學生出去遊寮；去到河壩脣看到一尾魚仔泗等上，學生問該麼个？先生講，鯉魚透水仙。學生就記得。緊行，看到人家燒垃圾，當大煙，學生問該麼个？先生講，一爐檀香透以天。又去，看到牛仔愛相鬥，兩頭磬磬，

腳蹩蹩，學生問該係麼个？先生講：兩片雄牛相見角。唸到入腹，緊去，人家屋半天一隻鷄婆衝下來抓雞子又衝上去，學生問該係麼个？先生講，鷄婆夾雞子，有好享受，有好食。仰仔講？安到浮浮金寶愛以天。又記起來。學生个丈人哀做生日，四个婿郎、四个妹仔要講好話，講盡好个，金酒壺就分你，其姊丈較會，佢就較慧。丈人哀做生日到了，丈人老愛四个婿郎講好話，三个姊丈不知愛仰仔講。推來推去，大的推給第二的，第二的推給第三的，第三的推給小的。喊小个講，傻女婿看到敬神个東西，五牲有一尾魚仔，有酒壺當靚一片一罐有魚、有檀香、有酒壺。大家推分細仔講，傻女婿看到魚仔就講一尾鯉魚透水仙，看到點个檀香就講，一爐檀香透以天，看到兩片个酒壺相對就講，兩片雄牛相見角，看到酒壺盛酒，盛起盛落，想到鷄婆夾雞子就講，漂漂金寶愛以天。總歸个句仔就係一尾鯉魚透水仙，一爐檀香透以天，兩片雄牛相見角，浮浮金寶愛以天，丈人哀聽了當歡喜就同金酒壺送分第四个慧婿郎。（取自《苗栗縣客語故事集(三)》）

〈慧婿郎个故事〉原文：

員外有三個婿郎，員外做生日，做對仔問三個婿郎：「麼个打得開？合得落？哪久較有用？哪久較無用？」大个婿郎講：「扇子打得開，合得落。熱天較有用，寒天較無用。」第二個婿郎講：「遮仔打得開，合得落。落水較有用，好天較無用。」第三個婿郎慧慧毋曉得對，緊看去舖娘，想著了就講：「婦人家跔落去就打開來，企起來就合起來。日時頭較無用，暗晡頭較有用。」（取自《花蓮縣客家民間文學集》）

對比兩篇笑話可發現，在主題的選材及內容的安排上，兩篇有相似的主題背景：故事目的同樣為丈人做生日，以及過程中丈人要求女婿們說好話、作對聯，和最後都由較傻的女婿講出出人意料之外的笑點。兩篇笑話選用了相似的

內容題材，但在結構組織上卻有不同的編排，在〈傻女婿〉中一開始鋪陳了一段傻女婿與老師學習的場景，之後才切入笑話的重點一丈人過生日，然而在〈蠢婿郎个故事〉中開頭直接切入主題，沒有開頭的鋪陳，藉由這兩篇笑話對比可發現雖為類似主題，兩者在講述方式及描述策略和內容均有不同。

笑話結局的編排也暗示不同的意涵或教化意義，如〈傻女婿〉中最後由傻女婿博得丈人的歡喜而獲得獎勵，意味著丈人對於「傻」女婿的欣賞與疼惜；然而〈蠢婿郎个故事〉中最後傻女婿所講的話揭露出他言語的不恰當，兩篇笑話在意象的營造藉由結局揭示出對於「傻」概念的差異。笑話的功能除了娛樂觀眾外，透過不合理的情節賦予觀眾荒謬的感受（王勻芊，2014），藉由幽默的表達方式來包裝禮俗道德的思想，經由笑話內容的配置來達到暗示讀者的效果。

1-2 研究目的

客家語言相關議題之研究對於少數語言的保存跟持續具有重要性，大多研究客家故事或笑話之論點多以文化層面及故事主題意涵作為主要探究方向（陳巧陵，2006；陳麗娜，2009；劉肇中，2009），尤其是笑話中所代表的道德及禮俗的規範；或從聽者或觀眾的角度探討幽默的理解與分析（Veale, 2005；Beeman, 1999）。

綜觀西方幽默理論相關研究（Attardo, 1994; Raskin, 1979），藉由對比東西方觀點反映在笑話的理解，可探討東方文化在笑話理解上的不同以及文化相關議題，例如西方文化中以猶太人為主題之笑話，反映社會價值觀點，藉由理論運用對照，突顯客家笑話內容所反映的普世價值與文化獨特性。

笑話的構成和敘事結構的組成是造就笑話為何好笑的關鍵，先前的研究中較少針對笑話的形式表達與語意結合做分析，然而理解笑話情節的安排與語意內容的選擇是欣賞笑點的關鍵，觀眾依據笑話表達方式不同而產生理解程度上

的差異 (劉莉芬, 2002)。

笑話的定義十分廣泛，構成笑話的主要元素各家有不同的說法，「笑話」一詞以英文「joke」在 Merriam-Webster 字典中定義為：

something said or done to provoke laughter; especially: a brief oral narrative with a climactic humorous twist.

牛津字典中將「joke」一詞視為：

A thing that someone says to cause amusement or laughter, especially a story with a funny punchline.

根據我國教育部國語辭典(修訂本)，認為「笑話」指稱為「能引人發笑的言語，或內容好笑的事物。」。綜合上述論點，本論文將「笑話」一詞定義為

根據有意或無意產生之笑點，刻意編排引起他人笑料的言語，具有結構短小和有出人意料的轉折點，且通常在最後帶有笑點 (punchline) 的出現。

因此，一篇笑話好笑的關鍵在於敘事者所選擇的內容題材，以及故事整體結構的編排組成，一篇笑話的結構通常包含兩大部分：設置 (set up) 和笑點 (punchline)，在笑點之前均為笑話的設置場景，笑點的出現通常是出乎意料和作為引發觀眾笑的感受 (Shultz, 1976)，

本研究以 Labov (1997) 的敘事結構 (narrative structure) 為工具，依照敘事結構中六個基本組成元素：摘要 (Abstract)、導向 (Orientation)、複雜行動 (Complicating Action)、評價 (Evaluation)、解決方式 (Resolution)、結語 (Coda) 作為參照，探討客家故事中笑話的結構組成。並進一步結合 Raskin (1979) 所提出「語意腳本幽默理論」(Semantic Script Theory of Humor, SSTH) 和「言語幽默普遍理論」(General Theory of Verbal Humor, GTVH) 理論

中所提出的六個知識資源 (Knowledge Resources, 縮寫 KR)：語言 (language)、敘述策略 (narrative strategies)、目標 (target)、情境 (situation)、邏輯機制 (logical mechanism)、對立腳本 (script opposition) 概念分析笑話背後的語意層面與結構組成的關聯性，依據此觀點，本論文提出以下幾點研究問題：

1. 客家笑話中的敘事結構有哪些結構表現？笑話主題與敘事結構是否有關連性？
2. 客家笑話採取哪些邏輯機制 (logical mechanism) 並有何語言表現？笑點 (punchline) 在笑話中的功能為何？
3. 客家笑話腳本中反映哪些客家特有社會文化價值？

1-3 客家笑話來源

本篇研究主要根據東勢鎮客語故事集(一)到(七)、楊梅鎮客語故事、新屋鄉客語故事、龍潭鄉客語故事、客家笑科、苗栗縣客語故事集(一)到(三)以及花蓮客家民間文學集、徐老師講古-大甲河風情系列以及新編臺中東勢客語故事(一)、(二)共 18 本故事集，總計共 554 篇故事，並採集其中笑話的部分占 164 篇，故事集相關詳細資料如下列所呈現：

- 羅肇錦、胡萬川編 (1998)。苗栗縣客語故事集。苗栗：苗栗縣文化中心。
- 羅肇錦、胡萬川編 (1998)。苗栗縣客語故事集(二)。苗栗：苗栗縣文化中心。
- 羅肇錦、胡萬川編 (1998)。苗栗縣客語故事集(三)。苗栗：苗栗縣文化中心。
- 劉惠萍、范姜烜欽編 (2009)。花蓮客家民間文學集。花蓮：花蓮縣文化局。

- 胡萬川 (2003)。楊梅鎮客語故事(一)。桃園：桃園縣文化局。
- 胡萬川 (2003)。新屋鄉客語故事(一)。桃園：桃園縣文化局。
- 胡萬川 (2000)。龍潭鄉客語故事(一)。桃園：桃園縣文化局。
- 徐兆泉編 (2003)。客家笑科。台北：南天書局。
- 江俊龍 (2011)。新編臺中東勢客語故事集第一輯。臺中：文學街出版社。
- 江俊龍 (2012)。新編臺中東勢客語故事集第二輯。臺中：文學街出版社。
- 徐登志 (2002)。大甲河風情系列——徐老師講古 (再版)。花蓮：花蓮縣文化局。
- 胡萬川編 (1994)。東勢鎮客語故事集。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川編 (1994)。東勢鎮客語故事集(二)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、黃晴文編 (1996)。東勢鎮客語故事集(三)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、黃晴文編 (1997)。東勢鎮客語故事集(四)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、王正雄編 (1999)。東勢鎮客語故事集(五)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、洪慶峰編 (2001)。東勢鎮客語故事集(六)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、陳嘉瑞編 (2003)。東勢鎮客語故事集(七)。台中：台中縣立文化中心。

故事來源為蒐集台灣客家民間流傳之故事，內容多以口耳流傳，由講述者(大多為客家母語者)闡述故事內容並由專人錄音，再經由譯寫者轉譯成客語故事集結成冊。本論文所採集之笑話的用字及拼音皆由客語母語者進行校對，依據教育部《臺灣客家語常用詞辭典網路版》及《臺灣四縣腔海陸腔客家話辭

典》為修正參照，資料編碼及分析留待第三章再進一步詳細說明。為了讓客家故事中的意境能完整的呈現，因此於本論文中所出現的客家笑話皆以客語原文呈現，沒有加以註解，如對於原文之意義有疑慮可根據上述所提供之資訊從原書中找尋相關翻譯及注釋。

1-4 論文架構

本論文將分成五個章節。第一章「前言」中，介紹研究背景及動機、研究目的並提出研究問題；第二章「文獻回顧」將回顧笑話相關研究、幽默理論以及敘事結構相關理論；第三章「研究方法」，介紹研究材料與資料編碼及研究範疇和限制；第四章「研究結果與討論」為研究成果呈現及客家笑話敘事結構及語意詳細分析；第五章「結論」總結論文研究發現並探討本論文對客家文化之貢獻以及未來可能之研究方向。

第二章：文獻回顧

本章節主要探討笑話與幽默理論相關內容，以失諧理論中腳本 (scripts) 的觀點說明笑話的認知結構，並結合敘事結構為客家笑話研究做基礎。「2-1 Labov (1997) 敘事結構」詳細介紹敘事結構中的六個要素及定義；「2-2 笑話相關研究」介紹笑話的功能、形式、內容，以及過去笑話相關研究；「2-3 幽默理論」說明幽默的社會功能，並分別介紹語意腳本幽默理論 (Semantic Script Theory of Humor)、言語幽默普遍理論 (General Theory of Verbal Humor)；「2-4 笑話認知歷程」以認知觀點說明笑話理論及腳本於笑話中的運作機制；「2-5 小結」總結文獻論點，並評述與本論文相關之議題。

2-1 Labov (1997) 敘事結構

針對幽默體裁或笑話組成的結構，Beeman (1999) 認為笑話結構符合敘事體的起、承、轉、合發展，然而 Hempelmann, Taylor 和 Raskin (2012) 卻認為笑話只需要基本情景設置 (setup) 與笑點 (punchline) 便可最有效的達到幽默的體現。Rozin, Rozin, Appel 和 Wachtel (2006) 針對笑話及音樂的體裁提出「AAB」結構，認為在笑點出來之前會有兩段類似結構的 A，而最後一段 B 則為笑點的呈現。綜述上述研究發現：笑話的結構取決於敘述者決定於笑話中提供多少資訊以利觀眾理解，並加入個人觀點，以及鋪陳笑點來達到幽默的效果，因此分析笑話結構組成對於理解笑話為重要過程。

本論文以 Labov (1997) 提出敘事結構中的六項基本要素：Abstract (A)、Orientation (O)、Complicating action (CA)、Evaluation (E)、Resolution (R)、Coda (C) 為主要分析架構，主要內容及定義如下〈表 1〉所呈現：

〈表 1〉 Labov (1997) 敘事結構 (Narrative Structures)

要素	定義
----	----

摘要 (Abstract)	故事的開頭，概述故事內容大要、事件。
導向 (Orientation)	故事的背景資訊，包含人物、事件、時間及地點的交代。
複雜行動 (Complicating Action)	故事中細節描述，闡述故事接下來發生什麼事，為故事中主要事件發展。
評價 (Evaluation)	敘述者於故事中表達觀點或態度，包含透過故事人物傳達觀點。
解決方式 (Resolution)	故事的結局，最後發生什麼事。
結語 (Coda)	將聽者帶回講述當下，表示故事告一段落。

以下〈表 2〉舉例以 Labov (1997) 六個敘事要素進行故事結構分析，在此例中完整呈現六個元素的位置與內容，根據故事情節與內涵分析故事結構，同時以此例子說明各個元素的特點。

〈表 2〉敘事結構分析範例 (Ouyang & McKeown, 2014)

Shall I tell you about the first man got kilt – killed by a car here... Well, I can tell you that.	Abstract
When I let go his arm, there was a knife on the table,	Orientation
He saw a rat out in the yard and he started talk about it [sic] and I told him to cut it out. ...I grabbed his arm and twisted it up behind him. he picked up [the knife] and he let me have it.	Complicating Action
And the doctor just says, “Just that much more,” he says, “and you’d a been dead.”	Evaluation
An’ they took us – they took us to the hospital.	Resolution
An’ that was it. That’s the only fight I can say I ever lost.	Coda

例子中雖完整呈現敘事體架構，然而結構要素的配置會隨著敘事文體的不同而有差異，敘事體中個別要素的位置與要求均有規律，開頭之摘要 (abstract) 與結語 (coda) 可選擇性 (optional) 的出現，為敘事體中非必要的元素；其餘皆為敘事體中基本要素，一篇故事基本會包含導向、複雜行動、評價、解決方式等基本架構，只在出現順序上有變動。

「導向」通常為了維持故事中的順序性而省略或是故事需求穿插在故事中；「複雜行動」為故事的主體，通常於一個故事中會有多重複雜行動。而若故事結構中只有導向、複雜行動跟結尾雖可完成言談指涉 (referential) 功能，卻讓觀眾難以理解，因為故事中缺少個人觀點與指標性意義，因此「評價」的功能便是作為指示故事內容即將到臨尾聲的一個轉折點，在故事中通常可出現超過一個位置，在語意的定義通常為直接地宣稱或是詞彙使用上的強化。「解決方式」通常直接跟在評價之後，然而解決方式後的故事並非結束了，故事最後有時會將時間點帶至說故事的時間點以「結語」作呈現 (Labov & Waletzky, 1967)。

評價 (evaluation) 的配置一直存在著爭議，根據 Ruhlemann (2013) 歸納發現評價在故事中的位置可任意出現，通常出現在故事的高潮 (climax) 前，且可任意出現在複雜行動之中表達觀點，隨著故事鋪陳從摘要、導向、複雜行動到評價，此時故事的張力 (tension) 達到最高點，最後解決方式及結語的出現則釋放壓力。

Smith (2006) 根據 Labov 和 Waletzky (1967) 所提出的敘事架構 (framework)，強調不同敘事體都有相似的底層結構，並隨著加入不同特點產生多樣的表層形式。敘事要素在敘事中的表現通常為線性 (linear) 結構，由摘要開始到導向，主要的故事發展 (複雜行動) 到最後解決方式象徵結束，而評價則穿插於其中。從社會分析的角度看不同的社會類別在敘事表達上的不同，研究發現：性別、社會階層、種族、地理位置、年齡皆有不同的表現形式，敘事

結構在語言內在組織上也有所差異。

秦微雲 (1999) 以敘事結構為依據，探討中文母語者在口說故事敘述之結構的體現，發現中文敘述者在故事結構上較偏好以下次序：摘要 - 導向 - 複雜行動 - 評價 - 解決方式 - 結語，且中文故事結構較英文故事展現出較複雜的插入結構，而彼此之間所出現的位置及頻率變化性較大，在說故事過程中敘述者也會展現不同形式的語言策略來傳達故事的要旨。

與敘事結構相關的研究給予本研究新的觀點，並針對結構如何在不同文體中的運用和分析提供有效的參考值，因客家笑話在文體上與國外笑話的形式表現有所異同，因此如何將敘事結構運用在客語笑話的剖析和對照將是本研究主要探討的焦點所在。

2-2 笑話相關研究

笑話作為幽默的一種表達形式，功能主要在不同場合上提供笑料與娛樂性，同時在對話中適時加入幽默增進和諧關係的建立與維持，在人際關係的交際上達到緩和的效果 (Holmes, 2006；Hay, 2000)。笑話除了是人與人之間關係的協調、潤滑作用外，在語言的表達上綜合人們的價值觀、思想感受而形成，傳達出詼諧逗趣或寄託諷刺的內容。笑話在形式的要求大多以短小簡潔、一針見血的方式來揭露事物的本質，從中獲得娛樂或啟示性，而笑話真正的價值便是體現在背後所引申的內涵與娛樂性 (陳巧陵，2006)。

笑話本身的設置以能夠獲得觀眾的回饋 - 「笑」為主要目的，例如猜謎或冷笑話的形式便要求聽眾的加入才能完成言談行為。而為了讓觀眾能夠理解講述者在說笑話時背後所設置的驚喜、笑點，在結構的安排上通常遵循著敘事體的順序：起、承、轉、合，Beeman (1999) 更針對幽默體裁提出類似的架構：設置、悖論、結局及釋放。笑話是一個動態且線性發展的過程，有別於一般敘事體的發展階段，笑話在結局的部分額外加入讓讀者產生意外且不合理的感

受，使先前情節鋪陳至高潮所累積的壓力產生釋放，意外或荒謬的浮現便產生笑的感受。不同形式的笑話之功能也有所不同，笑話目的在於娛樂大眾，但嘲諷、譏笑等可能藉由負面訊息來傳達批判思考意涵，笑話本身反映整體社會結構象徵，有些研究顯示社會階層高低會影響笑話的欣賞程度 (Bell, 2011)。

笑話內容的闡述會根據某種目的或意義來編排故事，但若單純的只是描述事件的發展並不足以滿足笑話的條件，笑話在內容的建構上必違反質 (quality)、量 (quantity)、關聯性 (relation) 和方式 (manner) 以上四個準則 (Grice, 1975)，如以下例子：

甲：不好意思，請問你知道現在幾點嗎？

乙：我知道。

上述例子展示違反「量」準則，乙方回覆的資訊量明顯不足以回答甲方的提問，進而產生荒謬的效果而產生笑點。

若笑話內容使得某些觀點被冒犯則容易失去娛樂性，因個人觀點的不同，因此當笑話主題過於激進或諷刺便會使得某些特定群體受到侵害並產生不愉悅感；另外笑話的安排若過於容易預測，會使得觀眾失去驚喜感。因為體察到笑話安排設計並非完美無缺，許多專業的喜劇家會透過不斷練習及預演來修改笑話本身使其達到最幽默的效果。

笑話類別的應用體現在語意內容上的差異，洪慧如 (2003) 探究現代冷笑話與一般笑話的差異，將冷笑話中所使用之幽默類型進行分類，發現冷笑話在題材的選擇上大多以「性」相關等較為禁忌的議題，在語言的使用上也多使用模糊、雙關等策略。冷笑話內容違反一般笑話的準則，因此會讓人產生尷尬或不好笑的結果，而冷笑話的出現更是突顯出現代社會對於打破禁忌的渴望以及追求。

賴旬美(1998) 研究寓言型笑話的性質及發展的因素，研究顯示笑話本身與寓言喻體之間的結構相似，因此借用笑話體裁作為有效之載體，寓言本身的價值多著重在政治、社會及教育等功能，藉笑話寄寓來達到教化的作用。Taylor (2012) 以幽默理論分析不同版本笑話的異同，並以抽象概念本體來分析笑話中的語意成分，融合六個知識資源 (Knowledge Resources, KRs) 的概念對照相同題材的笑話在描述策略上的不同，以知識本體論的觀點，分析笑話內腳本事件的組成與關係，發現笑話在描述策略或邏輯機制上的差異，然笑話語意層次的差異並無法解釋為何某些笑話的幽默程度較高，因此可發現單就語意層面來分析不足以解釋笑話間的不同。

客家笑話的研究在近年來越來越興起，羅金珠 (2017) 分類客家笑話內容，結合概念譬喻理論 (conceptual metaphor theory, CMT) 以及概念融合理論 (blending theory, BT) 說明笑話間的隱喻指涉意涵及心智框架的轉喻概念，分析結果進一步探討笑話故事背後所引伸的題材，以及男女角色間關係的刻劃。她針對笑話類別與內容做分析，依據笑話之形式分作：諧音、歧義、字形及一般趣味類；內容部分則分 10 項：諷刺、膨風、聊天閒談、巧聯配對、憨痴、傳說趣聞、機智、歇後語、破相殘疾、性。

此外，她針對客家笑話的文化層次說明內容與現實規範相違背時的描述策略，例如笑話中多描寫人性之惡、性別偏見、文化鄙視等差異，融合生趣的對白、多變的文體來讓人發笑。受到傳統社會的文化風俗影響，客家笑話中反映生活特殊風俗或是利用隱喻之手法傳達各類禁忌話題，同時達到幽默之效果。其論文分析客家笑話中兩性角色的關係與形象，以及其在譬喻轉換映射之關係，研究發現對於兩性在客家社會上的定位重新理解及定位，同時提及笑話之功能與價值在教育使用或是病理上的治療及人際關係的協調都有極大的助益。

全篇特以客語寫作及編輯笑話，對於客家語言的保存與傳承有很大的幫助，同時其提出對於客語之分類有其獨特的觀點與分析，但其仍然只停留在內

容形式的分析，雖對於內容之影射作特別的研究，但在笑話的結構上並無詳細探究。

王勻芊 (2014) 研究客家笑話中的框架轉換與荒誕性，以荒誕不羈且情節不合理為笑話荒誕之表現，以「不協調」、「不合常理」、「跳脫傳統」作為笑話荒誕性的核心概念，荒誕中具有解構傳統框架、破除人認知概念的過程，她以「框架」(frame) 作為笑話組成內容的基準點，並以結構中違反預設立場的概念，分類笑話在內容上違反框架之預設，在結論中發現笑話轉換過程中的框架重疊，其實便顯現了以框架為笑話基礎的問題。笑話作為一個動態且不斷發展的個體，隨著故事的發展，觀眾的預期心理會不斷產生調整與選擇，這是框架無法提供的概念，因此腳本的論點較為符合笑話動態發展的進程，且也可解釋為何笑話中重疊框架的原因。

劉肇中 (2009) 主要研究客家東勢的民間故事，對於笑話類別的探究及分類相當仔細，他將故事中的 56 篇笑話分別分做：諧音笑話、形音笑話、情色笑話以及憨痴笑話，其中又以情色笑話為最大宗。而諧音或形音笑話最主要產生的原因為不同族群間語言不通所造成的誤會，在東勢笑話中多出現客語與其他閩南語、日語和華語因語言不通而產生的笑料，對於東勢的客家文化有很重大的貢獻。

總結過去笑話的研究，對於笑話的功能、形式與內容皆有詳細的描述，然而在笑話的研究上大多仍停留在文化層次與內容語意的探討，較少針對笑話結構及語意結合的分析研究。有鑑於這樣的空缺，本論文將運用敘事結構與幽默理論作為分析客家笑話的媒材，並根據笑話中語意的表現來探討客家文化的特色。

2-3 幽默理論

幽默 (humor) 為人與生俱來的能力，發生在我們的周遭並起源於生活範疇中，與我們的生活息息相關 (Raskin, 2012)，透過與人互動以及觀察生活中的各種現象，發現其中有趣、幽默的特質，進一步以敘述、對話的方式來闡述，最終由人們口耳相傳並紀錄成為故事流傳。幽默於認知的體現上，帶有藝術、美學的價值觀點，包含文化、種族與社會的準則與規範，在各個場合、地點根據不同的情境和文化而有所異同，人們試圖在跨越不同種族、性別與年齡層中找出事物有趣的特點並加以渲染。並非每個人對於笑點都有相同的看法與觀點，但感知幽默的認知能力卻是人類共有的本能，因此笑話的產生便是以認知概念所產生的基模下，鋪陳腳本與笑點的安排來達到娛樂他人的效果 (Raskin, 1979)。

2-3-1 幽默社會功能

幽默的使用在社會層面的互動，是一種與人溝通互動時作為建立、維持關係的手段，此為人認知概念中與生俱來的天賦，不需要後天的學習便能體會「笑」的感受，因此隨著個人觀點的不同會帶有不同風格的表達形式。在日常生活周遭、工作場合或交際應酬等場域都能體察到幽默的展現，且隨著不同社會角色所賦予的價值觀會影響幽默的欣賞及創造，例如：傳統以男性為主的價值觀，許多男性會在笑話中加入性議題來表達自己對於性的掌握宣示個人的權力象徵；不同社會文化也會帶有特定的倫理規範於笑話中體現，例如美國文化中以「猶太人」為主題的笑話大多展現「傻、笨」等主題意涵。幽默的表現可反映出文化社會的價值體系，從社會階層到族群團體的溝通，間接透過幽默角色的建立來幫助增加群體表現和團體意識 (Vinton, 1989)。

幽默在溝通表達的形式上，包含主要的講述者與觀眾 (audience) 或聽眾 (hearer) 的共同參與，在內容選擇上加入講述者的觀點同時採納觀眾的回應。

從社會互動的觀點來看幽默的功能，Graham, Papa 和 Brooks (1992) 提出幽默於言談中主要有正面影響、表現、負面影響等作用，且在人際互動關係上經由同儕評價與衡量其在人際溝通的能力上應用，可探討幽默在人際互動和人際關係上的影響。Romero 和 Cruthirds (2006) 從講述者編排笑話建構的思考過程，說明編排笑話時的組織過程，經由觀眾或講述者的評價結果為正面或負面，說明幽默是經由講述者謹慎安排且設計為之，並透過觀眾評價修正後成功使用幽默在預設之目標或場合中。

有時社會情境的要求也會影響笑話的表達內容，Douglas (1968) 點出笑話的題材會受到社會規範判定笑話題材恰當與否，評判的標準便是受到社會文化的控制，有些價值之觀點值得被一再複誦，且內容與社會結構中可體現到的經驗相符時才能被賞識，否則無法被人們所理解。因此，笑話的組成雖可單就使用上的需求而形成，但仍必須依靠社會情境才能獲得欣賞與理解。

社會觀感也會影響到我們對不同笑話的體認，一般標準式的笑話或雙關語都有相同的模式，因此可以輕易被辨識出來，然而自發性 (spontaneous) 笑話卻較難辨認基礎 (Hatch, 1993)，歸因於笑話與社會結構的關係，自發性笑話會根據不同時代文化背景改變而產生更動，因此受到社會價值等改變而影響人的賞識，例如以前有關「流籠」(舊式電梯的稱呼) 的笑話放到現代來看因受到時代變遷影響，多數現代人不了解而最終難以獲得認同。以社會人類學角度來探討人類社會為何需要幽默，以及笑話本體與敘述者本身對於整體社會結構觀點的映射，多數透過符號象徵的方式來組織笑話內容，可避免直接碰觸禁忌議題並以較隱晦的技巧帶出相同觀點，例如的死亡或宗教等在社會上較為敏感的話題會採取隱喻、暗示的策略來呈現。

幽默是一個複雜的語言心理現象，包含了講述者的認知觀點、社會情境以及文本內容理解的要求，而針對「幽默」一詞的定義上一直都有所爭議，例如「幽默」與「笑話」等術語之間的差異，各家皆有不同的論點，有些將兩者視

為相互可交換使用，認為幽默是假設且無預先性的，可從其中找到笑點或娛樂；而笑話則是預先設計好刻意引發愉悅感的產品 (Hay, 1995)。Long 和 Graesser (1988) 的研究更進一步支持此論點，定義幽默 (humor)、笑話 (joke) 與風趣 (wit) 間的差異，將幽默視為最概括、抽象的層次，包含任何說或寫的、有意或無意，以及在內容上使人感到愉悅或樂趣的形式。相對的，笑話則定義為任何有意圖引起娛樂感的言談行為，且笑話本身不受到文本的約束，可自由出現在任何幽默形式當中。而笑話與風趣差異在於：笑話本身以提供所需的資訊讓讀者可以藉由閱讀當中理解重點，而不需要過多文化情景等來襯托其笑點；然而機智風趣卻必須依賴上下情境、對話主題以及對話者之間共享的資訊才能讓這些經驗透過彼此共享獲得樂趣。

綜觀幽默在表現形式的多樣性，為了能夠更有效比較幽默體裁間的差異，從語意為出發點提出「語意腳本幽默理論」(Raskin, 1979) 及「言語幽默普遍理論」(Attardo & Raskin, 1991) 以語意分析文本，本研究將採用此兩理論作為分析笑話文本間的差異，以下將分別論述。

2-3-2 語意腳本幽默理論 (Semantic Script Theory of Humor)

Raskin (1979) 提出「語意腳本幽默理論」(Semantic script theory of humor, SSTH)，以認知概念為基礎探究人的幽默能力，從言談笑話 (verbal joke) 文本中兩個腳本的概念，提出對立腳本 (SO) 作為理解笑話機制。理論基礎提出一個笑話文本內會包含兩個情境，當文本符合以下兩個條件：

1. The text is compatible, fully or in part, with two different scripts.
2. The two scripts with which the text is compatible are opposite.

腳本對立說明笑話文本中具有兩個腳本，且兩個腳本為相反概念，以笑話「醫

生的老婆」為例子，說明笑話中包含 醫生跟愛人的腳本，暗示著「性/非性」兩個概念：

“Is the doctor at home?” the patient asked in his bronchial whisper. “No,” the doctor’s young and pretty wife whispered in reply. “Come right in.”

SSTH 認為笑話之間因腳本對立概念相同因此皆相似，然而在以「波蘭人」為主題的笑話中卻無法解釋為何同一個主題概念會有不同的表現形式 (Attardo, 1994)，下面兩例皆以波蘭人為主要角色，藉由由轉燈泡和洗車兩種方式來說明波蘭人大費周章的行為，藉此來諷刺波蘭人因為傻而捨易逐難的概念。

How many Poles does it take to screw in a light bulb? Five, one to hold the light bulb and four to turn the table he’s standing on. (Freedman & Hoffman, 1980)

和

How many Poles does it take to wash a car? Two. One to hold the sponge and one to move the car back and forth.

由此兩例可發現笑話雖在對立腳本上概念相同一波蘭人「傻」的偏見，然而在表現技巧與結構上有些許不同，第一則以轉燈泡為主要行動，然而第二則的行為卻變成洗車。因此單純就 SSTH 概念不足以對照笑話間的差異，因此需要進一步修訂 SSTH 論點並擴大腳本概念。

2-3-3 言語幽默普遍理論 (General Theory of Verbal Humor)

Attardo 和 Raskin (1991) 進一步修改語意腳本幽默理論 (SSTH)，提出「言語幽默普遍理論」(General Theory of Verbal Humor, GTVH)，主張幽默文本中

六個知識資源：包含語言 (language)、敘述策略 (narrative strategies)、目標 (target)、情境(situation)、邏輯機制 (logical mechanism)、對立腳本 (script opposition)，以下將分別以 LA、NS、TA、SI、LM 和 SO 等縮寫分別代表之。

1. 語言(language；LA)：為笑話中語言表現或描述的方式，包含選詞用字、句法結構等，同一個故事概念可以透過不同語言表現的方式來產生不同的結構，可以避免聽者預期故事的發展而打斷故事的進行，因此語言的使用與包裝可以幫助相同意義的故事用不同語言形式來展現其幽默的效果，語言的使用中更包含笑點 (punchline) 的擺置與安排，因此笑話中的語詞擺放、語言結構的配置都牽扯到幽默效果的表達。改寫時刻意將故事結構變得複雜，為了避免觀眾可預期故事的進展而打斷笑話的完成或幽默的效果。而笑點的有無是區分笑話及單純有趣故事間的差異。
2. 敘述策略 (narrative strategy；NS)：說明笑話間使用不同類別的描述方式來完成笑話的講述，同一個故事可以因為文體或語言類別使用的差異而有所不同，例如：形容波蘭人「笨」的笑話可以使用說明式、問答或重複句式的方式來講述同一個概念。本研究將分為：說明、重複句式、詩對 (對聯)、對話等形式。
3. 目標 (target；TA)：為笑話中主要描述之主題，內容包含人、事、物等，然而目標的選定並非完全自由且無限制，描述之目標大多為普遍概念之刻板印象，例如笑話中通常以「蠢、笨」為主要描述對象，例如波蘭人在西方世界裡代表蠢的形象。
4. 情境 (situation；SI)：包含物體、事件、器物或是故事中主要選定之背景情境，通常笑話中情境的選用必須為普遍常識或是廣為人知的概念，通常做為笑話中背景、道具的存在，類似於故事中背景的概念。對於故事情節理解有重要意涵的道具、場地、時間。

5. 邏輯機制 (logical mechanism ; LM)：為連結笑話中不同腳本 (script) 間的機制，策略可包含雙關語 (pun) 的使用、「主題-背景反置」(figure-ground reversal)、邏輯錯誤 (faulty logic) 或不當類比 (false analogy) 等，透過這些機制的使用分析笑話的描述上產生不合邏輯、模稜兩可的結果，因此產生笑點。有時在笑話中策略的使用雖顯得突兀且多此一舉，然而在達成效果上卻十分有效，但也有些策略的使用可能失敗或在過程中不合邏輯而無法承擔進一步的檢查，但是在笑話的講述過程中是允許缺少真實性的承諾，因此些許誇張不實是可以被接受。

Attardo (2002) 列出 27 項邏輯機制¹，認為邏輯機制為笑話鋪陳笑點所採取的策略。Attardo, Hempelmann & Di Maio (2002) 舉例說明邏輯機制的差異與運用，並介紹邏輯機制運作在笑話腳本的過程。

¹ 詳細內容請參考 Attardo, S. (2002). Translation and humour: an approach based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH).

〈表 3〉 邏輯機制列表 (Attardo, 2002)

role reversals	role exchanges	potency mappings
vacuous reversal	juxtaposition	chiasmus
garden-path	figure-ground reversal	faulty reasoning
almost situations	analogy	self-undermining
inferring consequences	reasoning from false premise	missing link
coincidence	parallelism	implicit parallelism
proportion	ignoring the obvious	false analogy
exaggeration	field restriction	cratylism ¹⁰
meta-humour	vicious circle	referential ambiguity

6. 對立腳本 (script opposition ; SO)：笑話由兩段腳本 (script) 組成，在編排上刻意營造歧義、雙重語義的內容，透過笑點 (punchline) 的出現觸發腳本間轉換，讓聽者回溯故事因此使腳本重新闡述因而達到幽默的作用。但腳本對立的概念十分有限且受限制的，主要包含四大抽象概念：真實/非真實 (real/unreal)，現實/非現實 (actual/non-actual)，正常/非正常 (normal/abnormal)，可能/不可能 (possible/impossible)。

依據六項知識資源的概念延伸，GTVH 進一步將其分為獨立的六個層級，並以此模組作為分析笑話文本間的同異性。其中越高層級代表越抽象之概念，越低層級越具體。故事間若在越高層級共享越多相似性，則彼此之間越為相近，概念圖如下列圖 1 所呈現。對立腳本在六項資源中為最抽象概念，語言則為最具體的表現形式，若故事在越高階層相近，則彼此之間相似度越高，如

〈戇婿郎个故事〉與〈傻女婿〉²共享相同對立腳本：「傻/非傻」，因此證實兩篇在故事內容題材的相似度十分相近。

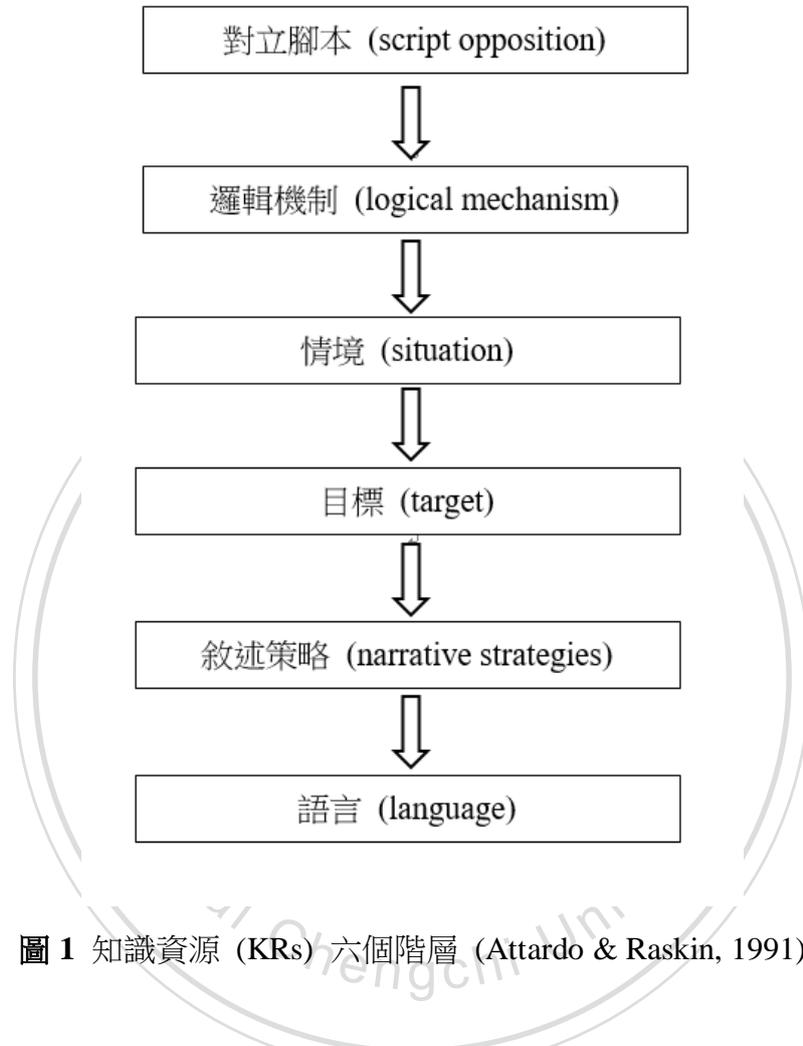


圖 1 知識資源 (KRs) 六個階層 (Attardo & Raskin, 1991)

根據 SSTH 提出腳本於笑話中的組成和六項知識資源 (KRs) 的概念，和 GTVH 進一步以更為普遍知識的觀點將知識資源以階層呈現，並運用在不同學科的探討。在此以兩理論分析笑話中的語意組成及內容的成分，以〈傻女婿〉為例，解釋兩理論的實際運用：

² 兩篇笑話全文請參照本論文第 1、2 頁

〈表 4〉〈傻女婿〉知識資源分析

知識資源	實例
語言 language	四縣腔
敘述策略 narrative strategies	重複句式
目標 target	傻女婿
情境 situation	做生日
邏輯機制 logical mechanism	巧合 (coincidence)
對立腳本 script opposition	傻 vs.非傻

依據 GTVH 論點分析笑話知識資源概念，並對照相同主題笑話在不同層次的差異，可以有效分析笑話內容中不同講述者額外加入的個人觀點及語意成分，而「波蘭人」例子說明不同笑話間雖共享對立腳本概念，但藉由內容及形式建構呈現多樣化的結果。

Raskin, Hempelmann, and Taylor (2009) 以現代語意學的角度提出三種主要幽默相關理論的發展：語意腳本幽默理論 (Semantic Script Theory of Humor, SSTH)、言語幽默普遍理論 (General Theory of Verbal Humor, GTVH) 以及幽默本體語意論 (Ontological Semantic Theory of Humor, OSTH)。從 SSTH 和 GTVH 試圖理解笑話如何運作，以語意學為基點延伸至人工智能、計算語言學和認知心理學觀點，到最近的本體語意技術 (Ontological Semantic Technology, OST) 試圖從更全面性的觀點來理解笑話。

2-4 笑話認知歷程

笑話的理解是一複雜的認知過程，認知系統會收集日常生活周遭無意識聽到的或講出來的資訊來填補知識架構，當我們試圖理解陌生的概念時，便依據故事所提供之推論 (inferences) 理解所指稱 (references) 為何，而足夠的推論能避免當故事在資訊上有所缺漏時，也能夠透過認知架構，也就是「腳本」(scripts) 來進行補充跟預測。例如以「傻」為主題的笑話可能有傻人有傻福、悲慘下場等不同的路徑，讀者會根據故事進行中所提供的資訊來選擇最合乎邏輯的路徑並對結局產生預測。與一般故事不同，笑話的結果如果可以被讀者所預測，這樣則失去笑話的精隨所在，故一篇好的笑話必須在結尾時帶給讀者出乎意料之感，否則容易失去笑點無法達到娛樂的效果 (Ungerer & Schmid, 1996)。

笑話在營造情境中刻意安排達到故事表層的和諧來欺騙觀眾，並誤導他們依賴固有模組來解釋並預期故事的發展，但隨著笑話的進展與預期產生衝突，此時聽者只能回溯故事本體來獲得足夠資訊解讀笑話背後真正的意涵。笑話的理解過程在觀眾的認知層次上，以陳學志、鄭昭明、卓淑玲 (2001) 提出「理解－推敲理論」研究笑話認知理論架構歷程，說明笑話的內容及結構的安排會刺激笑點，觀眾會採取舊經驗去解釋笑話，但當理解過程發生失諧的狀況時，觀眾會經由重新推敲的過程中理解笑點。

敘述者在闡述笑話的過程中考量到觀眾的已知知識架構，並以此為基準在建構笑話中加入未能探知或未能預期的觀點使笑話內容產生與觀眾相違背的期待，從敘述者的觀點來看笑話編排的過程，目的在為引發觀眾的笑，以下圖 2 呈現敘述者在編排笑話的過程，此時腳本的出現與觀眾期待產生落差。笑話的形式具多樣性，會隨著文化差異發展出特有的文化腳本，並形成獨特的笑話主題。

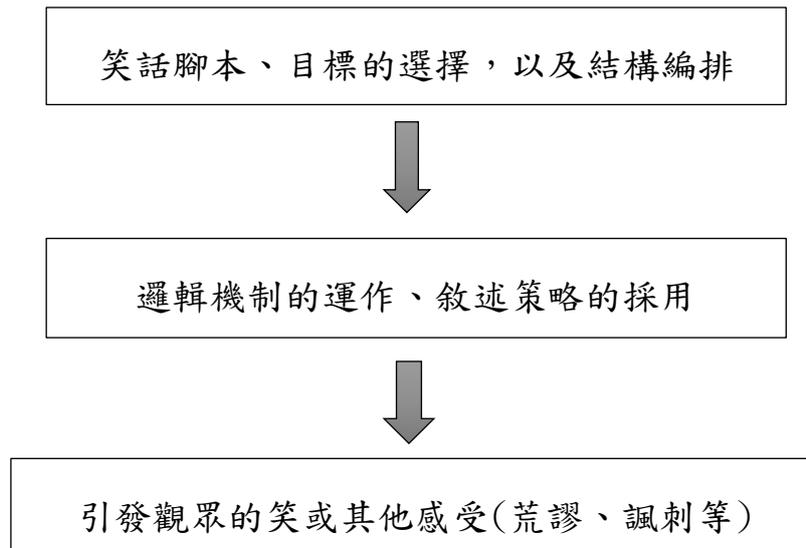


圖 2 敘述者編排笑話過程

2-4-1 笑話理論

笑話中有趣詼諧的體現在內容的鋪陳與笑點 (punchline) 的安排，笑話中內容的選擇與人的認知觀念互動下，隱含著說話者的思想與價值觀或心理狀態。Smith (2015) 發現笑話的講述及創作有很大部分是源於緊張、困惑或是為了釋放壓力所產生，適當的幽默不僅僅對於社會互動上有所助益，更可以幫助日常壓力的釋放以及減緩心理、疾病上的所導致的痛苦，歸納笑話組成原因，總結以下三種笑話形成論點 (郎心怡, 2014)：

1. 紓解理論 (Relief theory)：由 Freud (1928) 提出，假設為藉由笑話等娛樂來紓解緊張或壓力，通常這些壓力為受到社會輿論或普遍價值觀所限制而產生，因此藉由笑話來達到釋放並營造歡樂的氣氛。
2. 優越理論 (Superiority theory)：以闡述贏家或輸家間的對比來表達一種不諧調感，根據貶低嘲笑他人來達到一種自我滿足的目的，此理論更為延伸出蔑視幽默 (disparagement humor)，藉由闡述他人受到不公平或不幸的待遇

來達到笑點。

3. 失諧理論 (Incongruity Theory)：說明笑點源自於奇特且意料之外的地方，因故事結果違背情節發展所建構的概念或情景，使得觀眾產生出乎意料之感而感到詼諧、有趣的感覺。此一理論後來由 Shultz (1972) 發展出「失調-解惑理論」(Incongruity-Resolution Theory) 提出說明笑點的出現為因為資訊的不對等與聽者的解讀不同而產生的詼諧感，而聽者必須從文本中找出有關笑點的資訊才能獲得趣味，否則無法理解笑點所在。

在現代笑話觀點，優越理論已逐漸式微，主要歸因於人類心理優越感無法解釋我們理解笑話的過程，在不同類別的笑話中，優越理論也無法全面解釋笑話內容，例如荒謬型笑話單純依靠情境或觀眾的感受則無法以優越程度說明 (Abdalian, 2006)。而紓解理論的觀點融入失諧理論中，說明人理解笑話過程中因疏解壓力後產生認知對立的過程。失諧理論 (incongruity theory) 為現今幽默理論之主流，根據定義闡述敘事者透過表層腳本創作出文體或是視覺感官等娛樂，笑點 (punchline) 的出現觸發觀眾產生對立、不合諧感，因此觀眾必須重新理解並尋找故事中的隱含腳本。在這樣理解的過程中所形成的「張力」(tension) 會隨著觀眾理解後而釋放，最終獲得娛樂感。觀眾理解笑話概念的過程到最後結尾的釋放便是失諧的緣由，笑點 (punchline) 的配置會影響笑話整體的感受，同時也是帶給觀眾失諧、荒謬感的來源之一。

失諧的感受源於笑話中荒謬、不合邏輯且違反觀眾預期的結果，Veale (2005) 探討失諧感之體認是否為笑話中所預設，或者只是單純偶然從笑話中獲得。他於研究中說明笑話內容須維持一定的模糊性，這種模稜兩可使得內容有很多可能的解讀，最後笑點的出現給予觀眾方向並揭示正確的腳本。笑話建立中產生的失諧感和最後獲得揭示的解決都是觀眾重要的體驗過程，但探究失諧解困過程究竟是導致詼諧的緣由，還是觀眾同時在理解笑話中意外產生的結

果，因笑話表層語言結構與底層概念意義之間的映射產生歧異，觀眾隨著理解失敗後必須重新回溯到笑話本體並重新嘗試另一腳本直到獲得解答。然而並非因失諧的出現強迫觀眾找尋笑點，觀眾在理解笑話的同時產生失諧的感受，並自發性的尋找較為有趣的解釋，並非受到腳本觸發而必須回溯笑話尋找隱含意義，然而特定腳本的選擇會受到社會邏輯的規範，並間接影響觀眾的選擇性。在此過程中，觀眾並非被迫要去理解笑話本體，而是本身感受到資訊空缺時，自主的尋找解答並從中獲得啟發、娛樂。

2-4-2 腳本理論 (scripts theory)

觀眾處理笑話的認知架構便是一腳本 (scripts)，由 Raskin (1979) 提出內含為一串具有語意層次的詞彙所組成，並內化存在讀者的心理層面，包含了讀者的知識概念以及對於世界普遍認知的觀點。腳本的概念透過日常典型結構的建立，根據人過往的經驗或資訊來組織，以此為基底在語意學的理论發展上，許多學者依據此認知觀點來分析不同幽默形式 (Petrenko, 2007)。

腳本為事件重複經驗所組成的知識結構，單一情境的腳本內由多重事件所組成的路徑 (path)，例如在「餐廳」這個情境下有多條可能的路徑，隨著情況的改變而有不同的選擇，我們會根據所觀察到的物品、人物等產生特定的預期，並隨著特徵改變時選擇不同的路徑。路徑的選擇為腳本的具體投射，觀眾會依據笑話文本中所提供的資訊，於內在的認知結構中尋找優勢腳本作為參照並提出可能預測，隨著故事不斷發展，觀眾會不斷轉換腳本以選擇最優勢的概念，但若笑話最後笑點的揭露與讀者的腳本有出入則會產生失諧感；笑話結果如符合觀眾所預料，那便失去有趣詼諧的效果。因此一篇成功的笑話除了在內容上與現實有所差異，在呈現上也必須出乎意料才能達到笑點並成功娛樂觀眾 (Ruhlemann, 2013)。

笑話建構必須不違背腳本間的關聯性，Giora (1991) 依據認知理論提出言

談主題的一致性，在笑點概念的轉換上必須維持在同一個語意範疇內，讓觀眾可任意轉換概念而不混淆，像是下列笑話中丈夫以天使來比喻妻子如同天使般善良、美好，然而另一人卻以「天使」暗示著死去的概念，這源於天使在西方文化概念中具備多重隱喻意涵，因此當觀眾聽到此笑話時可以理解其意義的轉換並引發笑點。

A:我的老婆是個天使！

B:你真幸運，我的還活著。

笑話中鋪陳的過程可能產生多次的腳本選擇，讀者會根據笑話中句子提供的資訊選擇最優勢且最符合情境的腳本作為解讀，腳本會在笑話描述中適時提供空白的資訊，並對結局作出預測，當笑點的出現與讀者的預期產生違背時，衍生出失諧的反應。

觀眾為了解決這樣的狀況，會運用認知概念去進行知識的重新理解並回溯至文本找尋解決的線索，這樣的一個解決並尋找的認知過程衍生出了 Shultz (1972) 提出「失諧-解困理論」(Incongruity-Resolution Theory)，如以下圖 3 所示。此一模組說明笑點的出現為笑話內容所提供資訊的不對等，與聽者的解讀不同而產生的不協調感，因此觀眾為了解笑話，必須從文本中搜索資訊才能獲得趣味，發現其中的規則並獲得解決引發笑點，但若規則不夠明確或依舊讓觀眾產生困惑時，最終因無法理解而失去娛樂性，並讓讀者產生荒謬的感受。

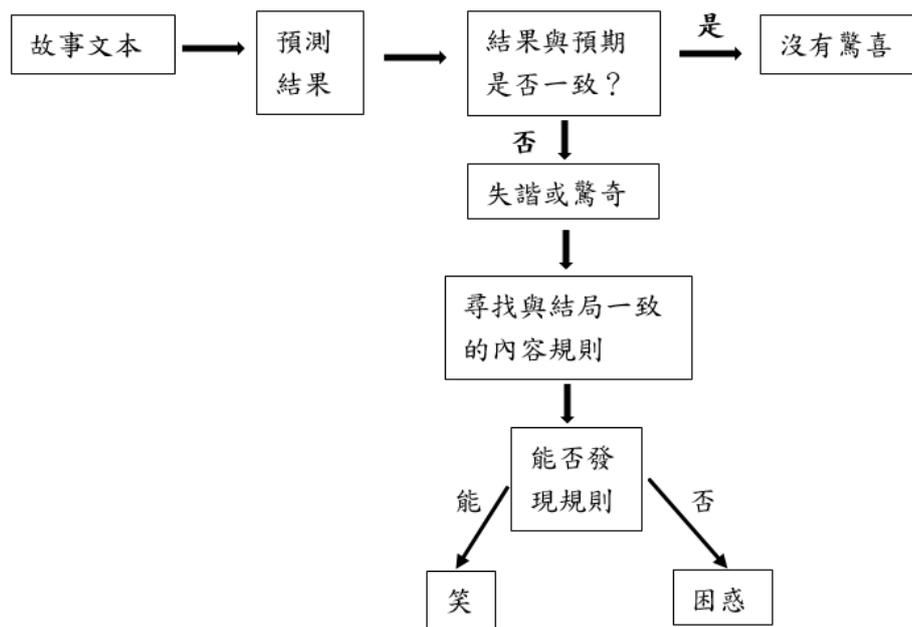


圖 3 「失諧-解困理論」概念圖

腳本 (scripts) 是語意腳本幽默理論 (SSTH) 及言語幽默普遍理論 (GTVH) 的核心概念，對立腳本 (script opposition) 的觀點便說明笑話中以相對概念來突顯出較不平凡、不正常的一方，因此讓聽者產生詼諧、有趣的感覺。

腳本為人類知識架構中的一種認知機制，組成對世界的理解與架構，內容包含各類資訊處理及模式，不同的腳本間可能會產生互相包含或重疊的現象。SSTH-GTVH 的論點強調笑話中腳本的對立性，但幽默的體會並不是直接受到對立性所啟發，而是觀眾會藉由腳本提供的資訊選擇其認為較為顯著的元素，並體會笑點所在。在突顯對立的同時，笑話的闡述便是一個選擇的過程，由觀眾解析笑話中自行選擇意涵。選擇依據認知中的核心價值來做參照，例如一個笑話中可能有「性/非性」兩種解讀，觀眾依照自我的認知來做判定，並選擇較為突顯的概念來做理解。對立腳本與邏輯機制並非一個笑話中最主要的部份，而是笑話在社會交際上所採用不同的描述策略，這些差異顯示出為何在特定場域選擇不同的策略來展現笑話。

2-5 小結

回顧笑話與幽默理論過去的研究與論點，首先點明笑話的功能為帶給觀眾娛樂、有趣的感受，然而從研究中 (王勻芊，2014) 發現有些笑話不合理的情節安排會帶給人荒謬的體驗，在笑話形式與內容的編排上，透過講述者有意為之的目的使得笑話在內容與形式的選擇給予觀眾不同的感受。擴大談及幽默理論從社會觀點出發，闡述幽默在講述者與觀眾間的社會互動，說明幽默起源於社會功能的需求；同時結合語意論點提出 SSTH-GTVH，進一步說明笑話的欣賞著重在語意內容的理解。為理解笑話的內在結構，以人的認知歷程為出發點，觀眾運用已知認知結構—「腳本」來進行笑話的推敲與預期，隨著笑話賞識過程所產生的對立、不協調感，以失諧理論說明觀眾欣賞笑話時所產生的心理過程與失諧的感受，人處理事物及建構知識的認知概念來分析笑話中的腳本，笑話中對立腳本的獨特性在於藉由幽默體裁來展示較不平凡的主題、人物，透過映襯不合常理的內容讓觀眾自我選擇並獲得啟發性。

敘事結構的介紹提供本論文新的觀點從敘事體裁上來看笑話的組成，同時結合語意的分析，因此本論文採取敘事結構結合知識資源 (KRs) 來分析笑話，同時探討主題對於結構和語意上是否有所關聯性。

社會文化的體現是過去許多研究客家故事 (范姜烜欽，2013；江俊龍，2012；吳餘鎬，2003) 特別關注的議題，尤其在客家文化的傳承與保留，內容包含故事中對於日常生活的映射，和社會體系的揭露。而笑話中倫理道德的啟發更是展現在不平凡或不道德的人事物上，透過「負面」的描繪使觀眾產生省思。根據前人研究成果，本論文希冀能提供客家笑話中社會人文層次的討論。

第三章：研究方法

3-1 研究材料

本章節將呈現研究材料所採納的客語故事集，以及笑話依照主題分類所呈現的內容及結構進行研究分析和討論。以下分別就「3-1-1 客家故事收錄」介紹本研究所採納之客家故事文本；「3-1-2 客家笑話分類」參照前人分類依據將笑話依照主題進行分類，以利之後研究探討。

3-1-1 客家故事收錄

本論文選定東勢鎮客語故事集(一)到(七)、楊梅鎮客語故事、新屋鄉客語故事、龍潭鄉客語故事、客家笑科、苗栗縣客語故事集(一)到(三)、花蓮客家民間文學集、徐老師講古-大甲河風情系列以及新編臺中東勢客語故事(一)、(二)，共 18 本客家故事集為主要研究語料，選定文本皆為已出版故事集，且有學者相關研究作為參考(劉肇中，2009；范姜烜欽，2004、2013；吳餘鎬，2003；江俊龍，2012)，並肯定文本對客家文化的貢獻，在客家文化的保存及語言的表現上有很重要的研究價值。

客家故事的分類主要參照胡萬川(2010)將俗文學分為神話、民間故事及民間傳說三大類，依照此框架並參照其他學者定義次分類，完成下列〈表 5〉。笑話類別以誇張的描述手法，娛樂觀眾為目的並傳達幽默、有趣的內容，主角特徵極為鮮明，且具有象徵性意涵，值得一再傳唱。

〈表 5〉俗文學分類(胡萬川，2010)

神話	1. 宇宙起源	盤古開天闢地、宇宙
	2. 人類起源	女媧泥土造人 亞當夏娃 人類再造神話、兄妹婚

	3. 文化起源	農業神話 治水神話（大禹治水）
民間傳說	1. 人物傳說	民族英雄：岳飛、文天祥 農民起義首領：黃巢 文化人物：華佗、扁鵲 近現代政治領袖人物 神仙：張福德、林默娘
	2. 風物傳說	山川名勝 土特產品：食品工藝由來 民俗習慣：婚喪喜慶
	3. 史事傳說	解釋敘述歷史上發生重大事件的傳說【黃南球屙屎嚇番】
民間故事	1. 童話	志怪小說類；童話含超自然人物，像會說話的動物、精靈、仙子、巨人、巫婆【虎姑婆】
	2. 生活故事	取材於現實生活而加以虛構
	3. 寓言	主題具有的哲理性（藉助於假托或虛構的小故事突顯人物事件的矛盾或荒謬）；利用人類以外的生物為角色；寓言的故事是手段，內容的教訓才是寫作的目的；寓言的篇幅力求簡短，情節單純。【莊子、伊索寓言】
	4. 笑話	誇張的手法達到逗人發笑的目的，主角多為傻子。【刻舟求劍、削足適履】

客家故事共計 554 篇，依照上述定義將故事分類，並經由多次人工校對後，得到笑話 164 篇，本論文將提取客家笑話部分進行進一步的分析研究。

本論文中所使用之客家笑話從客家次方言分布以台灣地區為例，分為：四縣、大埔、海陸三種腔調。四縣腔分布在苗栗、桃園龍潭；海陸多分布在桃園新屋、楊梅為主；大埔則以台中東勢、大甲河一帶為主要分布區域。下列〈表 6〉呈現客家笑話於故事集腔調分布狀況，以大埔腔 67 篇為最大宗，其次為海陸 55 篇及四縣 40 篇。其中，以大埔腔的故事集佔 10 本，因此數量最多。四縣及海陸則平均分布在客家笑科、花蓮客家民間文學集中。

〈表 6〉客家笑話及腔調的分布表

故事集 \ 腔調	海陸	四縣	大埔
東勢(一)~(七)	0	0	50
楊梅	10	0	0
新屋	14	0	0
龍潭	1	4	0
客家笑科	28	29	0
苗栗(一)~(三)	0	6	0
花蓮	4	1	0
大甲河	0	0	7
新編臺中東勢(一)~(二)	0	0	10
總計	57	40	67

3-1-2 客家笑話分類

民間故事的分類中將內容多為描述趣事、詼諧等幽默文本多歸為「笑話」、「趣事」，且內容大多為描述愚鈍荒謬，以逗人為樂之故事，如〈呆女婿〉等故事。以下分別介紹笑話在各家學派中的分類：

Aarne (1961) 提出 AT 分類法將故事進行分類編號，其中笑話類別包含傻瓜的故事、夫妻間的故事、女人的故事、男人的故事 (各行各業)、說大話的故事等。周平 (2011) 以社會文明的觀點，說明二元對立的概念，將笑話歸類為七大類：野蠻笑話 (族群對立)、瘋癲笑話、殘障笑話、噁心笑話、鄉巴佬笑話 (貧富差距)、褻瀆笑話 (宗教議題)、性的笑話。Long 和 Grasser (1988) 將笑話分作十大類：胡言亂語、社會諷刺、哲學、性、敵意、對女性或男性的貶低、種族、疾病和排泄物相關等。Schmitz (2002) 將笑話大致分為三類：普遍性、語言性 (構詞、語音相關) 和文化性 (特指文化類別)。

本論文採用主題分類，綜合上述學者的分類依據，觀察笑話中的內容分為：癡癲人物、性議題、負面人性、疾病殘缺、族群偏見等五項類別，定義及內涵以下〈表 7〉呈現：

〈表 7〉客家笑話主題列表

主題	內容
蠢痴人物 (foolishness)	主要描述人物「傻」的行為或特性，或是行為的不恰當。
性議題 (sexual relation)	內容提及與「性」相關特徵，如性器官暴露、外遇等。
負面人性 (negative humanity)	描述人性的善惡並加以取笑，多為負面描繪，例如：貪心、吝嗇、鄙視、不老實、誇張、吹牛等。
疾病殘缺 (sickness and disability)	身體有疾病或殘缺，例如耳聾、跛腳、口吃等。
族群偏見 (ethnic prejudices)	描述客家與其他族群間的文化差異、貧富差異或是特定職業的刻板印象等。

3-2 資料編碼

步驟一：客家笑話用字校正與分類

將電子化之客家故事匯入 txt 檔，並請客語母語人士進行校對，用字參照及錯別字修正皆參考教育部《臺灣客家語常用詞辭典網路版》以及《臺灣四縣腔海陸腔客家話辭典》，如有無法用字表示之狀聲詞或擬聲詞則保留拼音呈現。校對後之文字檔以人工方式，根據胡萬川 (2010) 俗文學分類將故事依據內容呈現分為：神話、民間傳說、民間故事，並細分次分類作為未來研究依據。分類階層以〈表 8〉為例：

〈表 8〉客家故事分類階層

階層	內容
故事集名稱	
篇名	
故事類別	神話、民間傳說、民間故事
次分類	神話：〔宇宙、人類、文化〕起源 民間傳說：〔人物、風物、史事〕傳說 民間故事：童話、生活故事、寓言、笑話
腔調	四縣、海陸、大埔
空一行	
故事內容	

檔案(F) 編輯(E) 格式(O) 檢視(V) 說明(H)

東勢鎮客語故事集四

別位還較得

民間故事

笑話

大埔

頭擺人哪，講安到阿貓伯个妹啊。嫁分阿狗伯啊喺，啊佢講嘢：「唉喔！若妹嫁來屋下啊，啊嘎無麼愛做事喔！」恁仔。啊厥老公講恁仔：「佢轉去同厥姆講！」就轉去講：「丈人哀、丈人哀！某名喺，毋做事你知無？啊毋知做麼个喔？肚屎緊膨起來喔！」啊厥丈人哀講：「戇痴！有身項啊！」佢講：「唉哉！就係圍身項，別位還較得！」將恁仔講。講該戇婿郎就實在還戇喔，「別位還較得！就係圍身項喔～！」恁仔喺。

圖 4 客家笑話 txt.檔範例

步驟二：匯入 excel 檔

將分類完成之笑話匯入 excel 檔中，將每篇笑話於同一個 excel 檔中設立一個新文件夾，並根據笑話集名稱進行編號，如東勢 (DS)、新東勢 (NDS)、苗栗 (ML)、花蓮 (HL)、大甲河 (DJH)、龍潭 (LT)、楊梅 (YM)、新屋 (HW)、客家笑科 (KJ)，並加上集數及篇數以利資料的統整及搜索，以 DS4-24〈別位還較得〉為例。

	A	B	C	D	E
1	東勢鎮客語故事集四				
2	別位還較得				
3	民間故事				
4	笑話				
5	大埔				
6					
7	頭擺人哪，講安到阿貓伯个妹啊。嫁分阿狗伯啊嘢，啊佢講嘢：「唉喔！若妹嫁來屋下啊，啊嘎無麼愛做事嘢！」佢仔。啊厥老公講佢仔：「佢轉去同厥姆講！」就轉去講：「丈人哀、丈人哀！某名嘢，毋做事你知無？啊毋知做麼个嘢？肚屎緊膨起來嘢！」啊厥丈人哀講：「癡痴！有身項啊！」佢講：「唉哉！就係圍身項，別位還較得！」將佢仔講。講該癡婿郎就實在還癡嘢，「別位還較得！就係圍身項嘢～！」				

圖 5 客家笑話 excel 檔範例

步驟三：結構分析

匯入 excel 完成之笑話將依據 Labov (1997) 敘事結構中六項基本元素：摘要 Abstract (A)、導向 Orientation (O)、複雜行動 Complicating action (CA)、評價 Evaluation (E)、解決方式 Resolution (R)、結語 Coda (C) 進行結構分析。將笑話依照結構分句，其中導向 (O)、複雜行動 (CA)、評價 (E) 等可穿插出現。

為了使結構分析後的數據更有可信度，資料經初步分析後將請其他客家故事研究者進行結構分析的二次校對，確定分析後的結果為正確且無落差，經校對後的數據將根據不同主題進行整體的統計與分類處理，做更進一步的結果分析與討論。

	A	B	C	D	E
1	苗栗縣客語故事集三				
2	上京舉子				
3	民間故事				
4	笑話				
5	四縣				
6		labov 敘事結構			
7	有一个舉子愛上京赴考，	A			
8	行到路巷堵著一條大河壩，無竹排好坐，高不而將 縹衫褲脫淨淨撞到頭那頂。	O			
9	行到對面看著一個細阿妹仔佇該洗衫佢遽遽揸等下 背，細阿妹仔一看就講：「讀書郎來讀書郎，赤身 露體過河江，仰仔一身光光就毋顧，專門顧該條 腸。」	CA1			
10	舉子不示弱，踅等還佢講：「洗衫娘來洗衫娘，十 指尖尖罉河江，若佢高中轉，佢就愛借若个鑊仔 炒豬腸。」	CA2			
11	細阿妹聽仔面紅際炸，籃子攪啊著就轉去投其姆。 其姆講：「躉嫲，若个鑊仔借佢炒豬腸，阿姆也撿 兜食。」	R			

圖 6 客家笑話結構分析範例 (excel)

步驟四：客家笑話語意內容分析

最後將已分完結構之笑話繪製為表格，結合 SSTH-GTVH 中知識資源 (KRs) 概念分析笑話語意內容，包括對立腳本 (script opposition)、邏輯機制 (logical mechanism)、情境 (situation)、目標 (target)、敘述策略 (narrative strategies) 及語言 (language) 六項語意概念，如下圖七所呈現。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	笑話篇名	代碼	LA	SI	NS	TA	SO	LM		語言表現
2	狗兄	ML2-4	四縣							
3	聽依仔	ML2-19	四縣							
4	上京舉子	ML3-3	四縣							
5	誤用詩句个生趣	ML3-4	四縣							
6	聽婿郎	ML3-25	四縣							
7	傻女婿	ML3-33	四縣							
8	做長年毋好到東勢个葉屋	HL-38	海陸							
9	三個婿郎(二)	HL-48	四縣							
10	聽婿郎个故事	HL-49	海陸							
11	聽仔尋頭路	HL-50	海陸							
12	驚馬乜有一步錫	YM-8	海陸							
13	亂管槌棉	YM-15	海陸							
14	甥叫	YM-20	海陸							
15	若妹仔一夜切到光	YM-22	海陸							
16	茶罐攞過來	YM-23	海陸							
17	講話毋正	YM-25	海陸							
18	聽丁	YM-32	海陸							
19	聽舅仔	YM-33	海陸							
20	三儕生理人	YM-38	海陸							
21	燒喉山	YM-39	海陸							

圖 7 客家笑話知識資源表 (excel)

3-3 研究範圍及限制

本研究所採用之客家笑話從電子檔的建立到人工校正用字，以及最後的分類皆以人工進行，由於以多人分工，因此在故事資料的建置過程中考量到人工的疏失，提出以下幾點研究限制：

1. 故事分類不一致

本研究所採用客家故事分類主要以胡萬川 (2011) 俗文學類別作為主要參照，然而在分類中明確將帶有寓意性或諷刺性的故事分作「寓言」形式，而「笑話」本身內容主要在體現娛樂性質，因此藉由笑話諷刺的形式便不包含在此次研究當中。且由於分類依據除了書本本身已做分類除外，其餘皆為人工分析，並以一、二校不同人整理，因此在分類上可能會有觀點不同的考量，故本研究在挑選語料當中也進行第三次校正，並由原定 159 篇修正至 164 篇笑話，並以此數量為最終研究範疇。

2. 用字校訂錯誤

客家故事文本在譯寫過程中由編輯者進行整理，並在電子化的過程中由三位四縣腔母語人士進行校對，母語者皆為日常客語使用上流利且對於客家語言有研究者擔任，然而由於客家故事的描述者多為年長者，在語言使用上與現在教育部所頒定之客家常用字詞有些許出入，因此校訂過程中常出現無法理解意涵或合體字現象，且不同腔調之間也會有些許文化差異，因此母語者在校訂中以最大可能將錯別字進行校正，然無法轉寫之文字仍保留原樣或拼音形式。

第四章：研究結果與討論

本研究針對客家笑話的結構及語意成分提出三點研究問題：一、客家笑話中的敘事結構有哪些結構表現？與笑話主題有何關連性？二、客家笑話採取哪些邏輯機制 (logical mechanism) 並有何語言表現？笑點 (punchline) 在笑話中的功能為何？三、客家笑話中反映哪些客家特有社會文化價值？

為了瞭解笑話敘事者如何選擇笑話的內容題材以及組織笑話架構，本章節將呈現語料分析後的結構分布，並結合語意成分的結果做進一步的討論。首先「4-1 客家笑話敘事結構」將呈現客家笑話的結構分布，並結合主題分類探討結構表現上的差異；「4-2 客家笑話語言特徵」從言語幽默普遍理論 (GTVH) 所提供的六項參數來探討笑話內容的語言表現；最後「4-3 客家笑對立腳本與文化意涵」著重分析客家笑話中對立腳本的核心概念，並探討客家笑話所反映的社會文化意涵，並希冀透過與其他文化對比體現客家獨有的文化特徵。

4-1 客家笑話敘事結構

本章節將主要呈現客家笑話敘事結構的分析結果，將分為三大部分：「4-1-1 客家笑話結構分布」將呈現客家笑話中結構分布的現象，並與 Labov 敘事結構做對照與分析討論；「4-1-2 客家笑話主題與結構偏好」；「4-1-3 小結」將總述研究結果。

4-1-1 客家笑話結構分布

在 164 篇客家笑話中，根據笑話主題內容進行分類，結果如以下〈表 9〉所列。癡痴人物以 43 篇在客家笑話主題中佔最多篇數，其次依序為負面人性 41 篇及性議題 40 篇，以描寫人身體疾病及生理現象等疾病殘缺類則佔最少數只有 13 篇。依據結果顯示客家笑話的內容大多描寫「傻」行為人物的刻劃，或

是針對人性的描寫為主題。其中，與禁忌議題相關的性議題也佔不少比例，顯示在客家笑話中對於「性」觀念的調侃也值得更進一步討論。最後，值得特別注意的是，癡癩人物及負面人性比數上相當接近，且與性議題的數量相差不多，顯示此三大類別在客家笑話的選材上為大多數笑話敘述者的主要選擇題材。

〈表 9〉客家笑話主題分布

客家笑話主題分布				
癡癩人物	性議題	疾病殘缺	負面人性	族群偏見
42	40	13	41	28

依照主題分類結果，將客家笑話的敘事結構分類，結果顯示笑話結構共為五大類：「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」以及「其他」³。這五大類別中分別就不同主題分類做統計，結果如下〈表 10〉所示。其中各項結構要素分別代表為：摘要 Abstract (A)、導向 Orientation (O)、複雜行動 Complicating action (CA)、評價 Evaluation (E)、解決方式 Resolution (R)、結語 Coda (C)。

〈表 10〉客家笑話敘事結構分布

結構 主題	O-CA-R	A-O-CA-R	A/O-CA-R	O-A-O-CA-R	其他
癡癩人物	15	8	14	5	0
性議題	19	4	13	4	0
負面人性	19	2	15	0	5
疾病殘缺	3	1	5	1	3

³ 此五大類型中，「O-CA」之結構均包含沒重複的 O-CA 與重複超過一次以上的形式。

族群偏見	12	3	11	2	0
總計	68	18	58	12	8

*表中解決方式(R)經研究發現為笑點(punchline)，但為與敘事結果做對照，在此仍予與保留。

在結構的表現上，對照 Labov (1997) 的敘事結構表現，可發現客家笑話中的結構分析有幾項特點：

客家笑話中並沒有完整敘事結構表現，與 Labov 所提出的完整敘事架構 A-O-CA-R-E-C 有所差異。根據〈表 10〉結果顯示五大結構分類中皆沒有完整的敘事結構，且多以導向 (O)、複雜行動 (CA) 及解決方式 (R) 為結構組成要素，甚至在疾病殘缺中更發現缺少解決方式 (R) 「A/O-CA」的結構形式，相關細節將於下〈表 11〉再進一步說明個別結構間變體的差異。

客家笑話的結構表現並非完全依照線性發展 (linear) 的順序 (Smith, 2006)，講述者會在講述笑話過程中穿插故事背景資訊 (導向、摘要) 導致結構的不連貫，這可能受到講述者說話當下的敘事方式不同而呈現不一樣的結構形式，因此在少數笑話中講述者選擇先帶出故事背景資訊 (導向) 之後才進入順敘結構發展，如「O-A-CA-R」此一類別中導向 (A) 與摘要 (O) 的倒置便說明此一現象。

根據 Shultz (1976) 認為故事的設置 (set up)，在敘事結構中摘要 (A)、導向 (O) 為了提供聽眾足夠的資訊來理解笑話，因此在故事結構中為必要的存在，而客家笑話表現支持此一論點，幾乎在所有結構中均存在導向 (A) 或摘要 (O)，唯一區別在兩者在笑話中的比例以及是否同時出現 (A/O)。

Labov 敘事結構中定義解決方式 (R) 為故事的最後發生什麼或是事件的解決方式，然而客家笑話中所標記 (R) 的結構並不符合 Labov 所定義的內容，相反的，笑話中所標記 (R) 的結構其實為笑點 (punchline)，作為提供笑料並給予聽眾出人意料之外的感受，且大多出現在笑話的末端使聽眾產生笑料，笑點如何在笑話中運作將在「4-2 客家笑話語言特徵」更進一步說明其語言表現。

客家笑話中以「O-CA-R」和「A/O-CA-R」為最常見的結構，其中 O-CA 可循環超過一次以上形成循環式結構 (cyclical structure) (Ruhlemann, 2013)，與 Rozin, Rozin, Appel 和 Wachtel (2006) 所提出的「AAB」結構有類似結果，他們提出兩個 A 為類似的結構建立成為一重複 (repetitive) 形式，最後再加上 B 一笑點 (punchline) 結合不同的結構形式，與在客家笑話中 O-CA 的循環結構有相似的表现形式。

客家笑話的結構表現突顯了笑話與一般敘事體的結構有所不同，同時根據分析結果發現笑點 (punchline, PL) 取代敘事結構中解決方式 (R)，成為笑話中的重要要素之一，關於笑點如何提供笑料以及帶給聽眾出乎意料感受的語言表現與機制使用將在 4-2 進一步討論。下一部分將探究主題與結構表現以及結構變體間的差異來說明客家笑話結構與主題的關聯性。

4-1-2 客家笑話主題與結構偏好

根據結構分析結果將客家笑話結構分為「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」以及「其他」此五大類，每項之下皆有多項變體，在基礎的結構上根據 Labov (1997) 定義敘事結構要素的範疇：摘要(A)、結語(C) 為非必要元素，評價 (E) 則可任意穿插結構之間，以敘事結構基本原則依照是否有結語(C)、評價 (E) 的穿插以及受到故事長度影響有兼類 (A/O、R/E) 分為不同變體形式，並依照結果和主題交叉比對後如以下〈表 11〉所示。

客家笑話結構類型參照 Labov 敘事結構外，也依據笑話結構實際表現分類，將結構分為五種類型 (types)。其中，「O-CA-R」與「A/O-CA-R」和「A-O-CA-R」與「O-A-O-CA-R」此兩組架構十分相似，對照兩組間差異發現：前一組差別在摘要 (A) 的有無，主要受到笑話篇幅短小的限制要求，兼類 (A/O) 的出現得以解釋，大多數的笑話為了配合推砌笑點因此較少長篇幅的笑話出

現，因此為了提供足夠資訊讓讀者理解笑話，因此兼類的出現彌補了這個要求，且仔細檢查兩類笑話內容發現，有兼類 (A/O) 的笑話故事長度通常較短。

除了因為故事長短產生的結構差異，摘要的有無也影響笑話腳本 (scripts) 的預期效果，「O-CA-R」結構藉由故事內容資訊鋪陳，聽眾會根據情節安排對結局有預設 (expected) 概念，最後釋放笑點時因與預期相反而產生笑料；然而「A/O-CA-R」結構在一開始由敘述者給予聽眾預期腳本，並隨著笑點的出現產生「非預期」的效果，兩者差異在敘述者提供資訊方式的不同。而第二組「A-O-CA-R」與「O-A-O-CA-R」的差別則是在於摘要與導向的倒敘方式，主要為敘述者在編排故事時，因講述故事過程中發現缺少故事要素，故在講故事途中加入補充故事背景資訊，因此產生這種倒敘性結構。兩組結構差別在於敘述者的描述方式或笑話資訊提供方式不同，最後結合變體形式組成笑話。

〈表 11〉客家笑話敘事結構分布列表

結構類別		主題	癡 人物	性 議題	負面 人性	疾病 殘缺	族群 偏見	總計
		O-CA-R	O-CA(*)-R	10	16	19	2	5
O-CA(*)-E-R	3		1	0	0	1		
O-CA(*)-R/E	1		2	0	1	2		
O-CA(*)-R-C	1		0	0	0	4		
A-O-CA-R	A-O-CA(*)-R	6	1	0	0	2	18	
	A-O-CA(*)-R/E	1	1	2	0	0		
	A-O-CA(*)-R-C	0	2	0	0	1		
	A-O-CA*-E-R	0	0	0	1	0		
	A-CA-O-CA-R	1	0	0	0	0		

A/O-CA-R	A/O-CA-R	1	1	4	0	4	58
	A/O-CA-R-E	0	1	0	0	0	
	A/O-A-CA-R	1	0	0	0	0	
	A/O-A-O-CA*-R	0	1	0	0	0	
	A/O-CA-O-CA*-R	0	0	6	0	3	
	A/O-CA-E-O-CA*-R/E	0	0	0	1	0	
	A/O-O-CA(*)-R	8	8	5	4	0	
	A/O-O-CA(*)-R/E	2	2	0	0	3	
	A/O-O-CA(*)-E-R	2	0	0	0	0	
	A/O-O-CA*-R-C	0	0	0	0	1	
O-A-O-CA-R	O-A-CA-O-CA*-R	0	2	0	0	0	12
	O-A/O-CA-E-R	0	2	0	0	0	
	O-A-O-CA*-R	1	0	0	0	0	
	O-A-O-CA*-R/E	3	0	0	0	0	
	O-A/O-O-CA-R	0	0	0	1	1	
	O-A-O-CA*-E-R	1	0	0	0	1	
其他	O-CA(*)-E-CA-R	0	0	2	2	0	8
	O/CA-CA-R	0	0	3	0	0	
	A/O-CA	0	0	0	1	0	
總計		42	40	41	13	28	164

(*)標記為 O-CA 結構重複一次或一次以上

探討結構類別間的差異表現，從主題與結構討論其關聯性。檢視結果發現，五大主題間並無明顯有特定結構上的偏好，數據顯示大多數笑話皆以「O-

CA-R」(68筆)、「A/O-CA-R」(58筆)此兩類結構為主，結構分析範例以下
 〈表12〉、〈表13〉表示。

〈表12〉 O-CA-R 結構分析 (取自 ML-33 〈上京舉子〉)

有一个舉子愛上京赴考， 行到路巷堵著一條大河壩， 無竹排好坐，	O
高不而將膠衫褲脫淨淨撞到頭那頂。 行到對面看著一個細阿妹仔佇該洗衫佢遽遽揸等下背， 細阿妹仔一看就講：「a 讀書郎來讀書郎，b 赤身露體過 河江，c 仰仔一身光光就毋顧，d 專門顧該條腸。」 舉子不示弱，	CA
跔等還佢講：「a 洗衫娘來洗衫娘，b 十指尖尖罈河江， c 若佢高中轉，d 佢就愛借若个鑊仔炒豬腸。」 細阿妹聽仔面紅際炸， 籃子擲啊著就轉去投其姆。 其姆講：「a 惹嫲，b 若个鑊仔借佢炒豬腸，c 阿姆也撿 兜食。」	PL ⁴

〈表13〉 A/O-CA-R 結構分析 (取自 KJ-8 〈鬥股做酒〉)

長腳仔膠矮牯仔兩儕計劃鬥股來做酒。	A/O
矮牯仔對長腳仔講：「a 你出米，b 佢出水。」 長腳仔講：「a 米都係佢出，b 另擺仰般算？」	CA
矮牯仔講：「a 佢毋會梟你。b 等酒做好，c 你將這兜水 泌還佢，d 伸个全部還你。」	PL ⁵

上述兩例以「性議題」和「負面人性」為例，說明客家笑話中最常見的結構形式，發現多數笑話主題以導向 (O)、複雜行動 (CA) 以及笑點 (PL) 為主要組成要素，且有兼類 (A/O) 的笑話大多篇幅較短小。然而「疾病殘缺」在結構分布上較其他主題分散，例如在其他類別中有較為特殊「O-CA-E-CA-R」的結

⁴ 此根據笑話結構分析笑話實際表現，將解決方式(R)改為笑點(PL)

⁵ 此根據笑話結構分析笑話實際表現，將解決方式(R)改為笑點(PL)

構，如下〈表 14〉。可能因數量較少難以看出顯著性，也可能因此議題在社會觀感中認為取笑、嘲諷身體有缺陷者為不恰當之行為 (Douglas, 1968)，且內容多描述有口吃、放屁等，容易使特定族群觀感不佳，因此在笑話內容的選材上較為少見。

〈表 14〉疾病殘缺「O-CA-E-CA-R」結構分析 (取自 ML2-4〈狗兄〉)

有一日， 街項發生一件意外个事情，	O
已多人佢該尖尖等看， 其中有一隻人目珠看毋到， 毋過偏偏尖等去看，	CA
別人罵佢：「a 你看毋到，b 做麼个愛尖等進來呢？」 佢講：「a 借佢看啦！b 該傷者係吾个阿哥。」	
大家就想講：「a 該明明就毋係厥哥，b 仰般愛講係厥哥？」	E
大家就讓佢看， 行前看啊了， 原來係一隻狗仔，	CA
大家就笑佢：「a 喔！b 原來你就係狗仔个阿哥。」 大家就大笑一場。	PL

對比各類主題來看，「癡痴人物」的結構分布以「O-CA-R」以及「A/O-CA-R」為最主要兩大結構，偶爾於結構中最後給予評價 (E) 來表示講述者於笑話中描述人物的「傻」或是「言行不恰當」，值得特別注意的是，「癡痴人物」與「性議題」和「族群偏見」結構類型分佈一致為：「O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「A-O-CA-R」和「O-A-O-CA-R」為主，其中以癡痴人物的「A-O-CA-R」為結構分析範例，如下〈表 15〉為例：

〈表 15〉A-O-CA-R 結構分析 (取自 KJ-14〈祝壽〉)

一陣人共下去一家祝壽。	A
-------------	----------

食酒个時節， 大家聘好逐儕都愛講一句有「壽」字个好話。	O
有一儕大聲講：「壽夭莫非命？」 大家嚇著講：「仰恁樣講？」 就拿一大杯酒來罰佢。	CA
佢乜嚇到面癱青， 兜起酒講：「a 該死！b 該死！」	PL ⁶

「疾病殘缺」因為題材因素與敘述者講述風格不同影響，較多「其他」結構的表現，與一般預期結構循環式 (Ruhlemann, 2013)、完整 (Labov, 1997) 型式有所不同，且與其他主題最大不同在兼類 (A/O) 的結構「A/O-CA-R」分布較「O-CA-R」為多，仔細觀察笑話內容發現大多因為疾病殘缺類故事會在一開始便破題點出故事主角的問題，例如 DS4-30〈睡目打吼〉中開頭便說明兩位主角睡覺會打呼：「這滿啲講一個啲，一個細俾啲，睡目啊會吼啦，啊細妹一個睡目會哼啦。」

「負面人性」在結構組成不僅變體較單一，與其他主題不同的在於「負面人性」的結構組成缺少倒敘的結構，且「其他」類別中也出現 (O/CA) 兼類，如下〈表 16〉以「O/CA-CA-R」為例，大多受到篇幅短小影響，且負面人性著重在描述人物性格特質，並無侷限於特定角色，如癡癩人物中多以孩子或女婿為主，多使用代稱方式來命名故事角色，如下例子中「秋蓮」與「秀美」便是一例，以兩位角色對話互動中說明人物性格中過於誇張、誇大的表現。

〈表 16〉負面人性「O/CA-CA-R」結構分析 (取自 KJ-13〈歎雞骸〉)

秋蓮講：「a 吾屋下有一隻當大个鼓，b 輕輕仔捶一下， c 百里外个人都聽得著。」	O/CA
秀美講：「a 吾屋下有一條牛，b 企佇河灞南片，c 頭林 探到河壩北片去食草。」	

⁶ 此根據笑話結構分析笑話實際表現，將解決方式(R)改為笑點(PL)

秋蓮頭那拂啊拂仔講：「a 哪有恁大个牛？b 俚毋相信。」	CA
秀美講：「a 無恁大个牛，b 若屋下該隻大鼓仰弓得起來？」	PL ⁷

綜觀客家笑話的結構表現與主題交叉比對結果，發現客家笑話在結構組成有其特殊的表現形式，根據 Labov 和 Waletzky (1967) 定義之敘事結構要素中包含導向、複雜行動、解決方式與評價，然而在客家笑話結構中，評價並非必要要素之一，從笑話五種結構類型中「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」及「其他」便可發現，評價在客家笑話結構中只做為偶爾出現的元素，且其出現位置也與 Ruhlemann (2013) 研究發現多出現在故事高潮處有不一致的現象，根據〈表 11〉可發現評價 (E) 的位置不僅僅出現在解決方式 (R) 之前，有時也會出現在解決方式之後，甚至插入在 O-CA 循環結構之間做為表達敘述者觀點等，雖說評價可任意穿插於故事結構中，但在客家笑話的例子裡顯然評價的位置較無明顯偏好在故事高潮處，然大致上表現仍然支持 Labov 所定義敘事結構結果。

此外，摘要 (A) 與結語 (C) 在敘事結構中定義為可選擇性出現之元素，然而在客家笑話中發現摘要普遍出現在大多結構中，在五種結構類型中便占「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」此三類，數量上更超過一半以上 (54%)。相反的，結語在客家笑話出現比例只達到全部的 5%，且大多分布在「族群偏見」此一主題，仔細觀察內容發現：有結語之故事大多描述客家族群與外省、閩南等因語言語音差異產生的誤解，敘述者為了幫助觀眾理解笑點所在多在故事說完後回到敘事現場補充說明或解釋，因此結語的出現是敘述者為了確保觀眾理解笑點而出現的結構要素。

從結構組成順序來看，客家笑話「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」及「其他」結構分析結果證實敘述者偏好以順敘方式闡述故事的觀點 (Beeman,

⁷ 此根據笑話結構分析笑話實際表現，將解決方式(R)改為笑點(PL)

1999; Smith, 2006)。同時從結構變體來看，多項要素（如評價）的插入也證實客語故事較類似中文故事在結構的組成與變體的確較為複雜多元（秦微雲，1999）。

4-1-3 小結

上述例子說明客家笑話結構組成的類型，與笑話主題分類的關聯性，根據笑話結構分析與主題間交叉比對結果後發現：笑話結構與 Labov 和 Waletzky (1967) 和 Labov (1997) 提出敘事結構中的組成要素有區別，最明顯在於笑點 (punchline) 取代解決方式 (R) 為笑話中必要元素之一，且評價 (E) 不一定為客家笑話必要要素。與主題的關聯性發現：不論何類主題皆以「O-CA-R」、 「A/O-CA-R」此兩種結構類型為主要組成型式，兩者結構是否包含摘要 (A) 之差別在於笑話中預設腳本概念的來源為敘述者或是聽眾的區別。

對比五類主題結構表現發現，結構與主題間並沒有明顯的關聯性，但主題間類有相似結構表現，如：癡痴人物、性議題與族群偏見結構類型分佈一致；負面人性則缺少倒敘結構，並增加「其他」類別表現；疾病殘缺則因為題材特殊且數量較少因此不僅結構類型較分散外，也較難看出顯著性。

透過笑話結構與主題交叉比對後發現，結構分布無法突顯笑話主題間的顯著差異，因此推測笑話主題與笑話內容的語言表現有相關。結構分析結果顯示客家笑話在結構組成要素與敘述順序，並發現笑點在笑話的必要性，根據失諧理論 (Shultz, 1972) 認為笑點是提供笑話腳本轉換及解決失諧的來源，因此為了理解笑話腳本如何轉換以及探討笑點的在笑話中的功能為何，並了解敘事者如何編排笑點和使用何種語言策略，在「4-2 客家笑話語言特徵」將進一步討論笑點在笑話中的功能，並從笑話內容探討敘事者如何選擇目標，以及笑話中使用何種語言策略來達到娛樂聽者的感受 (Raskin, 1979)。

最後透過分析笑話結構及語意內涵，探討客家笑話外在結構與內在語意間的功能，和結構對於笑話表現的影響，透過分析結果希望呈現與笑話主題間的關聯性並反映客家文化意涵與社會階層的結果。

4-2 客家笑話語言特徵

根據笑話敘事結構分析結果發現，笑話結構中解決方式 (R) 被笑點 (punchline, PL) 取代，腳本理論中提到笑話的兩個腳本概念，在一個表面的腳本下層隱含了另一個真實腳本，而笑話真正的笑點也隱含在第二腳本的理解，這也就是為何聽眾會產生失諧的原因：聽眾一開始會受到第一腳本 (script 1) 的影響，對笑話結果產生預期，然而隨著笑點的揭露與原先預測相違背時，這時聽眾在理解上產生失諧，而只有在體會到第二腳本 (script 2) 所蘊含的內容時，才能產生笑的感受。笑話腳本示意圖以「O-CA-R」結構為例，如下圖八所示：

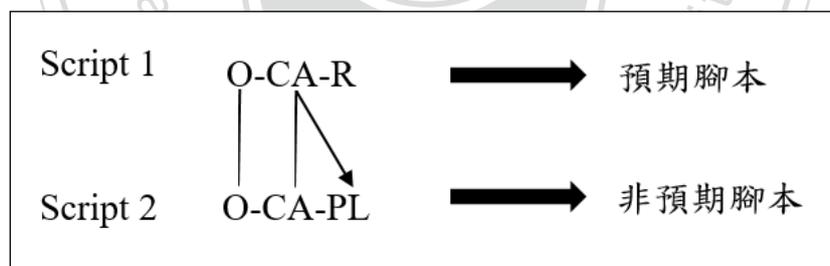


圖 8 笑話腳本示意圖

為了理解笑話內容是透過何種機制導致腳本的轉換，使得聽者能夠理解笑點所在，以及笑點在客家笑話中的功能為何，本章節將根據笑話中語言特徵(詞彙、語意及構詞)探討笑話中語言表現的特色。「4-2-1 客家笑話邏輯機制」將分析笑話中所採用不同語言策略及邏輯機制如何理解笑話；「4-2-2 笑話腳本轉換」結合笑話敘事結構與邏輯機制的使用策略來說明笑話腳本如何轉換。

4-2-1 笑話邏輯機制 (LM)

根據言語幽默普遍理論 (GTVH) 中分析客家笑話中所使用的邏輯機制 (LM)，發現客家笑話在笑點採用的邏輯策略，以及敘述者如何在內容編排上使得笑話產生出人意料之外的效果。

根據敘事結構分析中得知笑話有慣用的敘事結構類型，在知識資源 (KRs) 中分析笑話語意內容，進一步從語意層面探討笑話內容的組成，從笑話所採用的語言表達方式 – 敘述策略 (narrative strategy) 來看笑話所使用不同描述方式，結果顯示客家笑話的敘述策略 (NS) 共可分為對話、詩對、說明以及重複句式四種形式，分佈結果如下〈表 17〉所示：

〈表 17〉客家笑話敘事策略類型

敘述策略類型	數量	百分比(%)
對話	101	62%
說明	40	24%
重複句式	15	9%
詩對	8	5%
總計	164	100%

(*取百分比至整數位)

結果發現，客家笑話在描述方式多採用對話 (62%)，其次為說明方式 (24%)，最後為重複句式 (9%) 及詩對 (5%)。根據結果客家笑話多採用對話型式以故事間角色對話方式突顯人物在言行舉止的特徵，例如：〈顧阿行打鬥敘〉(DS5-28)⁸ 中藉由愛占人便宜的顧阿行與朋友的對話顯示其愛佔便宜的性格。如範例

⁸ 詳細客語故事編號參照附錄一：客家笑話列表

中粗體所標示，顧阿行為了在聚餐時占朋友便宜，因此刻意餓著肚子以便在聚餐時吃的比較多，甚至最後餓了兩天都沒吃飯。

〈顧阿行打鬥敘〉：

單蘭，有一個人安到，名安到顧阿行，從來疍，都真愛批人个人就係了。反正，疍，有麼事情，反正佢愛，反正愛批人。有一日啊，朋友疍恁仔，大自家來，來搵顧阿行，疍，佢講：「好啊！時間約束好。」「喂，顧阿行，天光之來打鬥敘，天光下晝疍？」啊大自家都知知疍，愛，愛，佢真愛批人。顧阿行，該暗晡就無食飯囉，疍；啊第二朝脣又無食飯，疍，該下晝，佢講：「喂！若打鬥敘？東西買好了？」天光下晝，諗屌厥顧阿行肚屎麼枵到會死。「啊，等著等啦！等較枵兜食較多！」到該天光下晝，到該下晝，疍。「喂，若這兜，打鬥敘，喂，打鬥敘東西，常在乜」大自家講：「無愛囉」「若這兜疍，毋好恁仔，無愛就同佢講無愛，啊害佢枵兩日無食飯。」（取自《東勢鎮客語故事集(五)》）

此外，說明方式是一般故事中常見的敘述方式，由講述者觀點出發，透過直敘的方式講述故事事件的發生與結果，在客家笑話中較特別多用在故事有特殊時代背景，例如：DS3-26〈「中科」到底係醫哪位〉介紹中科國民學校背景；NDS2-5〈斗六到了〉以民國三十八年國軍來台後，客家族群與外省族群間因語言差異鬧出的笑話等。在以下 DS2-24〈日本先生个笑話〉中全篇以講述者說明方式講述日本時代因對日語的不熟悉，導致學生誤將煙 [tha2pa2khoo2] 聽成蛋[tha2ma2koo2]，而鬧出的笑話，全篇以講述者說明故事情節發展，最後加入補充說明日語語音差異而產生的笑料。

〈日本先生个笑話〉：

諗！這就係日本時代，這滿算起來有五十，五十五年个事情。佢成十

歲讀書个時節，一個日本〔老師〕啊，喊厥學生啊，買該買煙啦，日本人講，安到，煙安到tha2pa2khoo2，該學生就聽無真啦，就走去買卵轉來。哇！先生哪！願煙，願到會死jia2啲，啊就買著卵，就謹到喊毋敢。卵呢！日本話，安到tha2ma2koo2啦，差一屑音啦，啲，啊這真好笑啦，佢等做細人逐個都笑到肚屎都搨起來。(取自《東勢鎮客語故事集(二)》)

重複句式與詩對在客家笑話中較為特殊的敘述方式，例如在 DS4-24〈別位還較得〉中傻女婿發現嫁來的媳婦都不做事，而且肚子還脹起來，後來經過岳母解釋才知道是媳婦懷孕了，然而傻女婿卻將「有身項」[rhiu33 shin33 hong53]聽成「圍身項」[vui113 shin33 hong53]，透過重複形式來顯示傻女婿沒有女性懷孕常識，且聽錯後還誤以為媳婦只是肚子脹起來而已。

〈別位還較得〉

頭擺人哪，講安到阿貓伯个妹啊。嫁分阿狗伯啊啲，啊佢講喔：「唉喔！若妹嫁來屋下啊，啊嘎無麼愛做事喔！」恁仔。啊厥老公講恁仔：「佢轉去同厥姆講！」就轉去講：「丈人哀、丈人哀！某名啲，毋做事你知無？啊毋知做麼个喔？肚屎緊膨起來喔！」啊厥丈人哀講：「蠢痴！有身項啊！」佢講：「唉哉！就係圍身項，別位還較得！」將恁仔講。講該蠢婿郎就實在還蠢喔，「別位還較得！就係圍身項喔～！」恁仔啲。(取自《東勢鎮客語故事集(四)》)

詩對形式多表現在女婿為了慶祝丈人過生日作對聯，如 HL-49〈蠢婿郎个故事〉；或是為了坐船的順序以作詩對方式來決定，如 NDS2-6〈坐船个古〉，這種做詩方式不僅具有特殊的時代性外，也表現了客家笑話中獨特的表達形式。以 ML3-3〈上京舉子〉為例，故事中以要上京趕考的舉子在途中經過河壩時遇

到一位女子，女子藉機以詩對方式捉弄男子裸身過河卻只遮著生殖器的行為，並以「豬腸」暗示男性的生殖器官，而男子聽完也不甘示弱調侃回去，以鑊仔炒豬腸暗示性行為，全篇笑點在於最後妹子返家後告訴母親，而母親卻誤解豬腸為真正的豬腸，讓人捧腹大笑。

〈上京舉子〉

有一个舉子愛上京赴考，行到路巷堵著一條大河壩，無竹排好坐，高不而將膠衫褲脫淨淨擗到頭那頂。行到對面看著一個細阿妹仔佇該洗衫佢遽遽揸等下背，細阿妹仔一看就講：「讀書郎來讀書郎，赤身露體過河江，仰仔一身光光就毋顧，專門顧該條腸。」舉子不示弱，跔等還佢講：「洗衫娘來洗衫娘，十指尖尖鱗河江，若佢高中轉，佢就愛借若个鑊仔炒豬腸。」細阿妹聽仔面紅際炸，籃子擲啊著就轉去投其姆。其姆講：「躉嫲，若个鑊仔借佢炒豬腸，阿姆也撿兜食。」（取自《苗栗縣客語故事集（三）》）

分類笑話敘事策略發現，笑話雖在形式上採用不同的敘事形式，但不同的形式有不同的效果，例如對話形式透過角色間的言談對應，而重複句式除了重複笑點外也有加強誇飾的效果。但為了更進一步了解笑話的笑點，以及腳本轉換的機制如何幫助笑話的理解，參照笑話語意內容與語言表現結果，並依據 Attardo (2002) 所提出 27 項邏輯機制為準，分析客家笑話中的邏輯表現類別。結果發現客家笑話所採用邏輯機制共十五項，以下將分別就各類項目說明並以客家笑話為例子解釋機制的運作與語言表現的方式：

1. 類比 (Analogy)

笑話中藉由兩者之間相似的特徵產生對比，如〈麼个人追麼个雞〉中以教書先生與飼料雞作對比，兩者在語意特徵上有相同特質。以前教書先生和武生相對，擁有較為瘦弱、沒有經過鍛鍊的特質，與飼料雞這種經人工飼養沒有經過田野放養的雞具有相同概念，因此養雞主人以飼料雞沒有鍛鍊過的特質來嘲諷教書先生身體瘦弱，也暗示了當時代對於文生的不重視和刻板印象。

〈麼个人追麼个雞〉

有个人佇田頭起一棟雞寮，畜當多雞仔。有一日咧，雞仔鑽縫走出來。堵好，一个教書先生來奈，看著雞仔走出來，搵搵追，恁追都追毋到。畜雞的主人看到恁形，佢講：「你都毋係武底出身，你嘎追得著。」又接等講：「麼个人追麼个雞，你追飼料雞做得。」（取自《新屋鄉客語故事（一）》）

2. 同音異字 (near homophones)

笑話中以語音相似但語意及字詞不同產生的理解誤會，或是由一詞多義的雙關語 (pun) 形式，造成角色間的誤解或是語意選擇的不同產生的笑料。如例子中閩南老婆因不通客語，在晚上睡覺時因想要上廁所便跟老公講了：「屎出」，卻沒注意與客語「徙出」的語音上相似，因此睡在外側的老公誤以為老婆叫他往外睡一些，最後才發現原來是因為語音上的誤解鬧出的笑話。在客家笑話中許多客家族群與其他族群間因語音差異在交談上鬧出的笑料，頗具有時代與客家文化性。

〈徙出、屎出〉

頭擺偲客人討一個學老人啦啱～啱因為該這個言語毋會通啦了～啱偲頭擺這個老式个就睡這紅眠床～啱。婦人家暗晡時頭睡目了噢～同厥老公講話：「〈屎出〉，〈屎出〉～」（婦人家斯睡裡角男人斯睡外背婦人家屎出斯毋曉講客毋係），「唉～哉，徙出！徙出！緊徙緊出，徙，徙，徙，徙，徙到硬硬會歸暗晡還在徙出，徙出」恁仔哇～噢。到徙著眠床刀了講：「今佢都會跌倒了，你還緊都在徙出、徙出～」噢～到尾面講就係「屎出」噢～恁仔啦～（取自《東勢鎮客語故事集(五)》）

3. 巧合 (Coincidence)

故事中所發生的事件因目標與狀態碰巧搭上形成的笑點，或笑話內容所表達方式與目標在特定語音或文字相似，如〈三儕生理人〉中三位賣瓠杓、筆、管針的生意人在叫賣的過程中，因第三人講話有鼻音且發音不標準，三人叫賣聲連在一起形成：「瓠杓裂開果真」（瓠杓斷開果真），因此路上行人聽過後都沒有買。此笑話重點不僅僅在於三人連聲的叫賣聲恰巧形成「瓠杓子裂開果真」的結果，更是必須透過啟動語音的效果來完成笑點的鋪陳。在此機制中常利用語音、聲音上相近的形式來表達，多使用「同音異字 (Near homophones)」策略。

〈三儕生理人〉

三儕人共下做生理，第一儕賣瓠杓，第二儕就賣筆，該第三儕佢斯賣管針。頭前儕緊行緊喊：「瓠杓、瓠杓喔！」。後背儕喊：「筆(必)喔，筆(必)喔。」第三儕賣該管針：「管針(斷真)，管針(斷真)。」（因為第三儕係齙鼻个人，講話鼻齙齙。）害該賣瓠杓賣歸路仔，一日行到暗，無賣半個瓠杓。到尾，緊想仰會恁奇怪，有人看無人買，就頓恬企下來看。珍个人

賣筆，噫哦在該賣管針。連啊起來：「瓠杓，筆(必)喔，管針(斷真)。(取自《楊梅鎮客語故事(一)》)

4. 事件結果 (Consequence)

笑話中具有時間順序的關係，並根據故事鋪陳中前述事件所推論出來的結果，如〈豬子蝕忒〉中講述老公出門後回來發現豬一天少一條，最後在旁偷看才得知原來被老婆吃掉，並且也因為抗拒不了誘惑也吃了一隻。透過事件順序發展結果形成最後笑話的結局，不僅因為老婆的偷吃也為最後老公因為豬的味道實在太香而妥協，讓人讀來頗為諷刺。

〈豬子蝕忒〉

兩公婆頭擺當苦啊，畜一竇豬嫲子，老公出門做工去，做長年，無常轉。好久！好久！轉來看一擺，看到豬子蝕一條。好久！好久！又蝕忒一條。厥舖娘將豬子拿來撚撚死，搵黃泥，搵搵咧，拿來禾桿包等去焗。焗焗+啊，當好食，該齋啊！厥老公問佢：「豬子仰會毋見忒？」厥舖娘講：「佢會知，畜來畜去毋見忒。」厥老公走去瞞等。看到孤盲長透燵兜火爐堆佇該焗。鼻著恁香，就講：「恁香，該怕盡好食。」嗶毋敢罵厥舖娘，又講：「恁來焗加一條來食。」(取自《新屋鄉客語故事(一)》)

5. 角色翻轉 (Role reversals)

角色翻轉說明同一角色的預設語意特徵產生轉換，因此形成與原先特質相反或不同的特質，或是其角色特質被其他角色取代等。如故事中三個婿郎原先腳色特質為〔跛腳〕、〔流鼻涕〕及〔臭頭〕，但是透過行為掩飾後三者的語意特徵由原先有缺陷的特徵變成〔正常〕，使得角色原本固有的語意特質產生了轉換。

〈三個婿郎(二)〉

三個婿郎，一個係臭頭，一個係跛腳，一個流鼻流無停。丈人老愛做生日哩，這三儕人講好勢，麼儕先行。這個跛腳仔先行，流凜个第二，第三就係發臭頭。第一个跛腳，壞看啊，講：「畫龍畫虎入高堂。」該腳跛，腳著啊著，人都無知佢跛腳仔，看著凳仔就坐了。就第二個流凜个講：「喔！講著虎倅驚著，倅開銃來打」衫袖擎起來摻鼻掉落去哩。該第三個臭頭講：「看著銃就會驚。」手就頭那緊爪。(取自《花蓮客家民間文學集》)

故事中，有缺陷的三位女婿說好以行為的方式來掩飾自己的症狀，如跛腳的女婿透過模仿走路怪異姿勢的樣子來掩飾自己跛腳的事實；第二位流鼻涕的女婿以模仿打槍的姿勢用袖子來抹去鼻涕的痕跡；最後臭頭的女婿以看到槍就怕的反應舉動趁機抓頭來掩飾自己頭癢。三者具體的行為表現不僅讓人啼笑皆非，也顯示了當時社會對於有缺陷人士多以掩飾的行為來偽裝自己。

6. 排比 (Parallelism)

在笑話文本中以相似的句法結構呈現形成語意上的對稱，如〈溜皮同烏青〉中「〔不會痛、也不會癢，沒有〕溜皮〔也沒有〕烏青！」在句法結構上以並列方式呈現語意上的類似，來表示沒有破皮也沒有瘀青。

〈溜皮同烏青〉

當時，正光復啲，該日本正走，愛交接中國正來啲，啊都國語都還毋熟毋係。新老師來講，佢也無經過讀這個中國个漢文哪。所以講，該勉強落去教个啦！佢該有一日，教著音樂了，喊講這個學生去扛風琴哪。佢講：「〔快點！去抬！快點〕。」佢走拚拚去，害佢嘎跌倒喂，跌倒了，加等

該老師聽著就真壞勢了，就問佢：「〔啊～！對不起！會痛嗎？〕」啊佢該下就言有教著毋係啊！「〔不會痛、也不會癢，沒有〕溜皮〔也沒有〕烏青！」（取自《東勢鎮客語故事集(六)》）

故事中「溜皮」與「烏青」採用漢語的用字卻以客語發音，以直接用聲音翻譯來表示，不僅在句式排列採用相同型式，在語音表現上也具有相似性。

7. 誇飾 (Exaggeration)

在笑話中刻意誇大或突顯某事物的特徵、尺寸等。如〈愁兩百歲〉中老人剛慶祝一百歲生日時，便開始擔心其在兩百歲生日宴會上記不清來的幾千幾百位的賓客，此篇在人的歲數（兩百歲）及賓客人數（千百個）上誇大表示其荒唐的想法，也顯示人對於長壽的渴望。

〈愁兩百歲〉

有一個老人富貴雙全，子孫滿堂。百歲生日該日，來祝壽个人啾啾滾，尖人都毋落。毋過老人家目皺皺仔，無麼个歡喜。人問佢：「人生有恁大恁齊個福氣，還有麼个好愁慮？」佢講：「各樣佢都無愁，俟愁兩百歲生日該日，來食酒該人添加幾下千幾百個，佢仰會記得清楚麼儕係麼儕？」

（取自《客家笑科》）

8. 腳本並列 (Juxtaposition)

在笑話中兩個腳本（預期、非預期）同時呈現在文本中，如〈五大天地〉原本預期象徵「五大天地」的匾額為讚頌官員德政的美意，但結局卻是嘲諷官員的腐敗與人民的苦難，透過直接在笑話中呈現兩個腳本概念，並以笑點轉換至非預期腳本來達到故事諷刺的效果。

〈五大天地〉

有一個官員好食酒毋做事、貪錢財毋顧百姓，大家恨在心肝肚又毋敢聲。臨下任，大家共家送佢一框德政牌匾，頂高刻等：「**五大天地**」。這官員接著：「這四隻大字係麼个意思？」大家共下應講：「你一上任，金天銀地；你在府內，花天酒地；坐堂聽訟，昏天暗地；百姓喊冤，恨天怨地；這下下任，謝天謝地。」（取自《客家笑科》）

9. 惡性循環 (Vicious circle)

笑話中某一事件或是特徵在故事發展中不斷的重複造成惡性循環，在客家笑話中多表現在言行不恰當一而再而三重複的結果，例如此例中三姊妹講不話清楚，卻不斷重複此事件而形成的笑話。

〈講話毋正〉

降三個妹仔，講話講毋正，厥姆愛出門啊，喊佢三姊妹：「人來毋好講話喔。」人來，講：「啲！該佛子。」一儕就應：「on1(觀)音娘斯 on1(觀)音娘，麼个佛子。」還一個就講：「阿姆喊你毋好 on2(講)，你又拿出來 on2(講)。」還一個講：「該哉佢無 on2(講)。」（取自《楊梅鎮客語故事(一)》）

笑話重點在於三姊妹說話不標準的預設，藉由事件發生使原本不該說話的三人為了互相提醒結果都講了話。除此之外，此笑話以語音相近的表現來達成笑果，姊妹因講話不標準將「講」[gong24] 說成 [on2]，均在發音上少掉了輔音只剩下韻尾的音節，進而使得三人講的語音十分相近，，因此聽來十分有趣。

10. 模糊指涉 (Referential ambiguity)

因為故事中目標指涉方式不明確，導致訊息接受者在理解上產生錯誤，最常見在英文笑話中指示代詞不明確鬧出的笑話等。〈鬥股做酒〉中兩個朋友一人出米一人出水來釀酒，酒釀成後兩人商量如何分成果，而矮牯仔刻意回覆「剩下的」模糊概念來代指做酒的剩料－米，因為釀酒完後酒水才是重點，矮牯仔藉此語言模糊表達方式來藉此佔長腳仔的便宜。

〈鬥股做酒〉

長腳仔摺矮牯仔兩儕計劃鬥股來做酒。矮牯仔對長腳仔講：「你出米，佢出水。」長腳仔講：「米都係佢出，另擺仰般算？」矮牯仔講：「**佢毋會梟你。等酒做好，你將這兜水泌還佢，伸个全部還你。**」（取自《客家笑科》）

11. 忽略事實 (Ignoring the obvious)

近似於「事實擺在眼前」，卻故意忽略明顯的事實，與明顯錯誤 (obvious error) 相似。此篇以「阿姆恁多腳」暗示媽媽與情夫睡覺，而一旁的女兒發現後被媽媽以掩飾帶過。藉由多出的「腳」來表示多出了「人」的語意表現，在語言上以轉喻 (metonymy) 中「部分代全體」的概念說明，並顯示媽媽試圖掩蓋床上多一個人和偷情的事實。

〈阿姆恁多腳〉

有一個婦人家，老公死撇啊啻，真～匱啦，啊就一頂眠床細細頂得仔，啊一個妹呀～就共下睡啦～，同一個男人共下待啊～就共下睡。啊厥妹呀！罈著恁多腳啊！就問講：「阿姆，**阿姆做麼恁多腳？**」恁仔。佢講：

「啊～細妹人恬恬睡，睡壁角啦～天光阿母正做衫分你著啦！」斯恁仔得仔啦。（《東勢鎮客語故事集(五)》）

12. 錯誤推論 (Faulty reasoning)

笑話中主要目標與預期的不相符，因推論上的錯誤理解，而產生荒謬的效果。如〈拋爽嗎好〉中主角因住在高簡與石角中間，且因為客運坐到兩站的價錢都一樣，主角因此選擇坐到後一站石角再下車，然而卻因此忽略了坐到後一站需要花費較多時間，顯得有點多此一舉而惹人笑話。

〈拋爽嗎好〉

有一個，有一個人，在斯戴該，該一個，愛仰脣，高簡到石角該中間，喺。高簡地方到石角中間，有真大喺。啊佢喺，有一日，堵著熟識人係東勢轉，啊坐豐原客運愛轉厥屋下，佢講：「啊，某人你要轉去？」佢講：「係啲！真壞恁仔啲，啊高簡也五元，坐到石角也五元，行起來又平遠，佢歪，佢坐到石角正徑著出來，佢拋爽嗎好。」（取自《東勢鎮客語故事集(三)》）

13. 缺失環節 (Missing link)

笑話的前提或預設結果為未知，在沒有實際證據的支持下為可能是正確的，因沒有其他證據顯示錯誤而形成正確的推論結果。如〈甘願分腳踢〉講述一個樵夫意外撞上一位醫生，然而當醫生要動手打他時，樵夫卻趕緊跪下希望醫生用腳踢他，當周遭的人都感覺奇怪時，他才說出原因：因為經過這醫生手醫治的人，沒有一個活著。透過樵夫過於誇張但卻可能有依據的說法，使得整起笑話不僅讀來讓人哭笑不得，也藉此諷刺庸醫行醫不當的下場，整篇笑點採

取依據雖過於誇張但仍可能因具有參考價值因此為人採信，同時也透過誇飾 (Exaggeration) 的效果讓人啼笑皆非。

〈甘願分腳踢〉

有一個撿樵个人孩等樵毋堵好撞著一個醫生，醫生當闕，擎起拳頭嬲就愛舂佢。撿樵个人及時跪下來，講：「佢甘願分你用腳踢。」脣頭个人都感覺當奇怪。這撿樵个人講：「經過厥手頭个人，無一個係生个。」（取自《客家笑科》）

14. 錯誤前提 (Reasoning from false premise)

笑點的來源自於搞錯目標意圖而鬧出的笑話。此篇笑話中爸爸請孩子去山頂找樹的枝椏來做凳腳，然而孩子卻誤以為能做凳腳的枝椏都必須是往下長的，因此找了半天都沒找到。

〈尋凳腳〉

有一家莊下人都係用樹仔个杈椏來做凳腳。有一日，一張凳仔个凳腳壞忒。該家人个阿爸喊厥俵仔去山頂尋較好个杈椏轉來做凳腳。這個俵仔拿等刀嬲、斧頭出門，斷烏正轉屋，麼个都無斬轉來。厥爸問佢，佢講：「杈椏斯有，毋過都係生往上个，毋生往下个。」（取自《客家笑科》）

此笑話之所以好笑點在於孩子缺少普遍的知識概念，一般凳腳的製作所使用的木柴並沒有特定方向的要求，然而孩子卻認為凳腳只能使用向下長的木柴，這樣的認知落差更加突顯了笑點所在。

15. 主題-背景反置 (Figure-ground reversal)

Attardo et al (2002) 提到猶太人換燈泡的例子中原本該轉燈泡最後卻轉了桌子為例，以故事中主題與背景間重點反轉產生的笑點。如〈殭蟲〉中重點應在於藥材長了蟲子，然而中醫生為了掩飾自己藥材生蟲的問題，硬是說成有蟲是因為吃了他的藥材的關係，將「長蟲」的主題轉移至「藥材」上所引發的笑料。

〈殭蟲〉

有一個中醫生生理當毋好。有一日，有一個人來拿藥仔。醫生拉開拖箱愛合藥仔分佢，看著底肚有蟲仔蠕蠕趨。來拿藥仔個人問：「這兜蠕蠕趨个係麼个東西？」醫生應講：「這係殭蟲。」這個人又問：「殭蟲仰係生个？」醫生講：「食吾藥仔个關係。」（取自《客家笑科》）

根據此十五項邏輯機制分析客家笑話，除了探討機制如何在笑話中運作，更發現許多笑話使用雙重機制，因此其分佈加總結果超過 100% 為此原因，其分佈如下〈表 18〉所示：

〈表 18〉客家笑話邏輯機制分佈表

類型	數量	百分比(%)
類比 (Analogy)	46	28%
同音異字 (Near homophones)	17	10%
巧合 (Coincidence)	17	10%
事件結果 (Consequence)	14	9%
角色翻轉 (Role reversals)	14	9%
排比 (Parallelism)	14	9%

誇飾 (Exaggeration)	12	7%
腳本並列 (Juxtaposition)	12	7%
惡性循環 (Vicious circle)	11	7%
模糊指涉 (Referential ambiguity)	10	6%
忽略事實 (Ignoring the obvious)	10	6%
錯誤推論 (Faulty reasoning)	8	5%
缺失環節 (Missing link)	7	4%
錯誤前提 (Reasoning from false premise)	5	3%
主題-背景反置 (Figure-ground reversal)	4	2%
總計	201	123%

(*取百分比至整數位)

數據結果顯示，客家笑話的理解機制使用以類比 (analogy) 為最多數 (28%)，其次為同音異字 (Near homophones) 和巧合 (Coincidence)(10%)，事件結果 (Consequence)、腳色翻轉 (Role reversals) 以及排比 (Parallelism) (9%)，誇飾 (Exaggeration)、腳本並列 (Juxtaposition)、惡性循環 (Vicious circle) (7%)。在分佈上明顯以類比為最大宗，顯示客家笑話大多採用類比機制來鋪陳笑點，類比在笑話中多採用隱喻 (metaphor) 或換喻 (metonymy) 等來代表笑話中某一特定概念的呈現方式，最常見於與性議題有關之笑話中以某一物體或特定詞彙來代表性器官，例如〈阿姆恁多腳〉中以「多了的腳」來表示情夫，或是〈上京舉子〉中以豬腸代表男性生殖器等，使用類比機制在笑話中不僅作為一種隱晦的語言表達形式，更透過此晦澀的方式使讀者讀到笑點時有會心一笑的感受。此外同音異字 (Near homophones) 源自於 Cratylism⁹的概念，笑話透過講述者以講述方式來表達笑話本身，因此以聲音相近的字詞替換方式來表示笑

⁹ 源於古希臘神話中柏拉圖所講述的哲學概念，在語言學上多為表示詞與詞之間擬聲的關係而形成同義詞(synonym)的概念。

話中概念的誤會，進而產生歧義來引發笑點。在客家笑話中最常見於客語與其他語言間因語言不通或不熟悉而造成的誤聽或語音相近產生的笑話，像是客語與閩南語在〈徙出、屎出〉因發音相似但字詞不同而產生誤解，或是〈日本先生个笑話〉中學生誤將「煙」[tha2pa2khoo2]聽成「蛋」[tha2ma2koo2]（結尾送氣音不見，雙脣音 /p/ 與 /m/ 搞混），由於兩者在語音特徵表現上相似，因此學生聽錯而買錯東西，此笑話透過蛋與菸在日語中語音相近的而產生的誤會，加上因對日語不熟悉而將兩個語音相近的詞彙搞錯而鬧出的笑話等，此種笑話類型不僅在敘述當下使聽眾有臨場感外，更具有時代歷史性意義的表現。

其他機制類型則多透過故事情節安排的巧妙形式，如巧合以故事中各種情況與目標搭配，或是語音上的相似來達成笑點的產生，例如 DS3-31〈和尚做齋〉中和尚捉弄孝子，利用孝子名字「潘慶斗」與「翻筋斗」之間語音相近，和尚因此故意在叫他名字時念得不標準，使得孝子聽錯而不斷的翻筋斗。此外以內容形式重複的腳本並列、排比等方式來鋪陳笑點，在 KJ-6〈硬毋認輸〉中以「第一滿佢毋曾贏；第二滿佢毋曾輸；第三滿，佢愛和棋，佢毋肯。」排比句式方式顯示三次下棋皆輸了棋局的結果，以連續三個「毋肯」分別表示贏、輸和和局的結果，透過類似的構句形式加上不同的語意，最後表達一樣的結果。

有笑話中以邏輯推理產生的錯誤、荒謬或誇張不實的表現來突顯笑點所在，像是客家笑話中常見以彼此比賽吹牛、或是傻子的言行舉止來突顯其與情節發展對立的特質 (Grice, 1975)；以故事角色關係轉換的形式也是以笑話中以特定目標的特質、特徵作為主來描繪對象，像是角色翻轉中以對比、交換特質的形式反映出對於特定目標的刻板印象或社會階層的對照，如 DJH-7〈一女應兩郎〉以跛腳的掌牛仔與斯文的耕田工對比，藉由故事鋪陳對照兩位角色的特質，卻最終由條件皆較不好的跛腳取得新娘。故事中以跛腳的長工與長相斯文且正常的長工作對比，兩者在語意特質上以〔掌牛〕對比〔耕田〕、〔跛腳〕與

〔長相斯文〕以及〔追到〕和〔沒追到〕顯示兩者角色特質與結果的不同，以身體有缺陷對比正常人的特質，傳達出社會大眾對於有缺陷者的普遍偏見及預期。

然而若是從機制類別來看，在 Attardo (2002) 所列 27 項機制中便採用了 15 項，顯示客家笑話採用的邏輯機制十分多元，此結果也說明客家笑話的語言表現有不同特色。同時在笑話中雙重機制的使用更說明的講述者在編排笑話時通常是使用多種語言表現來達到笑點的鋪陳，例如客家笑話中多以類比、同音異字與其他機制搭配運作在同一篇笑話中，像是〈日本先生个笑話〉中便同時使用元幽默及同音異字兩類機制，也突顯出在笑話中多以透過隱喻或語音表現笑點所在。在笑話中多重機制的使用也解釋笑話中不同笑料的鋪陳或解釋理解方式差異的展現，也顯示客家笑話的語言表現是十分豐富且不受拘束的一種幽默形式。邏輯機制在其中作為幫助讀者在轉換腳本時理解笑點，並解決因轉換時產生失諧的感受，同時笑點提供轉換腳本時的樞紐外，由講述者有意的編排笑點所在也間接傳達出詼諧、諷刺等意涵 (Long & Graesser, 1988)。

4-2-2 笑話腳本轉換

邏輯機制作為理解笑話的要素之一，而笑點 (punchline) 則在笑話中作為觸發腳本轉換的關鍵要素，有引人發笑的作用。根據「失諧- 解困理論」(Shultz, 1972) 說明觀眾因體察到笑話理解的失敗，因此回溯文本尋找線索，然而並無直接說明到底觀眾必須從哪一部分找尋線索，而笑話結構的分析可將笑話依據定義切分為不同成分，並理解觀眾是從笑話的哪個部份開始可理解笑話的隱藏腳本，然而就觀察得知，通常敘事者會將主要的訊息放在離觀眾認知概念最近的位置，也就是解決方式 (resolution) 或結尾 (code) 的位置，在笑話則是笑點 (PL)，幫助觀眾可以依據最近的線索理解笑話的內涵。笑話理解的時間長度也會影響笑話的好笑程度，越能夠快速讓觀眾理解的笑話越能夠激起觀眾

的共鳴，反之則容易引起混淆及困惑感，進而失去笑點。

以下結合結構分析及邏輯機制和笑點配置來說明笑話腳本轉換的過程，並進一步說明笑點與邏輯機制如何運作在主題間笑話腳本的轉換，依據不同主題說明，圖 9~13 分別就不同主題與結構類型說明腳本轉換的模式。

圖 9 呈現 ML-33〈上京舉子〉以過河的秀才和洗衣的女子作詩對，女子刻意在詩中以「豬腸」來代指男性生殖器作為取笑秀才過河全身脫光光只遮生殖器的行為，在故事中透過笑點轉換腳本從預期的「非性」：豬的粉腸轉換為與「性」相關以豬腸暗示男性生殖器，並以類比機制解釋兩者之間的邏輯關聯，使得讀者可以產生連結並啟發笑點。

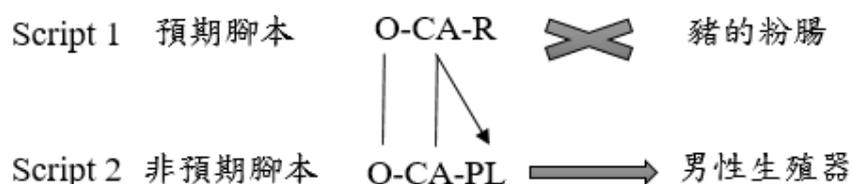


圖 9 性議題：性/非性

KJ-8〈鬥股做酒〉以下圖 10 所示，故事由兩人相約釀酒為由，矮牯仔出水長腳仔出釀酒的原料－米，而最後當要分酒的時候，矮牯仔趁機想要佔長腳仔的便宜，因此回話時刻意模糊焦點，想要讓長腳仔拿到釀酒後不要的剩料。整篇笑點啟發腳本轉換同時引起讀者失諧的感受，藉由邏輯機制啟動用以說明故事中以模糊指涉的代稱詞「剩下的」表示釀酒後的剩料，最終讀者理解笑點所在並轉換腳本由「正面」至「負面」的概念。

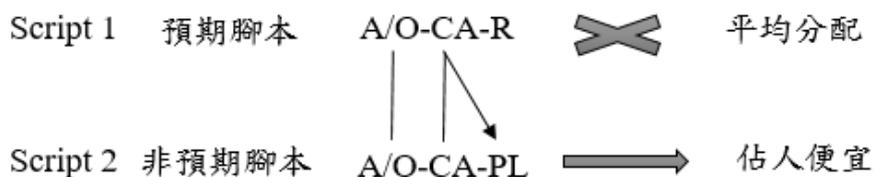


圖 10 負面人性：正面/負面

圖 11 呈現 DJH-4〈借去無用〉腳本轉換過程，此篇以爸爸教導小孩如何拒絕路人於下雨天時來借傘，由於孩子只會依照爸爸教過話照本宣科，卻不會根據當下實際狀況變通，於是不僅得罪他人也鬧出了笑話。事件最後笑點出現轉換「非傻」至「傻」的非預期腳本，並透過排比機制說明笑話中句法排列形成的語意對照，不僅隨著情節發展推疊「傻」效果的前戲，更在最後笑點出現後帶來故事的高潮，使得讀來特別有趣。

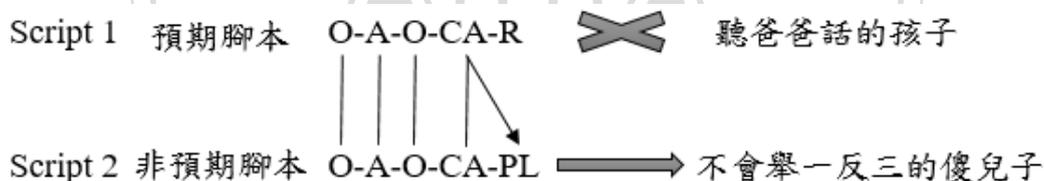


圖 11 癡痴人物：傻/非傻

KJ-28〈搶新娘〉如下圖 12，以窮人家的兒子為了娶得有錢人家女兒，特意選在晚上過去搶親，卻沒想到最後不僅搶錯人，更搶到了新娘的妹妹。全篇不僅帶有貧窮與富有的階級對比，笑話最後新娘老妹為了推銷自己更假裝沒搞錯人的回答，使得最後笑點引發腳本轉換從「族群」至「非族群」的過程，突顯出了社會價值對於貧窮與年老的偏見，並以忽略事實解釋新郎如何忽略搶錯新娘的事實，引人發笑。

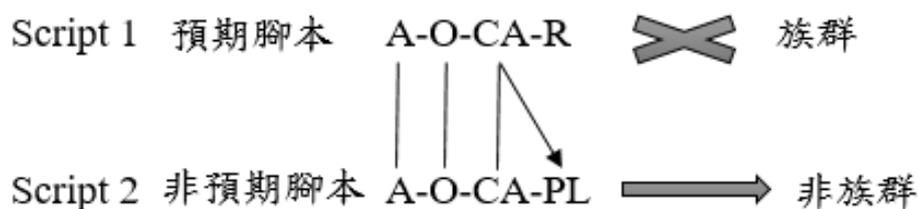


圖 12 族群偏見：族群/非族群

DJH-7〈一女應兩郎〉(圖 1) 中，透過導向的鋪陳到事件的發生皆與預期中社會對於長相斯文且身體正常的期待，但等到最後笑點出現時，結果卻出乎意料在追逐比賽中由跛腳的長工最終打敗長相派頭的長工娶得新娘。全篇以兩位長工的人物特質進行對照，並由最後以非預期的跛腳長工娶得新娘使得讀者獲得驚喜、意料之外的感受。

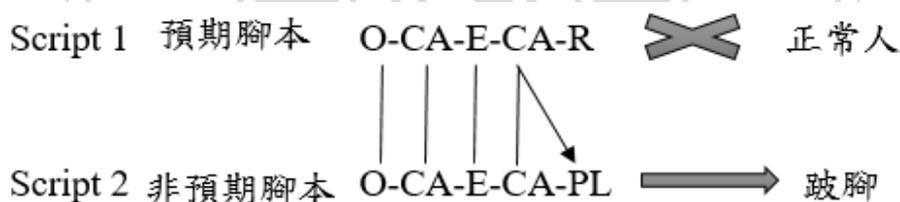


圖 13 疾病殘缺：病/非病

在笑話的兩個脚本中，觀眾會根據文本所提供的資訊以及邏輯理解產生不同脚本間的轉換，在笑話中兩個脚本的意涵皆同時存在，Attardo (1994)根據這個現象提出脚本重疊 (Scripts overlapping) 的概念，並說明透過脚本轉換 (script-switching) 的觸發器-在此影射為「笑點」可轉換脚本並引導觀眾獲得講述者所安排的笑點所在。透過上述主題與結構交叉結果呈現，說明笑點如何在結構中觸發脚本轉換的過程，並透過邏輯機制解釋轉換過程中引起的失諧、困惑感，最終透過邏輯機制理解笑話並引人發笑，同時體會笑話中驚喜或荒謬的感受。

4-3 客家笑話對立腳本與文化意涵

4-3-1 客家笑話對立腳本

失諧的是觀眾在理解笑話腳本的一個過程 (Attardo et al, 2002)，並透過邏輯機制等語言策略的了解後，進一步找到笑話中的規則並理解笑點所在 (Shultz,1972)，而笑點的理解則在非預期腳本的。觀察客家笑話根據內容不同分為五大主題：癡痴人物、負面人性、疾病殘缺、性議題、族群偏見，並依據實際語言表現及內涵將其所蘊含之雙重腳本依照 GTVH 理論進行階層分析。

以下圖 14 為客家笑話對立腳本概念來說明笑話中五大主題內涵不同的腳本概念，並由下層至上層，具體至抽象呈現笑話對立腳本概念。主題分類結果顯示每個主題皆蘊含兩個腳本包含癡痴人物 (傻/非傻)、性議題 (性/非性)、疾病殘缺 (病/非病)、負面人性 (負面/正面) 及族群偏見 (族群/非族群)，其中癡痴人物與族群偏見底下依據內容表現有更具體之分類。五個主題更抽象的概念以「好/壞」及最上層「正常/非正常」來表示，客家笑話主題分類在腳本對立的抽象概念均相同，為在最具體的層面因語言表現或蘊含意義產生不一樣的結果，但在本質上這五大主題皆表現正常與非正常間對立的概念。

笑話中對立腳本的概念，以階層的形式來分類客家笑話背後大多使用何種腳本知識，腳本背後所隱含的文化意涵也反映出不同的道德規範和社會禮俗。

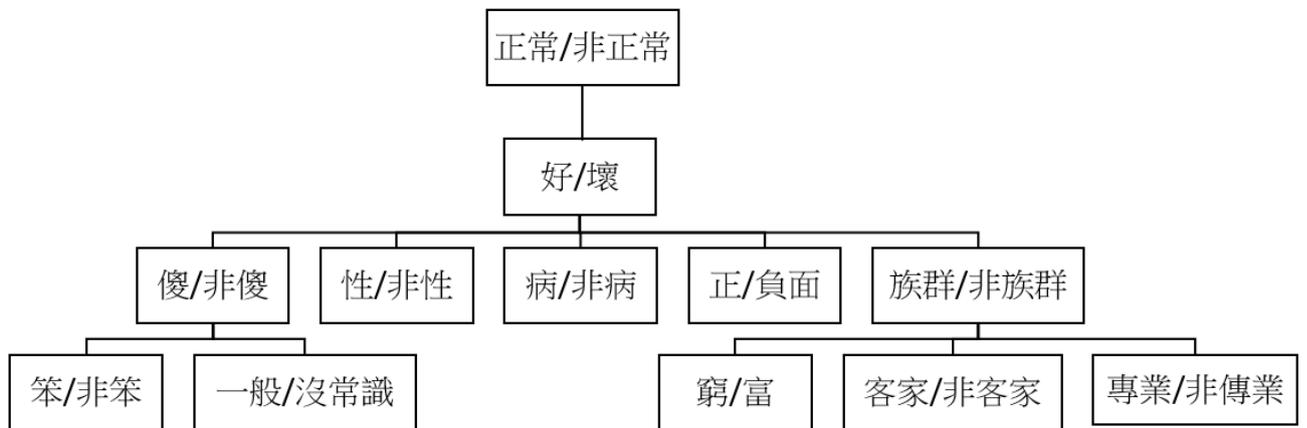


圖 14 客家笑話對立腳本階層表

分析完主題內對立腳本的概念後，接下來進一步探討笑話內目標角色如何具體呈現腳本概念，以下〈表 19〉呈現。

〈表 19〉客家笑話主題目標列表

主題	目標(target)
癡痴人物	孩子、女婿、學生、婦女、言行不當的人
性議題	漂亮的老婆、婦女與姘夫、公公與媳婦、夫妻
負面人性	貪心、吝嗇、愛吹牛、不老實、壞習慣(賭博、喝酒)
疾病殘缺	耳聾、盲人、啞吧、打屁(放屁)、打呼、講話不清楚(結巴)
族群偏見	貧富、客家與其他族群、職業刻板印象

笑話目的在娛樂觀眾的同時也藉由笑話較為輕鬆、詼諧的文體來傳達教化思想，有些特定笑話會根據特定目標來勸誡道德觀念或是社會倫理等，但並不是每個笑話都有特定的目標角色，有些笑話單純以娛樂觀眾為主要目的，因此〈表 19〉紀錄客家笑話中有具體目標角色為主。例如描述傻的人物行為或是言

行不當等，在客家笑話中通常以還沒有經過社會教化的孩子、有樣學樣卻不會舉一反三的學生、沒有見過世面的婦女或是非客家人的女婿因不了解文化習俗鬧出的笑話等，透過笑話描寫這些「傻」的行為的有趣，同時達到娛樂他人的效果。

以負面人性為主軸的笑話，透過不同角色間的互動突顯其行為、個性的負面性，並藉以勸戒世人避免不道德、不正當的行為，透過笑話加以嘲諷、譏笑。同樣的，以性為主題的笑話多著重在描寫老婆外遇或公公與夫妻間相處的家庭倫理關係，透過性隱晦的描述與暗示來表達對於外遇或不符合倫理行為的不認同，具有當時教育婦女守貞、夫妻相處關係的價值意涵。

族群偏見以描述貧富差距(例如鄉下人與雇主)，或是客家與其他族群的文化交流，和對於特定職業的刻板印象反映出時代的特點外，也映射出社會文化階層的關係，例如丈人對女婿嫌貧愛富的心態、客家人面對語言文化不同產生的影響、庸醫形象的描述等，透過故事表達社會既定印象或是文化的觀點不同。反映社會觀點中，也有以描述人因身體缺陷為主的行為，多重點描述缺陷的行為表現外，也加入了其他角色來反映一般社會對於特殊缺陷的態度，如因為耳聾聽不清楚話而被他人加以嘲笑的故事，或是形容放屁等被婆家趕出去的新娘，都顯示了當時社會對於殘疾缺陷的不包容。

透過笑話角色的特徵描寫，不僅反映出時代背景下的觀念與社會價值，也同時在笑話中暗示家庭關係和勸戒教育的意涵，由此可發現笑話不僅是作為娛樂用途，同時也有教育意義 (羅金珠，2017)。

4-3-2 社會風俗

Freud (1960) 認為笑話跟作夢一樣是為了滿足人無意識的願望，為了傳達對於性、侵略或娛樂的渴望，因此人們藉由創造出不同的文體來表達，像是雙關語 (puns)，短笑話 (one-liners) 等，透過笑話來紓解平時被禁止談論或不被

道德允許的行為，同時反映出了時代文化背景下社會風俗的限制，以下分別就禁忌議題、性關係、身體缺陷等三大類來說明客家笑話內容所反映出的社會風俗。

1. 禁忌議題 (生死)

生死議題一直是華人文化中最主要的禁忌議題，許多日常習慣與民間風俗都受到「避死」的影響，像是因為數字四與死諧音，例如住家沒有四樓(四與死諧音)、號碼或車牌不使用有四的數字、看見人辦喪事要避開等。尤其在辦喜慶時要講好話，不能詛咒他人，然而在客家笑話中有不少以「傻」的行為來表現說錯話的行為，例如 YM-33〈慧舅仔〉中笨舅舅在慶祝小孩滿月酒上誤講了與死有關的詞彙：「這擺係無講，死忒乜無管係祭事」。

〈慧舅仔〉

以前人講麼个，妹仔係嫁出去啊，係降細人，厥妹家係愛去，就愛阿舅去哇。阿舅去个時節，分佢請食飽愛捕嬰兒，講愛阿舅捕。阿舅斯「有」哦，捕這細人斯較 畜得起斯著啦。以前个人，毋知係安到營養毋好，也係仰般形，該央時細人較畜毋起。講該食飽晝，大舅啊，去就撈佢捕，講：「生成天壽，累逕逕。」無幾久，嬰兒嘎死忒去。成年後，厥个阿姊又降哇，做滿月啊。又喊妹家去，去到食飽晝啊。阿 舅就愛落間去捕嬰兒，厥姊看著就當闕，就講：「精个毋來，慧个又走來。」該慧仔就當厥。講：「精較精啦，昨暗晡去偷挖人个蕃薯，分人捉去絢佇牛欄角頂，這擺係無講，死忒乜無管係祭事。」(取自《楊梅鎮客語故事》)

2. 性關係

關於「黃色笑話」(Dirty joke) 一直以來在不同文化中皆可發現其蹤影，突顯了人類對於「性」的好奇或是因平時過於壓抑談論相關議題，因此透過笑話隱晦的形式來表達對於性的渴望或好奇。鄭乃真 (2014) 以傻女婿為主軸探討「薰故事」中暗示性教育的意義，以及故事生成背後的緣由，在 DS5-35〈癡痴佬〉中便有相同的主题表現：

〈癡痴佬〉

一個人有錢，已有錢啦，俾恁仔痴痴啦，俾無已精啦啫。唉，啊厥爸啫，想著吾俾都恁仔痴痴哦，麼人愛嫁偲哦。啊到尾就講：「唉，麼人肯嫁吾俾啫，哦，吾財產愛做下跣佢。」恁仔啦。啊有一個細妹已匱啦，厥爸想著講：「唉，財產恁多啫，愛討分偲个妹啫。」就拐厥妹，愛佢嫁佢啦，恁仔啦。哦，嫁去哦，厥姆啊，想著：「唉，仰脣恁古怪這細妹啊，偲个俾，恁癡，佢愛嫁偲俾？」睡啫，厥間項，厥姆凳兜緊在門口，看佢兩個仰脣變啫。唉哦，入去就冤家了，細俾入去愛同佢睡啫，佢就冤家了，毋肯佢睡。頭擺眠帳毋係，眠帳捏緊，毋肯分細俾入去啦。啊細俾就講：「阿姆！毋得入喔！」恁仔啦。厥姆在門口，安到：「鼻膿好啦！」實在係蚊帳揪緊，毋肯佢入來睡啦。啊佢講：「阿姆！毋得入喔！」恁仔啦。啊厥姆教佢：「鼻膿好啦！」喊佢鼻膿較快，啊厥个鼻膿將恁仔擤落去，膏在蚊帳毋係。厥姆喊佢鼻膿好。壞了，細妹分佢刮著鼻膿啫，拈啊，細俾就出血：「阿姆！出血了！」「恁仔出血正好，出血正人家女。」(取自《東勢鎮客語故事集(五)》)

就故事中女婿因沒有性經驗，因此在洞房時透過母親在門外指導，結果沒想到過程卻是誤打誤撞，結果卻是鬧的誤以為鼻血為女性初次性經驗的出血，透過類似故事內容不僅暗示性相關議題，同時也描寫夫妻間關係（劉俊佑、盧鴻

毅，2012)。而李蘭、江宜珍、邱玉蟬、鄭其嘉、吳文琪、楊蕙如 (2008) 研究中更發現適時的透過笑話抒發過於壓抑的情感有助於促進心理和社會健康，並以學生為例說明學生對於性的好奇也是衍伸黃色笑話的提及率較高的原因，此結果也符合 Freud (1928) 提出紓解理論觀點，透過平時無法大方言述的性關係，以笑話這種較為詼諧、幽默的形式來抒發受到社會規範壓抑的壓力 (洪慧如，2003)。

3. 身體缺陷

身體缺陷在現代因時代演進及知識普及的情況下，對於缺陷的包容度極強，然而在早期社會風俗中，有特定缺陷的人通常不被社會所接受，且通常受到隱藏或嘲笑的下場。劉淑爾 (2013) 研究中彰地區民間故事，根據 AT 分類法分類民間故事主題，發現殘疾類故事中為媒人撮合對象，或是因身體缺陷成為笑話嘲諷的對象的「放屁」故事等，反映出社會文化對於殘疾的不友善或取笑。

客家笑話不僅記錄的時代的故事，同時也反映了當時人類活動的核心價值，社會風氣等，像是娶新娘、祝壽以及社會中嫌貧愛富、排外的族群觀點，或是〈上京舉子〉中作詩對表現形式，〈徙出、屎出〉、〈日本先生个笑話〉與外省人、日本人互動的經過等，雖不一定全是正面的意涵，然而卻不可抹滅其在文化價值的貢獻。

4-3-3 文化意涵

客家笑話內容選材與目標的選定不僅反映了時代的特色外，也蘊含了普世價值的觀點，比如普遍社會對於傻、有缺陷的人的不認同，在〈一女應倆郎〉跛腳的長工對應長相斯文的耕田仔，以及〈三個婿郎 (二)〉描寫跛腳、流鼻涕及臭頭的三位女婿，藉由描述身體有缺陷人的行為，並透過與正常人對比顯示

出對於缺陷之人的鄙視以及嘲笑的心態，內容也多以嘲笑捉弄等方式來表示。而「傻」行為的描述，例如〈別位還較得〉中女婿沒有懷孕常識；〈豈有此理〉描述傻子誤弄丟一句話的故事皆反映出對於傻行為的嘲諷外，也以此勸戒世人並具有教育意義的笑話（羅金珠，2017）。

笑話中除了上述所描述社會風俗外，也包含著社會道德和對傳統婦女的禮俗規範等，例如性議題中描述女子外遇的〈阿姆恁多腳〉以床上多隻腳來暗示母親偷情，藉由笑話中隱晦的描述或比擬方式，除了有對於外遇或不貞潔的不認同外，也反映的當代對於婦女守貞的禮俗要求；負面人性的描寫更是對映社會規範下對於人性道德、交流的要求，不道德或是沒有禮貌的行為會受到社會大眾的譴責外，也具有普遍社會觀感中心思想。

雖然客語笑話藉由題材反映了家庭禮俗、社會核心價值，也具有教育世人的文化傳承意義，笑話中除了普世價值外，也蘊含客家文化特色，例如笑話中所選定之目標人物通常為－媳婦、女婿及非客家之族群，仔細觀察三者之關聯可發現皆具有「非客家」的外來族群概念，藉由觀察客語笑話中以此三者為主的故事可發現多為描述其行為上的不恰當或是因語言、文化習俗的不同所產生的誤解與不適應，像是〈徙出、屎出〉描述閩南老婆與客家丈夫的語言差異；〈溜皮同烏青〉中剛光復時期因對國語不熟悉的而使用的語言轉換，透過這些笑話的紀錄與講述，記錄下歷史的事件外，也透漏了客家文化對於外在族群的比較與文化差異的顯示。另外，在客家笑話中多採用類比機制來闡述故事內容，例如 DS3-18〈狗徑索〉描述客家女婿對於去丈人家吃飯的緊張與不習慣，因此後以狗徑索來代表女婿去丈人家作客吃飯的習俗；DS3-27〈打板〉中描述不會做客家板食的媳婦，以描述其行為舉止透露出客家文化的獨特外，也顯示了客家對於媳婦、女婿的期許，透過笑話描述客家族群與其他文化的碰撞，突顯出客家文化獨有的特質。

客家笑話與其他文化笑話雖在主題範圍與選材上有異曲同工之妙，然而客家笑話在客家語言的使用上卻突顯出客家文化的獨特性，本研究所收錄客家笑話之語言腔調分為三種：四縣、大埔、海陸。根據次方言不同與分布地區差異，有不同的故事背景，如苗栗四縣腔、花蓮海陸腔、東勢大埔腔等。而不同腔調間的語言表現也有所不同，如腔調或選詞用字的差別等，例如東勢大埔腔獨特用字等（劉肇中，2009），在客家笑話中透過不同腔調語音的表現，在笑話中啟動同音異字的機制來理解笑話內容，藉由客語笑話的紀錄與分類有助於未來進行客家腔調研究做進一步的探究。

除了語言表現的不同外，笑話內容所記錄的故事背景資訊也展現了客家文化的獨特性，客家笑話中最常以農村為背景描繪動物、作物、田地、河壩等；節慶習俗(生日、滿月)；客家與其他文化交流，如外省、閩南人等。不僅反映出客家獨特的地方特色外，也具有強烈的時代性特點，如民國三十八年後客家人與外省人的語言交流（卓芳宇，2013），透過客語笑話的紀錄與傳播，客家文化藉由語言文字保留了其獨特的文化色彩，也記錄的時代背景的歷史痕跡（江俊龍，2012；范姜烜欽，2013）。

第五章：結論

本研究主要從客家笑話敘述結構以及語言特徵－幽默理論為主軸，探討客家笑話的語言表現與結構特徵，首先以 Labov (1997) 敘事結構理論為出發點，分析客家笑話使用何種結構組成形式，經由語料結構分析後發現：164 篇客家笑話主要有「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」以及「其他」五大結構類型表現，對照 Labov 和 Waletzky (1967) 以及 Labov (1997) 結構要素定義，客家笑話主要以導向 (O)、複雜行動 (CA) 以及笑點 (PL) 為笑話主要組成要素，而摘要 (A) 和評價 (E) 則作為非必要要素穿插於故事結構中，且兩者在結構中的出現順序也與預期不同 (Ruhlemann, 2013; Beeman, 1999; Smith, 2006)，除了出現倒敘的結構外，評價的位置也不一定只出現在故事高潮處。

將結構分析結果結合笑話內容主題分類：癡痴人物、性議題、負面人性、疾病殘缺、族群偏見五類來看結構分布與主題的關聯，然而結果顯示結構表現與笑話主題並沒有顯著關聯性，但仍可大致看出在結構表現分布上癡痴人物、性議題和族群偏見在結構分布同樣在「O-CA-R」、「A-O-CA-R」、「A/O-CA-R」、「O-A-O-CA-R」；負面人性則完全沒有倒敘「O-A-O-CA-R」的結構表現；疾病殘缺則因為數量較少以及議題敏感，因此不僅結構平均分散在五類結構中，在數量分布上也沒有明顯偏好。

然而因結構無法完全解釋笑話主題分布上的差異，推測唯有從笑話語意內容來探討笑話語言表現，並以 GTVH 理論 (Attardo & Raskin, 1991; Attardo et al, 2002) 為基礎，分析笑話中語言、敘述策略、目標、情境、邏輯機制及對立腳本概念來解釋笑話內容題材的選擇以及笑話為何好笑的原因。

首先在敘述策略上，發現客家笑話採用對話、詩對、說明以及重複句式四種敘述方式，其中又以對話使用比例最高，展現客家笑話中多以描述故事人物的對話表現來突顯人物性格與笑料所在。為了更進一步理解笑話笑點的安排，

以 Attardo (2002) 提出 27 項邏輯機制為基礎，分析邏輯機制歸類客家笑話大多使用類比 (Analogy) 或同音異字 (Near homophones) 等機制，例如性議題中多使用類比來暗示與性相關事物，在〈上京舉子〉中以豬腸暗示男性生殖器官。了解笑話中所使用語言表現，並根據 Raskin (1979) 腳本概念，以邏輯機制使用和笑點的出現觸發腳本轉換來說明笑話理解的過程，說明笑話腳本如何從預期腳本轉換至非預期腳本的過程，而失諧的感受透過此一腳本轉換歷程獲得解決 (Shultz, 1972)，並以腳本階層分析顯示客家笑話皆以「正常/非正常」為最抽象核心腳本概念敘述笑話中對立觀點。

最後從客家特有語言表現及文化意涵說明客家笑話中傳達的客家特色和普世價值觀點，發現客家笑話透過內容編排反映社會風俗與文化意涵，除了傳達普世價值觀外，也記錄了客家文化獨有的背景資訊和外來族群的反饋。

而笑話不僅僅只是作為排憂解悶的娛樂小品，更多在內容反映社會教化與現實觀察的嘲笑與諷刺，透過笑話文體的創作，以詼諧幽默方式抒發心靈並療愈人心 (陳秋良, 2015)，透過笑話的講述過程中，講述者選擇笑話題材並結合結構形式與觀眾互動，然聽話者與說話者間互動的偏差會造成笑點理解的落差，且從觀眾觀點發現，容易受到違反現實原則或與社會預期偏差為常用之語言策略，與腳本理論中「非預期腳本」的設置有相同概念來源 (舒宥慈, 2007)。笑話的內容反映了不僅反映失諧的觀點，同時紓解人對於性或優越感的渴望 (Polimeni& Reiss, 2006)。

關於客家故事的研究，以吳餘鎬 (2003)、范姜烜欽 (2004；2013)、劉肇中 (2009) 以及江俊龍 (2012) 等研究主要針對故事內容的類型以及客家文化的進行分析探討，而王勻芊 (2014) 及羅金珠 (2017) 針對客家笑話之研究著重在笑話本身內容形式與框架轉化之間的探討，然而卻少有從結構及內容分析客家笑話在結構上的表現，雖有文獻針對笑話的結構表現提出笑話組成的論點

(Hempelmann et al, 2012; Rozin et al, 2006)，但少有人以客家笑話為主題來驗證其表現差異。

本研究主要貢獻為根據 Labov (1997) 的敘事架構理論來探討客家笑話組成的基本要素，同時運用 Attardo 和 Raskin (1991) 提出的言語幽默普遍理論為基礎來探討客家笑話內容的語言表現，結合上述論點並根據分析結果，呈現客家笑話的結構組成與內容所採取的語言機制，並以結果呈現客家笑話具體的語言特徵及文化意涵。

本研究之研究限制為客家故事十分多元且表達形式不同，因此在研究過程中難免受到語言差異以及來源不同的影響，使得語料分析結果只侷限在客家語言的表層。未來研究除了從不同的角度來對比客語笑話外，希冀透過引介母語人士的判斷及觀點，能提出更具客家文化代表性之概念，並傳播客家故事的獨特與文化性。此外，本研究探討客家笑話的結構與語意內容，希冀本篇研究架構可作為未來其他語言相關研究的一個參照，且本研究結果顯示客家笑話組成與主題間並無明顯關聯性，但希望未來透過與其他語言笑話形式做對照，可對比東西文化間除了主題以外在結構表現上的異同，而不同語言之故事分析也可反應文化及笑話內容的普遍性與獨特性。

參考文獻

中文文獻

- 王勻芊，2014。〈客家故事中笑話的荒誕性分析〉。發表於桃園「第十五屆研究生客家學術論文研討會」，桃園：國立中央大學客家學院/客家語文暨社會科學學系。
- 江俊龍，2012。〈客家民間故事的類別與型式〉。中正漢學研究，2，95-122。
- 吳餘鎬，2003。〈台灣客家李文古故事研究〉，嘉義：國立中正大學中國文學研究所碩士論文。
- 李蘭、江宜珍、邱玉蟬、鄭其嘉、吳文琪、楊蕙如，2008。〈國中生的幽默概念及表現類型：焦點團體討論結果〉。台灣公共衛生雜誌，27(6)，519-529
- 卓芳宇，2013。〈中文版《讀者文摘》之笑話研究〉，臺北：國立臺灣師範大學國文學系在職進修碩士論文。
- 周平，2011。《幽默的心理緣起與社會緣起：一個關係-過程的笑話社會學取徑》。
- 邱福棟，1993。〈笑話理解理論的結構〉，新竹：國立清華大學語言學研究所碩士論文。
- 洪慧如，2003。〈中文冷笑話之語言分析〉，臺北：國立臺灣師範大學英語研究所碩士論文。
- 胡萬川，2010。民間文學口傳性特質之研究—以台灣民間文學為例。台灣文學研究學報，11，199-220。
- 范姜烜欽，2004。〈台灣客家民間傳說研究〉，台北：國立東吳大學中國文學系碩士論文。
- 范姜烜欽，2013。〈台灣客家生活故事研究〉，台北：國立東吳大學中國語文學系民間文學博士論文。
- 郎心怡，2014。〈以[失諧—解困]理論探討義大利語、英語、西班牙語和華語 女性笑話之幽默〉，台南：國立成功大學外國語文學系碩士論文。
- 秦微雲，1999。〈中文口說故事敘述文之結構初探〉，臺北：國立臺灣師範大學英語研究所碩士論文。
- 陳巧陵，2006。〈當代笑話之研究〉，台中：國立臺中教育大學語文教育學系碩士班碩士論文。
- 陳克嫻，2003。〈明清長篇世情小說中的笑話研究——以《金瓶梅》、《姑妄言》、《紅樓夢》為中心之考察〉，花蓮：國立花蓮師範學院民間文學研究所碩士論文。
- 陳秋良，2015。〈笑亦有道—談晚明詼諧寓言的雅謔理論〉。興大人文學報，54，135-165。
- 陳學志，1991。〈「幽默理解」的認知歷程〉，臺北：國立臺灣大學心理學研究所

碩士論文。

- 陳學志、鄭昭明、卓淑玲，2001。〈笑話中幽默因子的訊息整合歷程研究〉。《中華心理學刊》，43(2)，137-1。
- 陳麗娜，2009。〈中國民間故事類型研究〉，花蓮：國立東華大學民間文學研究所博士論文。
- 舒宥慈，2007。〈美國情境喜劇笑話之語言分析：以六人行為例〉，臺北：國立臺灣師範大學英語學系碩士論文。
- 黃獻慶，2006。〈連載漫畫翻譯策略之研究〉，高雄：國立高雄第一科技大學應用英語系碩士班碩士論文。
- 楊雅心，2004。〈台灣民間笑話研究〉，高雄：國立高雄師範大學國文教學碩士班碩士論文。
- 劉俊佑、盧鴻毅，2012。〈為何而笑？解讀《FHM 男人幫》雜誌中的黃色笑話〉。臺灣性學學刊，18(2)，51-74。
- 劉淑爾，2013。《類型研究視野下的中彰民間故事》。秀威資訊
- 劉肇中，2009。〈台中東勢客家民間故事研究〉，彰化：國立彰化師範大學國文所碩士論文。
- 鄭乃真，2014。〈傻女婿性教育故事研究〉，花蓮：國立東華大學中國語文學系碩士論文。
- 賴旬美，1998。〈中國古代寓言型笑話研究〉，臺北：國立臺灣大學中國文學系碩士論文。
- 羅金珠，2017。〈臺灣北部客家笑科研究〉，桃園：國立中央大學客家語文暨社會科學學系碩士論文。

英文文獻

- Aarne, A. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*, The Finnish Academy of Science and Letters, Helsinki. ISBN 951-41-0132-4.
- Abdalian, A. (2006). *Why's That Funny?? An extension to the Semantic Script Theory of Humor*. Linguistics Thesis: Swarthmore College.
- Attardo, S. (1990). The violation of Grice's maxims in jokes. In *Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*. 16(1), 355-362.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2002). Translation and humour: an approach based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator*, 8(2), 173-194.
- Attardo, S., & Raskin, V. (1991). Script theory revis (it) ed: Joke similarity and joke representation model. *Humor-International Journal of Humor Research*, 4(3-4), 293-348.
- Attardo, S., Hempelmann, C. F. & Di Maio, S. (2002). Script oppositions and logical mechanisms: Modeling incongruities and their resolutions. *Humor - International Journal of Humor Research*, 15(1), 3-46.
- Beeman, W. O. (1999). Humor. *Journal of Linguistic Anthropology*, 9(1/2), 103-106.
- Bell, N. D. (2011). Humor Scholarship and TESOL: Applying Findings and Establishing a Research Agenda. *TESOL Quarterly*, 45(1), 134-159.
- Douglas, M. (1968). The Social Control of Cognition: Some Factors in Joke Perception. *Man, New Series*, 3(3), 361-376.
- Feyaerts, K., & Brône, G. (2003). The cognitive linguistics of incongruity resolution: Marked reference-point structures in humor. Preprint. 2005. Leuven: Katholieke Universiteit Leuven: 1-58
- Freedman, M., & Hoffman, P. (1980). *How many Zen Buddhists Does it Take to Screw in a Lightbulb?* New York: St. Martin's.
- Freud, S. (1928). Humour. *International Journal of Psychoanalysis*, 9, 1-6.
- Freud, S. (1960). *Jokes and their relation to the unconscious*. New York: W. W. Norton.
- Giora, R. (1991). On the cognitive aspects of the joke. *Journal of Pragmatics* 16(5), 465-485.
- Graham, E. E., Papa, M. J., & Brooks, G. P. (1992). Functions of humor in conversation: Conceptualization and measurement. *Western Journal of Communication (Includes Communication Reports)*, 56(2), 161-183.
- Grice, H. P. (1975). Logic and Conversation. In Cole, P. and J. Morgan (eds.) *Syntax and Semantic. Speech Acts*. New York: Academic Press. 3, 41-59.

- Hatch, M.J., Ehrlich, S.B. (1993). Spontaneous humor as an indicator of paradox and ambiguity in organizations. *Organization Studies* 14(4), 505–526.
- Hay, J. (1995). Gender and humour: Beyond a joke. Unpublished Master's thesis, Victoria University of Wellington, Wellington, New Zealand.
- Hay, J. (2000). Functions of humor in the conversations of men and women. *Journal of pragmatics*, 32(6), 709-742.
- Hempelmann, C. F., Taylor, J. M., & Raskin, V. (2012). Tightening up joke structure: not by length alone. In *Proceedings of the Cognitive Science Society*. 34(34).
- Hofstadter, D., Gabora, L. (1989). Synopsis of the Workshop on Humor and Cognition. *Humor: International Journal of Humor Research* 2(4), 417–440.
- Holmes, J. (2006). Sharing a laugh: Pragmatic aspects of humor and gender in the workplace. *Journal of Pragmatics*, 38(1), 26-50.
- Labov, W. (1997). Some Further Steps in Narrative Analysis. *Journal of Narrative and Life History*, 7(1-4), 395 –415.
- Labov, W., Waletzky, J. (1967). Narrative Analysis: oral versions of personal experience. In Helm, June (ed). *Essays on the Verbal and Visual Arts*. Seattle: University of Washington Press, 12-44.
- Legman, G.(1968).*Rationale of the dirty joke: An analysis of sexual humor*.New York, NY:Simon & Schuster Paperbacks.
- Long, D., Graesser, A. (1988). Wit and Humor in Discourse Processing, *Discourse Processes* 11(2): 35-60.
- Masaeli, B., & Heidari-Shahreza, M. A. (2016). A Linguistic Analysis of Persian Online Jokes in Light of General Theory of Verbal Humor. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 3(7), 230-239.
- Masaeli, B., Heidari-Shahreza, M. A. (2016). A Linguistic Analysis of Persian Online Jokes in Light of General Theory of Verbal Humor. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 3 (7), 230-239.
- Ouyang, J., & McKeown, K. (2014). Towards automatic detection of narrative structure. *Proceedings of LREC14, Reykjavik, Iceland*.
- Petrenko, M. (2007). The narrative joke: Conceptual structure and linguistic manifestation (Doctoral dissertation, Purdue University).
- Polimeni, J., Reiss, J.P. (2006). The first joke: exploring the evolutionary origins of humor. *Evolutionary Psychology*, 4, 347–366.
- Raskin, V. (1979). Semantic mechanisms of humor. *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 325-335.
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor* Boston: Reidel.
- Raskin, V. (2012). *Semantic mechanisms of humor* (Vol. 24). Springer Science & Business Media.

- Raskin, V., Hempelmann, C. F., & Taylor, J. M. (2009). How to understand and assess a theory: the evolution of the SSTH into the GTVH and now into the OSTH. *Journal of Literary Theory*, 3(2), 285-311.
- Romero, E. J., & Cruthirds, K. W. (2006). The use of humor in the workplace. *The Academy of Management Perspectives*, 20(2), 58-69.
- Rozin, P., Rozin, A., Appel, B. & Wachtel, C. (2006). Documenting and Explaining the common AAB pattern in music and humor: Establishing and breaking expectations. *Emotion*. 6 (3), 349–355.
- Ruhlemann, C. (2013). *Narrative in English Conversation: A Corpus Analysis of Storytelling*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Schmitz, J. R. (2002). Humor as a pedagogical tool in foreign language and translation courses. *Humor: International Journal of Humor Research*, 15(1), 89-113.
- Shultz, J. (1976). Cognitive and disparagement theories of humor: A theoretical and empirical synthesis. In Antony, J. C., Hugh, C. F (Eds.), *It's a Funny Thing, Humour: Proceedings of The International Conference on Humour and Laughter*. 41-45.
- Shultz, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information processing analysis. In J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humor*. New York: Academic.
- Smith, D. (2015). *Manipulating Components of Joke Construction and its Effect on Funniness*. Holster Scholar Projects. 18.
- Smith, J. (2006). *Narrative: sociolinguistic research*. University of York, York: UK.
- Swanson, R., Rahimtoroghi, E., Corcoran, T. and Walker M. A. (2014). Identifying narrative clause types in personal stories. In 15th Annual Meeting of the Special Interest Group on Discourse and Dialogue.
- Taylor, J. M. (2012). Do Jokes Have to Be Funny: Analysis of 50 “Theoretically Jokes”. *AAAI Artificial Intelligence of Humor Symposium*.
- Ungerer, F., Schmid, H. J. (1996). *An introduction to cognitive linguistics*. London: Addison Wesley Longman Limited.
- Veale, T. (2005). Incongruity in humor: Root cause or epiphenomenon? *Humor - International Journal of Humor Research*, 17(4), 419-428.
- Vinton, K. L. (1989). Humor in the workplace: It is more than telling jokes. *Small group behavior*, 20(2), 151-166.

客家笑話文本

- 羅肇錦、胡萬川編 (1998)。苗栗縣客語故事集。苗栗：苗栗縣文化中心。
- 羅肇錦、胡萬川編 (1998)。苗栗縣客語故事集(二)。苗栗：苗栗縣文化中心。
- 羅肇錦、胡萬川編 (1998)。苗栗縣客語故事集(三)。苗栗：苗栗縣文化中心。
- 劉惠萍、范姜烜欽編 (2009)。花蓮客家民間文學集。花蓮：花蓮縣文化局。
- 胡萬川 (2003)。楊梅鎮客語故事(一)。桃園：桃園縣文化局。
- 胡萬川 (2003)。新屋鄉客語故事(一)。桃園：桃園縣文化局。
- 胡萬川 (2000)。龍潭鄉客語故事(一)。桃園：桃園縣文化局。
- 徐兆泉編 (2003)。客家笑科。台北：南天書局。
- 江俊龍 (2011)。新編臺中東勢客語故事集第一輯。臺中：文學街出版社。
- 江俊龍 (2012)。新編臺中東勢客語故事集第二輯。臺中：文學街出版社。
- 徐登志 (2002)。大甲河風情系列——徐老師講古 (再版)。花蓮：花蓮縣文化局。
- 胡萬川編 (1994)。東勢鎮客語故事集。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川編 (1994)。東勢鎮客語故事集(二)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、黃晴文編 (1996)。東勢鎮客語故事集(三)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、黃晴文編 (1997)。東勢鎮客語故事集(四)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、王正雄編 (1999)。東勢鎮客語故事集(五)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、洪慶峰編 (2001)。東勢鎮客語故事集(六)。台中：台中縣立文化中心。
- 胡萬川、陳嘉瑞編 (2003)。東勢鎮客語故事集(七)。台中：台中縣立文化中心。

字典

- 徐兆泉編 (2009)。臺灣四縣腔海陸腔客家話辭典。台北：南天書局有限公司。
- 教育部國語推行委員會客家語組 (民97)。臺灣客家語常用詞辭典網路版。
- 客家委員會 (2016)。客語認證詞彙資料庫。

附錄-客家笑話列表

故事集	縮寫	腔調	篇名	檔名	主題
客家笑科	KJ	四縣	豈有此理	KJ-1	癡痴人物
			隱身草	KJ-2	癡痴人物
			甘願分腳踢	KJ-3	族群偏見
			癡俵仔	KJ-4	癡痴人物
			中意你	KJ-5	族群偏見
			硬毋認輸	KJ-6	負面人性
			祖摻孫	KJ-7	負面人性
			鬥股做酒	KJ-8	負面人性
			尋兄弟	KJ-9	負面人性
			鬍鬚最像	KJ-10	族群偏見
			照鏡仔	KJ-11	癡痴人物
			臭餛个	KJ-12	族群偏見
			欺雞骸	KJ-13	負面人性
			祝壽	KJ-14	癡痴人物
			愁兩百歲	KJ-15	負面人性
			第一聲較像	KJ-16	疾病殘缺
			骨血一脈	KJ-17	負面人性
			齋公仔	KJ-18	族群偏見
			發酒癲	KJ-19	負面人性
			佢瞭解了	KJ-20	癡痴人物
			吊佢好了	KJ-21	負面人性
			豬嫲肉	KJ-22	負面人性
			發夢還債	KJ-23	負面人性
			咒酒誓	KJ-24	負面人性
			南花舌摻北花寮	KJ-25	負面人性
			喊佢毋使等好了	KJ-26	癡痴人物
			擻番仔火	KJ-27	癡痴人物
			搶新娘	KJ-28	族群偏見
			癡牯得斯	KJ-29	癡痴人物
		海陸	做鈴	KJ-30	負面人性
		定好日仔	KJ-31	負面人性	
		酒仙仔	KJ-32	負面人性	
		寫祭文	KJ-33	族群偏見	
		命都無愛	KJ-34	負面人性	

			畜得大無	KJ-35	癡痴人物
			也係一公一嫲	KJ-36	癡痴人物
			到了	KJ-37	族群偏見
			收骨頭	KJ-38	負面人性
			五大天地	KJ-39	族群偏見
			尋凳腳	KJ-40	癡痴人物
			老癡俾	KJ-41	癡痴人物
			關有麼个用	KJ-42	族群偏見
			木匠	KJ-43	族群偏見
			祝壽	KJ-44	負面人性
			耳聾觸膠啞仔	KJ-45	疾病殘缺
			睡目新方法	KJ-46	癡痴人物
			皇帝毋使行禮	KJ-47	族群偏見
			無忒了	KJ-49	癡痴人物
			啄目睡	KJ-50	族群偏見
			食人憨仔	KJ-51	負面人性
			殭蟲	KJ-52	族群偏見
			無記才个人	KJ-53	癡痴人物
			舖娘姊	KJ-54	負面人性
			兩兄弟歎雞脰	KJ-55	負面人性
			認字	KJ-56	癡痴人物
			燒阿房宮	KJ-57	癡痴人物
			毋曉講話	KJ-58	癡痴人物
徐老師講古-大甲 河風情系列	DJH	大埔	豈有此理	DJH-1	癡痴人物
			宛痴个討舖娘	DJH-2	疾病殘缺
			俵像阿爸，無走種	DJH-3	負面人性
			借去無用	DJH-4	癡痴人物
			癡痴老弟	DJH-5	癡痴人物
			一女應兩郎	DJH-7	疾病殘缺
			癡婿郎	DJH-19	癡痴人物
龍潭鄉客語故事	LT	四縣	三子親家	LT-11	負面人性
			巧婦人	LT-12	性議題
			磨碑	LT-13	性議題
			癡細妹	LT-14	性議題
		海陸	癡婿郎个故事	LT-15	癡痴人物
苗栗縣客語故事 集(二)	ML2	四縣	狗兄	ML2-4	負面人性
			癡俵仔	ML2-19	癡痴人物

苗栗縣客語故事集(三)	ML3	四縣	上京舉子	ML3-3	性議題
			誤用詩句个生趣	ML3-4	癡痴人物
			癡婿郎	ML3-25	癡痴人物
			傻女婿	ML3-33	癡痴人物
楊梅鎮客語故事	YM	海陸	嫫馬乜有一步踢	YM-8	族群偏見
			亂管槌棉	YM-15	癡痴人物
			蚋叫	YM-20	疾病殘缺
			若妹仔一夜切到光	YM-22	負面人性
			茶罐擱過來	YM-23	負面人性
			講話毋正	YM-25	疾病殘缺
			癡丁	YM-32	癡痴人物
			癡舅仔	YM-33	癡痴人物
			三儕生理人	YM-38	疾病殘缺
			癩喉山	YM-39	負面人性
花蓮客家民間文學集	HL	海陸	聰明个漢文先生	HL-36	癡痴人物
			做長年毋好到東勢个葉屋	HL-38	負面人性
		四縣	三個婿郎(二)	HL-48	疾病殘缺
		海陸	癡婿郎个故事	HL-49	性議題
			癡仔尋頭路	HL-50	癡痴人物
新編臺中東勢客語故事一	NDS1	大埔	狗降牛	NDS1-2	負面人性
新編臺中東勢客語故事二	NDS2	大埔	斗六到了	NDS2-5	族群偏見
			坐船个古	NDS2-6	族群偏見
			撐船个同核東西个	NDS2-9	性議題
			舂粢粿	NDS2-13	性議題
			才郎計退契哥	NDS2-15	性議題
			借據	NDS2-16	性議題
			褲爛爛	NDS2-17	性議題
			山頂親家同海口親家	NDS2-18	負面人性
			東勢人打屁卵愛脫褲	NDS2-19	族群偏見

新屋鄉客語故事	HW	海陸	公婆情深	HW-5	性議題
			摶伯公分竹	HW-21	負面人性
			毋好用	HW-22	性議題
			豬粉腸	HW-23	性議題
			千人摘	HW-24	負面人性
			亂管槌棉	HW-25	負面人性
			賭十胡	HW-26	癡痴人物
			豬子蝕忒	HW-27	負面人性
			麼个人追麼个雞	HW-28	族群偏見
			親家險險分大老爺打死	HW-29	性議題
			自家鵝嫲毋打	HW-30	性議題
			子哀鬥法	HW-31	性議題
			食飽會飛	HW-32	性議題
			菜頭擲忒窟還在	HW-33	性議題
東勢鎮客語故事集	DS1	大埔	癡婿郎	DS1-18	癡痴人物
東勢鎮客語故事集二	DS2	大埔	夭壽媒人	DS2-23	性議題
			日本先生个笑話	DS2-24	族群偏見
			打鳥个故事	DS2-25	性議題
			兩親家	DS2-26	性議題
			討新娘	DS2-27	性議題
			菜打毋見	DS2-28	族群偏見
			董事長自殺轉來	DS2-29	族群偏見
			膨風	DS2-30	負面人性
東勢鎮客語故事集三	DS3	大埔	狗徑索	DS3-18	癡痴人物
			番薯、芋卵	DS3-21	負面人性
			「中科」到底係醫哪位	DS3-26	族群偏見
			打板	DS3-27	癡痴人物
			金鳥	DS3-28	負面人性
			狀元變探花	DS3-30	性議題
			和尚做齋	DS3-31	癡痴人物
			拋爽嗎好	DS3-32	癡痴人物
			鬼屌人	DS3-33	性議題
家官食乳	DS3-34	性議題			
東勢鎮客語故事	DS4	大埔	一竇豬嫲子	DS4-21	負面人性

集四			上粉上粉就無	DS4-22	性議題
			有錢人同賈人	DS4-23	族群偏見
			別位還較得	DS4-24	癡痴人物
			吾舖娘分你摸還較多	DS4-25	性議題
			臭耳聾聽加話	DS4-26	疾病殘缺
			儘採安名	DS4-27	族群偏見
			莫學羊癩搯	DS4-28	性議題
			新娘忍屁	DS4-29	疾病殘缺
			睡目打吼	DS4-30	疾病殘缺
東勢鎮客語故事 集五	DS5	大埔	一粒浮一粒嘍	DS5-18	負面人性
			多浸一下	DS5-19	性議題
			老公同舖娘个約束	DS5-20	性議題
			阿姆恁多腳	DS5-21	性議題
			核卵硬過鐵	DS5-22	性議題
			乾柴、棺材	DS5-23	族群偏見
			細人同吹啲咁个	DS5-24	性議題
			徙出、屎出	DS5-25	族群偏見
			跌聖筊	DS5-26	性議題
			無拗著細人	DS5-27	癡痴人物
			顧阿行打鬥敘	DS5-28	負面人性
			試舖娘	DS5-29	性議題
			豬嫲咬撇一截	DS5-32	性議題
			癡人分人請	DS5-34	癡痴人物
			癡痴俵	DS5-35	性議題
東勢鎮客語故事 集六	DS6	大埔	溜皮同烏青	DS6-21	族群偏見
東勢鎮客語故事 集七	DS7	大埔	偷食	DS7-14	性議題
			等佢毋會看	DS7-15	性議題
			偷捉鴨子	DS7-17	性議題
			愛轉去問吾哥	DS7-19	癡痴人物
			臭耳聾	DS7-20	疾病殘缺