

臺灣歷史與文化研究輯刊

花木蘭文化出版社 出版

七編 10

臺灣布袋戲的 口頭文學研究(下)

陳龍廷·著



臺灣歷史與文化 研究 編輯刊

七 編

第 10 冊

臺灣布袋戲的口頭文學研究（下）

陳龍廷 著

國家圖書館出版品預行編目資料

臺灣布袋戲的口頭文學研究（下）／陳龍廷 著 — 初版 — 新

北市：花木蘭文化出版社，2015〔民 104〕

目 6+140 面；19×26 公分

（臺灣歷史與文化研究輯刊 七編；第 10 冊）

ISBN 978-986-404-181-7（精裝）

1. 臺灣文學 2. 文學評論

733.08

103027820

ISBN-978-986-404-181-7



臺灣歷史與文化研究輯刊

七 編 第 十 冊

ISBN：978-986-404-181-7

臺灣布袋戲的口頭文學研究（下）

作 者 陳龍廷

總 編 輯 杜潔祥

副總編輯 楊嘉樂

編 輯 許郁翎

出 版 花木蘭文化出版社

社 長 高小娟

聯絡地址 235 新北市中和區中安街七二號十三樓

電話：02-2923-1455／傳真：02-2923-1452

網 址 <http://www.huamulan.tw> 信箱 hml.810518@gmail.com

印 刷 普羅文化出版廣告事業

初 版 2015 年 3 月

定 價 七編 10 冊（精裝）台幣 20,000 元

版權所有・請勿翻印

臺灣布袋戲的口頭文學研究(下)

陳龍廷 著



目次

上 冊

第一章 緒論	1
第一節 問題的提出	4
第二節 文獻回顧	8
一、從民間的隨筆到官方的調查	8
二、學院研究的傾向與省思	10
(一) 布袋戲流派或區域型的研究	11
(二) 布袋戲音樂的研究	11
(三) 布袋戲偶雕刻研究	11
(四) 霹靂布袋戲現象的研究	12
第三節 研究對象與範圍	14
一、錄音資料	17
(一) 唱片	17
(二) 錄音帶	21
二、影音資料	25
第四節 研究方法	31
一、口頭傳統的相關理論	32
(一) 作為與公眾接觸的模式	32
(二) 作為文學承傳的過程	33
(三) 作為一種創作的過程	33
(四) 作為錄製的作品	33
二、語言學的理論	35
(一) 言語／語言的關係	35
(二) 歷時性／共時性的觀點	36
(三) 言語的創造性	37
(四) 語言的社會性	38
第五節 口頭文本的整理與批判	39
一、收藏與引用	39
二、敘述者／作者	41
三、表演文本／書面文本	44
四、臺語書寫的理論與實踐	46
第二章 布袋戲臺灣化的歷程與承傳發展	53
第一節 唐山過臺灣的布袋戲	57
一、戲劇發展的社會土壤	58

二、艋舺的鬚鬚全拼命·····	58
三、府城、鹿港的南管布袋戲·····	60
四、好暝尾的潮調布袋戲·····	61
第二節 從後場音樂的變革到自由創作·····	62
一、孕育正本戲的搖籃：北管子弟館·····	63
二、武戲霸王的誕生·····	67
三、古冊戲的誕生·····	68
四、金剛戲的廬山真面目·····	71
五、解嚴前後的時代新趨勢·····	75
第三節 布袋戲的承傳系統與發展·····	80
一、虎尾五洲園承傳系統·····	80
二、西螺新興閣承傳系統·····	82
三、關廟玉泉閣承傳系統·····	84
四、林邊全樂閣承傳系統·····	85
五、南投新世界承傳系統·····	86
六、新莊小西園承傳系統·····	87
七、大稻埕亦宛然承傳系統·····	88
第四節 小結：布袋戲的兩種審美態度·····	89
第三章 布袋戲發展歷程的語言考察·····	93
第一節 布袋戲白話意識的覺醒·····	94
一、戲劇、語言與觀眾階層·····	94
二、「白字」在文學史的意義·····	96
第二節 言語腔調的邊界與跨越·····	104
一、布袋戲流派、移民與語言·····	105
二、布袋戲與臺灣語的融合·····	108
三、流派與腔調的最後邊界·····	111
第三節 臺灣民間社會的漢文傳統與布袋戲·····	112
一、布袋戲主演的語文學習課程·····	113
二、參與民間文學創作的漢文教育者·····	117
三、漢文傳統對布袋戲創作的影響·····	119
四、作為風格轉換的文言音表演·····	121
第四節 書面文字與口頭表演的辯證·····	126
一、口頭表演的重要性·····	127
二、「字幕」的輔助與侷限·····	129

(一)「字幕」文化的歷史社會淵源……	130
(二)布袋戲傾向文言化表演……	131
(三)布袋戲主演放棄臺語表演……	132
(四)口頭表演完全配合華語字幕……	133
三、漢字文化圈的高低語言現象……	135
第五節 小 結……	136
第四章 布袋戲的套語分析……	139
第一節 布袋戲與戲曲語言……	140
第二節 布袋戲表演言語的基本結構……	144
一、上臺引……	146
二、四聯白……	146
三、獨白……	147
(一)自稱……	147
(二)姓名……	147
(三)社會位置……	147
(四)戲劇動機……	147
四、對白……	148
五、旁白……	150
(一)描述雙方發生衝突的經過……	151
(二)描述場景氣氛……	151
第三節 套語範例之一「四聯白」……	152
一、常見的四聯白……	153
(一)大花的四聯白……	156
(二)三花的四聯白……	157
(三)生的四聯白……	159
(四)旦的四聯白……	162
(五)公末的四聯白……	165
二、源自古書的四聯白……	166
(一)將軍的四聯白……	167
(二)皇帝的四聯白……	169
三、特殊獨創的四聯白……	171
第四節 套語範例之二「念 khó 仔」……	173
一、烏狗娶某歌……	175
二、一个大頭哥……	178

三、癩哥歌·····	180
四、大娘不比二娘嬌·····	181
五、起瘡歌·····	182
第五節 套語的變異空間·····	183
一、文辭的彈性變化·····	184
二、文句長短的組合·····	187
第六節 小 結·····	188

下 冊

第五章 文戲與武戲的主題分析·····	191
第一節 文字遊戲的主題·····	193
一、臆謎猜·····	194
(一)《六合魂斷雷音谷》的範例·····	195
(二)《南俠翻山虎》的範例·····	196
二、猜藥味·····	201
(一)猜漢藥·····	202
(二)猜西藥·····	205
三、作對仔·····	208
(一)四書對·····	208
(二)笑談對·····	209
四、科場問試·····	211
第二節 口角衝突的主題·····	219
一、庄腳人的言語衝突·····	219
二、讀冊人的言語衝突·····	225
第三節 武戲叫戰的主題·····	228
一、直接叫戰·····	228
(一)《忠勇孝義傳》的範例·····	229
(二)《五美六俠》的範例·····	230
(三)《六合魂斷雷音谷》的範例·····	231
二、間接叫戰·····	233
第四節 小 結·····	235
第六章 笑談戲的主題分析·····	237
第一節 語詞喜劇·····	238

一、諧音的喜感	239
二、外來語的喜感	241
(一) 反諷的喜感	242
(二) 影射男女關係	244
三、供體與譬相的喜感	245
(一) 供體的喜感	245
(二) 譬相的喜感	246
四、語法的喜感	247
第二節 情境喜劇	248
一、預期與事實顛倒	250
(一) 《南俠：無價值的老人》的範例	250
(二) 《西漢演義》的範例	253
二、事件的交互干擾	254
(一) 《南俠翻山虎》的範例	255
(二) 《萬花樓》的範例	263
三、「化裝」產生的喜劇	267
(一) 醜男扮女裝	267
(二) 文盲冒充雅士	270
第三節 小 結	273
第七章 結 論	275
引用書目	279
附 錄 布袋戲演出文本例舉	293

第五章 文戲與武戲的主題分析

布袋戲主演者在現場面對觀眾的緊急狀況，及亢奮的情緒所激勵時，他竭其所能地運用學來的新鮮詞彙，或戲班流傳的套語來因應。布袋戲主演者腦海中幾乎倒背如流的演出情節段落，如此他們才能在極短的時間內，完成一齣令人驚豔的作品。一齣精彩布袋戲口頭表演，除了戲劇架構之外，最重要的血肉及內涵，則是這些經過反覆鍛鍊而學習來的情節段落。從民間藝人的學習環境，及他們所創作的表演文本，可能還透露出更多值得深思的問題。在筆者所蒐集的布袋戲有聲資料當中，經常會發現，有的布袋戲藝人會將某齣戲的口頭表演段落，融合在另一齣戲的情節之中，甚至也可能從別的主演學來類似的精彩段落，而結合在自己認為適當的戲劇情境之中。這些常見的布袋戲演出的段落，以口頭文學觀念來看，即典型場景（type-scene）或主題（theme）。

主題，是借重西洋古典研究的成果，他們將古希臘史詩重新放回口頭傳統來觀察，對我們瞭解布袋戲的口頭表演有相當大的啟發。羅德（Albert Lord, 1912～1991）在他的著作《故事歌手，*The Singer of Tales*》提出：主題可以被視為敘事中週期性重複的元素，或口頭詩學的描述。主題並非如套語般嚴格地從格律的角度來思考，它不應該被限制為精準的逐字重複。簡單說，他將主題視為概念群組（groups of ideas），在敘事故事時經常運用（Foley, 1990：279）：

“the groups of ideas regularly used in telling a tale in the formulaic style of traditional song.”（運用傳統歌曲的套語風格來敘述故事時，所經常運用的概念群組。）

羅德認為主題的特質，就在多重形式性（multiformity），放在口頭詩人的創作，而有變化多端的可能。羅素（Joseph Russo）則從光譜的觀點來看待，認為典型場景可以區分為幾乎完全重複，到完全缺乏重複。納格雷（Michael Nagler）認為：典型場景並非固定連續的字串或概念，而是繼承口頭言詞之前的格式塔心理（Gestalt〔註 1〕），是一種有意義細節的「家族」的自發性衍生（Foley, 1990: 241~243）。福賴（Dold Fry）研究古英國詩歌時，將典型場景與主題作區分：典型場景是經常循環出現的刻板印象（stereo-typed），而主題則是提供情節基礎結構的一個連續性細節與概念（Foley, 1990: 333~334）。雖然學者各有不同的觀點與堅持，但他們大多同意將主題當作一個彈性的創作單位（a plastic compositonal unit）。

布袋戲的彈性創作單位，即常見的典型口頭表演主題，至少包括文戲、武戲、笑諷戲等。布袋戲的各種主題，相當重要的功能就在於戲劇氣氛的轉換。當整齣戲已經出現過多的武戲，偶而運用文戲來調整一下觀眾的情緒。相反的，文戲太多時亦然。千萬不可以偏蓋全，以為布袋戲只有打打殺殺的文戲，或只有言詞沈悶的文戲，或只有裝瘋賣傻的笑諷戲。布袋戲主演因其承傳不同，及其性格偏好，因此各有所專長。所謂的主題，並非是僵硬的、固定的，我們反而應該以彈性的、可變性的心態來看待。

本章將討論文戲、武戲、口角衝突等三個主題。文戲，主要是臆謎猜、猜藥味、作對仔、科場問試等文字遊戲。武戲的表演，在此不討論尪仔架（ang-á-kè），談吐的粗獷氣勢，及對打的招式，而僅討論武戲前的叫陣場景。此外，介於文戲與武戲之間的，包括庄腳人與讀書人兩類不同的口角衝突的主題。

〔註 1〕 心理學流派 Gestalt psychology，是 20 世紀初發源於歐洲，而臺灣學界譯為「完形」心理學，或直譯為「格式塔」心理學。Gestalt 這個德文，原意指形狀（shape）或形式（form）的意思。這門心理學的重要貢獻就在於人類知覺與意識上的問題的研究，與「整體」（the whole）的概念。他們認為：「部份之總和不等於整體，因此整體不能分割；整體是由各部份所決定。反之，各部份也由整體所決定」。「格式塔」心理學影響相當深遠，特別是視覺欣賞，無論是一幅圖畫、一張攝影作品，作品中每一部份雖是各自獨立的視覺元素，但是如果讓觀者留下深刻的印象，元素與元素之間必須彼此產生某種形式之關連。人類的認知系統，如何把原本各自獨立的局部訊息串聯整合成一個整體概念，正是「格式塔」心理學派主要的研究課題。將這門心理學理論應用於藝術學最著名的學者之一，是德國移居美國的阿恩海姆（Arnheim, 1992〔1986〕）。

第一節 文字遊戲的主題

文戲，指沒有打鬥的場景，純粹以劇中人物之間的對話展開的文學遊戲。文戲的類型，可以分爲文字遊戲，及言語口角兩大類。口頭表演爲主體的布袋戲，直接訴諸觀眾耳朵的聽覺與理解能力。

主演者藉著戲劇人名來發揮想像力，可說是相當有趣的創作。有時，文字遊戲的場景也可以是互動式的觀眾參與（participation），而不是單面向的訊息傳播而已。單面向傳播的困境，就在於無法直接感受到觀眾的感受與反應。有的觀眾甚至只是人在舞臺底下，而神識早已遠離戲院。在當代所謂「後現代」的藝術或戲劇，他們面臨創作力貧乏的困境時，經常採取「集體創作」以突破「個人主義」的框架，或特別標榜「觀眾參與」以期待觀眾與戲劇之間產生互動關係，或追求「現場即興」以打破千篇一律反覆再反覆的僵化表演。有的主演再以劇中人物當作標的物，而與觀眾大玩「腦筋急轉彎」的遊戲。例如黃俊雄布袋戲的著名謎題「內山做大水」（lāi-soaⁿ chò-tōa-chúí），謎底也就是劇中人物「劉三」。想想颱風天下豪大雨的日子，臺灣深山裡的大杉木被衝進溪流，隨著大水流出來，這個特殊意象的「流杉」（lāu-sam），正好與「劉三」同音。

1989年黃俊雄在臺視播出的《鋒劍春秋》。他以劇中人物作謎底標的，讓觀眾來信猜謎，在完結篇公開謎底並參加摸彩。其謎題爲：

青 piàng-piàng，白 phau-phau，
無嘴會哮，
無腳會走，
無尻川會車糞斗。

這個合韻「鬥句」的謎題，其實在影射臺灣常見的大自然景觀。臺灣是個美麗的島嶼，放眼看去，都是一望無盡的海岸線。大自然的萬有引力，牽動著海水反覆拍打著島嶼，如此婆娑的韻律海景，就成爲這個謎猜所描述的對象。其謎底，就是戲劇中相當厲害的角色「海潮聖人」。這齣戲的最高潮，也就是「海潮聖人」爲輔佐秦始皇併吞六國，而催動靈符，以天兵天將排成「三才陣」，而反併吞的孫臏則派出劉邦、蕭何等人來對抗，最後形成「先天」拼「後天」的局勢。天兵天將即使擁有凡人無法抵擋的神力，但他們是否能違反天命，而殺掉即將開創未來歷史的人物？而未來歷史上的功臣，是否能夠以他

們的肉區來阻止在他們之前一統天下的王朝建立，即使這樣的朝代是如何充滿邪惡的？這種「後設歷史」(Metahistory)的命題，卻是這齣戲讓觀眾看得入神的重要的動機。

文字遊戲，一方面讓戲劇的情節得以延展開來，另一方面，也是主演者與觀眾之間的機智問答，至少讓喜歡猜謎的觀眾有參與感，因此很自然地成為布袋戲口頭表演的一部份，有的戲班甚至還以此作為品牌特色，其中最著名的應該是五洲派。常見的布袋戲文字遊戲，包括謎猜、猜藥味，或是集「對對仔」、謎猜於一身的科場問試。有時不但巧妙有趣，而且雅俗兼容。

口頭表演的內容深淺，當然與觀眾的水準有關。過於精緻的文字遊戲，在口耳傳播的過程當中，往往不是很能夠很有效地讓觀眾瞭解。因此布袋戲的文字遊戲，很少直接來自書面的文字，而是相當同俗易懂的口語。過去的觀眾群當中有許多漢學先生，他們的表演中也比較多出自四書的對聯、謎猜等。在外臺觀賞的觀眾當中能夠直接聽得懂出自古書的文字遊戲的越來越少。而黃俊雄之所以能夠藉著文字遊戲闖出特色，可能有賴於藉著電視「字幕(註2)」，更能推廣詩詞念白的優雅，而超越一般觀眾接受口頭傳播的限制。以下以ioh 謎猜、猜藥味、作對仔、科場問試等四層次進行討論：

一、臆謎猜

臆謎猜(ioh bī-chhai)是布袋戲相當常見的口頭表演。所謂「臆」，即猜猜看的動作，在臺語相當常見的動詞。「謎猜」是名詞，也是猜謎的對象。「臆謎猜」本來就是民間口傳文化的重要內涵之一。即使在文字使用已經發達的地區，口頭猜謎仍然沒有被文字謎猜所取代。如學者所說的(胡萬川，2000)：

因為謎之為謎自有傳統以來，就一直不只是文人的，表之於文字的活動。在沒有文字以前，早就有謎的活動，這只要證之至今仍無文字的少數民族，或雖有文字但仍未充分受教育啟發，文字使用不發達地區的民眾之調查即可知悉。文字的使用只不過使謎的活動更進一步，因為文字本身所蘊涵的「謎」之力道，而使謎的活動更加多樣化、更加豐富而已。

(註2)「字幕」對布袋戲表演而言，雖可輔助主演，提高更大的口頭表演可能性；另一方面，隨著歷史演變，在臺灣的觀眾相當倚賴字幕的情況之下，有的布袋戲越來越棄守口頭傳統，而有走向書面文學的傾向。

布袋戲卻將類似這樣的「謎猜」遊戲，融入戲劇的情節。通常出現的場合是，正當群俠面對戲劇危機引發的難題，無論在戰場上尋求援助、尋找拯救傷患的高明醫藥等而必須求助某對象。如果群俠尋求援助的對象，偏偏是與他們立場相反的人物，為讓前來求援者知難而退，又對得起自己的陣營。以下討論兩則典型的臆謎猜：

（一）《六合魂斷雷音谷》的範例

戲劇時機，發生在「東北派」的「矮仔冬瓜」、「鸞杉」等人，如何藉著三寸不爛之舌，勸阻女先覺「金鳳凰」，不要幫助與他們敵對的「五雷天師」。當說客的矮仔冬瓜，陳述了一番冠冕堂皇的道理，讓金鳳凰毫無反駁的餘地，卻也讓她陷入兩難。為了免除她的私交與公共利益之間的衝突，出難題讓對方知難而退，可說是比較圓滿的作法。他們約定三項難題定輸贏，第一項是作「對仔」給對方對，另一則就是「臆謎猜」，最後一道題目是猜一個歷史人物，考驗的是對於古典知識的熟悉程度。在此只討論相關的「臆謎猜」（黃俊雄，1979）：

矮仔冬瓜：嘿！我作一个謎猜予你猜！Hohⁿ！條直聽 hâⁿ！「我佇咧想啦，抑你佇咧癮啦。Tiuh 一下！Tiuh 一下！嘿嘿嘿…，我佇咧歡喜，抑你疼 kah 強欲死」。

金鳳凰：矮仔冬瓜！你講啥貨啦？你對女先覺遮呢無禮 hâⁿ？你還敢的時陣，講此个黃色--的！

矮仔冬瓜：啊！無彩講你老先覺哩！抑這啥物號做黃色-- 的？這作謎猜 lioh，這足好-- 的，足有意思 lioh！

金鳳凰：啥物咧有意思？He 我未曉猜啦！

矮仔冬瓜：抑若未曉猜，你都認輸，抑我都解說予你聽。

金鳳凰：你若解說無理 hohⁿ，你予我拍死。

矮仔冬瓜：好啦！好啦！好啦！君子態度！君子態度 hohⁿ！我若解說無理 hohⁿ，抑我予你拍死，無問題！秘雕佇遮作公道人。

秘雕：哈哈…，矮仔冬瓜，上勢講遮的離離 khok-khok。你此滿若講無理予*人拍死，he 我是毋知啊。哈哈哈哈哈…！

矮仔冬瓜：好啦！好啦！你恬恬聽！恬恬聽 hohⁿ！「我佇咧想，抑你佇咧癮。Tiuh 一下！Tiuh 一下！我佇咧歡喜，抑你疼 kah 強欲死」。這都是「釣魚仔」啦！

金鳳凰：Hāⁿ？釣魚仔？

矮仔冬瓜：Hioh！我都是咧想彼尾魚仔毋，hohⁿ！抑彼尾魚仔都是咧想我的肚蚓仔咧，hohⁿ！抑「tiuh 一下！tiuh 一下！」魚仔佇咧食餌（jī）啊，抑啄（tok）一下、啄一下，抑我共扭（giú）起來！Hoh，「我佇咧歡喜，抑你疼 kah 強欲死」，都是彼尾魚仔 hohⁿ，勾著嘴，足疼--的嗎！

金鳳凰：Hmh…，按呢閣誠有道理呢。

這則 1979 年的布袋戲「謎猜」，似乎是 1990 年代臺灣風行的「腦筋急轉彎」的前身。「謎猜」的內容，其實多少是來自生活瑣事，轉個彎，卻被拿來開個玩笑。幽默本身，其實就是一種腦筋的急轉彎，特別是語意的轉彎。矮仔冬瓜出的謎題，尤其是臺語的動詞「癮」，還有接下來「你」／「我」的人稱，似乎意指「金鳳凰」／「矮仔冬瓜」的關係，很容易讓觀眾想到男女性愛關係，如金鳳凰所指控的「講黃色--的」，從語意上來理解沒有問題。但矮仔冬瓜的解釋，卻是出人意料之外，原來他將「你」／「我」的人稱關係，理解為「魚」／「釣客」的關係，卻也相當合理。由此看來，這則「謎猜」玩的是，人稱指射對象的曖昧性（ambiguity），觀眾一旦獲得語意的解釋，無不得到豁然開朗的笑聲。

（二）《南俠翻山虎》的範例

這齣戲是出自陳山林，其戲劇的危機引發的情境是：「萬教和平王」被「一代妖姬」的神秘功夫打傷，必須找去找「海角詩人」，取千年何首烏才能治癒。海角詩人不但學問深，詩詞歌賦，樣樣皆能，功夫也很行，必須吟詩答對勝過他，才能要到寶物。眾人正在束手無策時，「江湖人」臨時教導「福州老人」一些絕活以便能夠贏得最後的勝利。福州老人找到海角詩人居住的地方，先裝腔作勢，吟詠一首王之渙的名詩〈出塞〉，取得「海角詩人」的好感。雙方認識之後，福州老人以古今中外的常識來挑戰對方，所提的問題不但包括歷史上的人物，如「周三傑」、「漢三傑」等，甚至連 1989 年甫當選美國總統的老布希（George H.W. Bush），也成為題目。最後，「福州老人」提出人意外的謎猜，來難倒對方（陳山林，1989）：

福州老人：Hmh…，按呢真好。按呢我都是欲恰你吟詩答對。抑你若輸我，自按呢此叢送我啦！抑生成毋免吟啦！較吟，你嘛輸！按怎你嘛輸。抑橫直都輸啊，抑無你按呢啦 hohⁿ，自動啦！自動啦！省（séⁿ）漏氣！抑你將此叢千年何首烏從按呢送我。自按呢決定，你的人誠好。

海角詩人：Eh？Eh？Eh？忒有遐簡單？

福州老人：Hmh…，抑若無簡單 hohⁿ，你毋都算誠有夠力，比我較厲害啫？

海角詩人：猶未比試，毋知影誰勝誰敗。

福州老人：Hmh…，按呢好，你的學問真好，博古通今，你攏總會知？

海角詩人：曉知淡薄，毋敢攏會知！

福州老人：Hmh…，按呢你的人，故謙故謙。我問你，我問你！He「周三傑」，你捌抑毋捌？

海角詩人：簡單！周公、文王、孔子，號謂「周三傑」。

福州老人：Hmh…，抑「漢三傑」咧？

海角詩人：「漢三傑」？張良、韓信、蕭和，謂之「三傑」〔註3〕。

福州老人：Hmh…，按呢厲害！抑我問你啦！抑美國此滿著總統--的，he 啥物人啦？

海角詩人：哦！布希，這我宛若捌伊。

福州老人：恁阿媽十八歲〔註4〕！含（hâm）he，你也捌！唉啊！無簡單無簡單！抑岳飛伊作啥？

海角詩人：滿江紅！

福州老人：抑〈正氣歌〉啥物人作--的？

海角詩人：當然是文天祥啊！

福州老人：哭父啊 he！人即會怨嘆，有影--的。抑我叨位的人，你敢知？

〔註3〕口頭表演只要劇中人物講話的語氣速度正常，其餘通常不拘小節。如這裡應該是「漢三傑」比較有道理，主演者一時講得很順，稍微漏字，並不妨礙全篇段落的意旨。

〔註4〕指不可能或超乎尋常的。一般的情況，很少才十八歲的人，能夠當上祖母。

- 海角詩人：聽你的腔口，離鄉（hiuⁿ）不離腔，你福州人。
- 福州老人：Hmh…，駛此箍老『窟窿〔註5〕』，真正拚未倒啦，拚未倒啦！按呢好！按呢好！抑無按呢啦！
- 海角詩人：怎樣？任考不倒，做你來！
- 福州老人：抑無咱毋*愛吟詩啦！吟詩，我有吟過啊，你干焦聽，嘛知影這正板--的。
- 海角詩人：Hmh…，會用得！
- 福州老人：抑無咱來作謎猜啦，好無？謎猜，你敢有法度？。
- 海角詩人：作謎猜？
- 福州老人：Hāⁿ！
- 海角詩人：哈哈！吟詩答對，我都看不在眼內啊，小寡一个謎猜啊，這非常非常的簡單，做你作無要緊！
- 福州老人：有影 hohⁿ？
- 海角詩人：著！
- 福州老人：我此滿若作落*去！三分鐘到，你若答未著，無才調答，按呢都是輸哦！千年何首烏都是我--的哦！
- 海角詩人：一定！講會到，做會到！
- 福州老人：Hmh…，按呢好！欲作落*去哦！
- 海角詩人：做你來！
- 福州老人：Hohⁿ，欲去啊哦！
- 海角詩人：較緊！較緊！
- 福州老人：哦哦…，哦！
- 「肉孔鬥肉筍，
你含〔註6〕我的下腰，我攬你的領頸（ām-kún），
肉孔一下 bún，
肉筍白膏 chhiâng- chhiâng 滾。」
這你按呢共我猜看覓啦？
- 海角詩人：Ehⁿ…？今（taⁿ）…，今…，今你是咧講啥？Hāⁿ？咱這

〔註5〕這句話是「福州老人」常用的口頭禪，聽起來像是將臺語、華語夾雜的語言。『窟窿』，卻都唸成輕聲的 khu-lon。

〔註6〕含（hām），指輕輕銜著之意，陳山林的語音 hiām。