

# 淺析童話故事中的兒童心理

唐雨文

靜宜大學西班牙語文學系兼任講師

E-mail: [ywtang@pu.edu.tw](mailto:ywtang@pu.edu.tw)

洪汛濤在《童話學》一書中開宗明義地指出，兒童文學是為兒童而寫的文學。童話是兒童文學中的一種樣式，兒童小說、兒童散文、兒童詩歌、兒童劇本等，都必須包含兒童文學所具備的特點。童話是一種以幻想、誇張、擬人為表現特徵的兒童文學樣式。

意大利學者安赫羅·諾畢雷（Angelo Nobile）認為童話故事是一種「集體潛意識的原型表達」。那麼什麼是「原型」（Archetype）呢？美國文學家康貝（Joseph Campbell, 1904-1987）在《神的假面具：原始神話學》（The Mask of God: Primitive Mythology）中曾經提到一隻木鷹。當一隻老鷹在天空掠過的時候，剛剛出生對世界毫無所知的小雞，會本能地奔逃尋找掩蔽；但是對於其他在天空飛越的禽類卻不理不睬。更奇怪的是，如果在雞舍上面綁一隻木頭做的老鷹模型，也會使小雞四處逃竄。這隻木鷹就是「原型」的概念。原型就是普遍的象徵，可以導引相似的心理反應，發揮相似的文化功能。例如，水象徵創造的神祕、生死的輪迴、淨化與滌罪、生育與生長；海洋象徵萬物之母、精神的神祕及無限；太陽象徵創造力與自然律；沙漠象徵精神乾枯、死亡、虛無或絕望，這都是原型的實例。

西班牙文學家璜·塞爾維拉（Juan Cervera）認為兒童文學最重要的功能在於「滿足兒童內心世界的需要」，而「魔法」（magic）是滿足這種需要的重要工具。即然兒童文學是指專門為兒童而寫的文學文本，那麼瞭解兒童的心智成長過程以及他們的內心世界就成為兒童文學研究的重要一環。

璜·塞爾維拉認為兒童的內心是一個充滿幻想又混亂的世界。皮亞傑則認為「泛靈論」（Animism）是兒童內心世界的一種普遍現象<sup>（註一）</sup>。兒童心理學家及兒

---

註 泛靈論者相信萬物皆有靈魂，舉凡石頭樹木、山川流水、人類走獸，不管生或死都有靈魂的存在，令人畏而生懼。泛靈論以原始部族或傳統信仰根深地固的社會中最为普遍，通常會發展出祖先崇拜，神壇、巫師與獻祭等共通產物。

童文學家一致認為「幻想」(Fantasy)在兒童的心智發展中佔有非常重要的地位。「幻想」跟「想像」(Imagination)是不一樣的。根據洪汛濤在《童話學》裡面的定義，「想像」在心理學上，是指那種在「知覺材料」的基礎上，經過新的配合，創造出新形象的心理過程。「想像」有的跟生活中的事實是不相同的，也有的是跟生活中的事實是相同的。但是「幻想」必須跟生活中的事實不相同，如果跟生活中的事實相同，那就不是幻想。任何文學文本，都應該有想像的成份，沒有想像，就沒有文學文本因為文學文本，不等於生活，也不僅僅是生活的描述。但是，一般的文學文本卻不一定具有幻想的成份，而童話故事卻是非具有幻想不可的；因為，幻想對兒童的心智成長非常重要。

兒童的思想充滿著來自於對外界的印象，這些印象雖然有一些是由實際的事物所構成，但是大部份是來自於「幻想」。由於兒童的心智尚未成熟，又缺乏適當的資訊來源，兒童在理解上的空缺，只能由幻想來填補。兒童另外一種對現實世界的扭曲印象，是來自於「內在的衝動」(Internal pulsations)，這個內在的衝動使兒童的心智產生了與現實背離的現象。

正常的兒童會從觀察到實際事物的片段中開始幻想，在內心產生強烈的需求感或焦慮感，直到完全被幻想中的事物所吸引，進而在內心中扮演起幻想中的角色。兒童的內心充滿著混亂的幻想事物，沒有辦法自己理出頭緒，所以他需要一個媒介、一個通路、一個方法，讓他能夠從幻想中回歸到現實。

童話故事就是提供給兒童這一種媒介、這一種通路、這一種方法，引導他們去理解和面對幻想及其所形成的內心世界。童話故事的內容如同兒童的想象力一樣，通常都是以現實的事物為開端，例如《小紅帽》的故事是從媽媽請女兒去探望老奶奶開始，《糖果屋》是一對貧窮的夫婦沒有辦法餵養她們的孩子，《漁夫與精靈》的開場則是漁夫忙了一整天捕不到魚；也就是說，童話故事是從現實世界中實際存在的事物開始發展的。

兒童在生活之中每天都會遇到一些難題，兒童可以經由教育學習到有效的方法來解決這些難題。但是，由於兒童的心智尚在萌芽階段，對於潛意識<sup>(註二)</sup>的控

註 佛洛伊德認，吾人的行為多半出自於我們所難以控制的精神力。人類的心靈結構猶如冰山，其重大的質量和密度，皆藏於表層(或意識面)之下。因此，我們的內心世界有兩個層面，一個是思想意識的層面，另一個是被壓抑在思想意識下的「潛意識」(unconscious)層面。從表面上看，我們的行為受自己的思想意識支配，但其實潛意識影響我們很大，只是由於潛意識

制能力十分薄弱，所以在情緒與衝突的壓力下，「幻想」便操控了兒童整個心智的活動。當兒童有了基本的推理能力，焦慮、渴望、恐懼、慾念、愛恨就開始影響兒童的思維。

童話故事的內容雖然可能會與兒童的心智認知有所衝突，但是並不會與兒童在現實生活中所獲得的經驗相抵觸，例如在情感上兒童會排斥《灰姑娘》同父異母的姊姊，但是兒童也知道一個小孩不應該像《灰姑娘》一樣挨著壁爐邊的灰燼被後母欺凌，也不應該像《糖果屋》中的兄妹被父母親惡意遺棄在森林裡面。這樣的情節對兒童來說太過殘酷驚悚，會混淆兒童在現實生活中對家庭的安全感，而童話故事的目的之一就是要提供給兒童這種安全感。

熟悉童話故事的小朋友都知道，童話故事的內容是一種「象徵」或「符號」，並不是日常生活中的實際狀況。童話故事從一開始，經由故事的情節發展直到結尾傳達的是一種觀念，而不是活生生寫實的人事物。兒童經由童話故事中的象徵意義或符號，可以區分現實和幻想。例如：「很久很久以前……」、「在一個很遙遠的國度……」、「從前在深林中有一個古老的城堡……」，這樣的故事開場白，已經明白地告訴了讀者接下來要講的故事是不會發生在我們週遭現實生活當中的。作者故意使用這樣含糊的開場白，表明故事所要描述的不是具體的現實生活。又如，「古老的城堡」、「陰暗的洞穴」、「深鎖的房間」暗示我們，這個故事與一個「祕密」有關。而「很久很久以前……」則明示故事的時空背景與現實距離遙遠。

就連格林兄弟在寫他們的第一篇童話故事《青蛙王子》的時候，也免不了用下面的句子來做當作故事的開端：「在遙遠的古代，人們心中的美夢都能成真。就在這樣一個令人神往的國度裡，有一個國王。國王有好幾個女兒，個個都長得非常美麗；尤其是他的小女兒，更是美若天仙，就連見識廣博的太陽，每次把陽光照在她臉上的時候，也都會因她的美麗而感到驚詫不已……」這樣的開場，把故事的時空定位在一個典型童話故事的遙遠年代。這樣的故事不是以外在現實的時空背景為基楚，而是建立在兒童內在心智認知的狀態上，童話故事比其他文學文本更能發揮這種功能。

---

受到壓抑，我們才無法知道它的存在。雖然如此，潛意識常常千方百計地試圖擺脫意識的控制，以影響我們的行為潛意識就是我們意欲忘懷，卻有意無意地殘留下來，但竭力排斥於意識思想之外的心理糾葛。

潛意識含有一種隱藏但很熟悉，黑暗卻又誘人的內容，會使人產生強烈的焦慮和狂亂的慾念。潛意識不受限於特別的時空當中，也不侷促在邏輯的順序裡面和我們的理性世界大相逕庭。潛意識在不知不覺之中，把我們帶往心靈的最深處。童話故事也能帶領我們探究心靈最深、最遠、又最奇特的角落，讓我們能夠在潛意識裡最深層的國度遨遊。

童話故事，從平凡開始，發展出虛幻的情節內容。雖然故事經常拐彎抹角，但是不像夢境或者是兒童模糊的心智一般容易迷失。童話故事帶著小朋友航向虛幻奇妙的內心世界，又以最震撼的方式（故事結束前的高潮）把他們從虛幻中拉回現實。童話故事教導兒童在身心發展階段所需要的心理知識，例如，告訴兒童在幻想中神遊對自己不會造成傷害，因為思緒不會永遠禁錮其中。當故事結束時，故事中的英雄（讀者自己）便會回到現實，回到一個沒有魔法，只有現實的生活當中。

就像我們從夢中醒來，便能開始從事現實世界中的正常工作，當故事中的主角回到了現實的世界，便能立刻面對現實的生活。近年來研究「夢」的結果顯示，一個能夠熟睡卻不會做夢的人，往往不能夠面對現實，而且容易心智紊亂。因為，他不能夠藉由夢境，來疏解自己內心深處潛意識中的糾結。如果剝奪了兒童閱讀童話故事的權力，會讓兒童造成更大的傷害，因為他們無法藉由「幻想」來舒緩、排解內心潛意識的衝動。

若是兒童的夢境像成人一樣複雜，也隱含了許多精緻的內容，那麼兒童對童話故事的需要就不會那麼迫切了。換句話說，若是成人從小沒有接觸童話故事，那麼他的夢境也就不會如此豐富，也就不會有足夠的能力來面對生命中的困境。

兒童的心智思維沒有成人穩定，所以更需要接納幻想，不僅不能逃避幻想，更要知道幻想不是一種病症，也不是一種缺陷。父母講故事給孩子聽，是藉著故事的情節內容，傳達並且解釋父母自己處理內心世界的經驗。這種經驗的傳達與解釋，能夠給予孩子一種觀念，就是他們內心的感受是即真實又重要的，是為父母親所接受的。從故事當中，我們能夠推導出一個哲理，那就是「生命不只是一種喜悅，更是一種奇妙的特權」。這個想法與「忠於現實」的故事大相逕庭，但是卻能夠讓我們在生命的困惑中找到自我。

兒童大概從五歲開始，也就是從佛洛伊德的「性蕾期」(註三)以及皮亞傑的「運思前期」(註四)開始，就可以完全瞭解童話故事的涵義。沒有一個正常的兒童會認為故事中的情節是真實的。一個小女孩會幻想自己是一個公主，被關在一個魔王城堡裡，城堡由一隻惡龍看守，等待王子來援救；但是當她媽媽叫她吃飯的時候她會立刻回到現實，知道自己並不是公主，沒有城堡、沒有魔王、沒有惡龍、沒有王子。小女孩也會把洋娃娃當做真人般愛撫呵護，跟她說話，跟她玩耍；但是她十分清楚，洋娃娃並沒有生命，只是她的玩具。

兒童容易對內容接近事實的故事產生混淆及錯覺，例如，故事的場景若是客廳或是後院，而不是在森林或城堡裡，人物是工人或漁夫，而不是國王或皇后，這種混雜著現實和幻想的故事，通常沒有辦法和兒童的內心世界相融合，因為它與兒童的外在世界太過接近，會使兒童的內在與外在的經驗相互混淆，而使兩者相距更加遙遠。璜·塞爾維拉認為兒童會因此與父母親疏遠，因為感覺他們活在「現世」，而他自己卻是活在另外一個不同的精神世界裡，「代溝」因而產生。

「忠於現實」的故事會使兒童誤以為內心世界中的某些重要部份是錯誤的，所以若是只講「忠於現實」的故事給小孩子聽，會使他們遠離自己的內在心靈，而感受到心靈上的空虛。這樣會使得兒童在長大之後憎恨現實的理性世界，遁入封閉的內在世界，以彌補得不到幻想滿足的童年，最後造成與現實世界的完全的脫節，對個人及社會都是威脅。輕微一點的情形，可能終生把自己禁錮在自我的象牙塔當中，對世界不再感到興趣，因為思維已經混亂，沒有辦法利用幻想在潛意識豐富自己的生命，滿足內心深處的原慾，讓狂亂的野性得以宣洩。所以生命不僅不是「喜悅」，更不是「奇妙的特權」；因為無法滿足潛意識的需要，而永遠感覺到生命有所缺憾。

---

註 佛洛伊德將人格發展分為五個時期：1. 口腔期：從出生到至一歲半。嬰兒會經由口部的刺激來得到本能性的快感。2. 肛門期：一歲半到兩歲半。快感區由口腔移到肛門一帶。分為肛門持有期及肛門驅逐期。肛門持有期，小孩子會囤積糞便，以刺激肛門為樂；肛門驅逐期，小孩學會從排泄中獲得快感。3. 性蕾期：三到六歲。快感的來源是性器官。小孩會經歷「伊底帕斯情結」，就是幼童會對異性的父母產生性愛幻想的戀母或戀父情結。4. 潛伏期：六歲到十二歲兒童注意力的重心，已漸漸轉移到周圍環境的事物上。6. 生殖期：十二歲以後。兒童進入青春期，第二性徵出現，對異性發生興趣，喜歡參加兩性組成的活動。

註 皮亞傑把兒童的認知發展分為四個階段：1. 感覺運動期：零到兩歲。兒童運用感覺系統及行為動作來解決問題。2. 運思前期：二到七歲。兒童的認知發展尚無明顯的跡象，但已經開始使用代表環境的符號。3. 具體運思期：七到十一歲。兒童能將邏輯思考的歷程，運用在解決具體的問題上。4. 形式運思期：十一到十五歲。兒童的心理運思體系已獲得高度的平衡，思考具有彈性，而且充份有效。

兒童在不同的年齡，會具備面對不同時期不同生命的能力。但是兒童被內在的衝動控制住的時候，唯一的解決之道，就是讓這個衝動對外表達或宣洩出來。問題是如何能夠讓這個衝動對外表達或宣洩出來，而不會至於被它征服呢？對兒童而言，分辨內在與外在的世界，並不是一件容易的事。我們在小時候都有在空中飛翔的欲望，有時會有一股衝動，想從高處躍下，在空中飛翔。若是我們將這樣的欲望以幻想的方式表達或宣洩出來，在幻想中遨遊飛翔，內心會因此而得到滿足。當幻想結束的時候，又會回到現實來。但是如果不能分辨內在的虛幻與外在的真實，幻想與實際就會混淆不清，則可能真的從高處一躍而下。兒童無法自行調整和感受內心的世界，童話故事提供給兒童一個機會去詮釋自己內心世界中的角色，這個角色可以由兒童自己來扮演、掌控。童話故事也為兒童提供一個可以滿足「意底」破壞慾的園地，並且依照閱讀當時的內在需要，與故事中的人物建立起關係，進而達到內在潛意識的外在發洩，使內心得到深層的滿足和安慰。

兒童藉由閱讀童話故事，弭平內心的矛盾與對立的傾向，小仙女代表願望，壞巫婆代表衝動，飢餓的大野狼代表恐懼，智者代表對良知，動物的殘暴代表內心的忌妒等等。每當這樣的情節開始發展，兒童就能發現自己內心深處的紊亂，進而挑戰它們，使它們歸於平靜。

兒童在三歲到六、七歲「伊底帕斯時期」<sup>(註五)</sup>，依照成人的觀點，兒童對世界的經驗是混亂的。若兒童對世界唯一的認知就是混亂，那麼兒童至始至終就會以為世界就是如此。舊約聖經創世紀指出，世界的開始是「空虛混沌，淵面黑暗」，是混亂的。創世紀也點破超越混亂的方法，「神看見光是好的就把光暗分開了」。這個時期的兒童，外在世界的意義對他們而言更為重要，兒童將世界上所有的東西，分為兩個相對立的部份，藉著這樣的「二分法」(Dichotomy)，在混亂中建立秩序。例如，好人與壞人、白色與黑色、大的與小的、高的與矮的、胖的與瘦的、輕的與重的、熱的與冷的等等。在「伊底帕斯時期」末期以後，經由這樣的對立所產生的矛盾心理，影響到了兒童自己。兒童不像成人一樣能夠整合矛盾與對立的情緒

---

註 簡單來說，所謂「伊底帕斯情節」係來自於小男孩於不知不覺中與他的父親競爭母愛的結果。此詞係佛洛伊德借用自索福克利斯(Sophocles)的古典悲劇「伊底帕斯王」(Oedipus the King 495-406, B. C.)，因為該劇的主角在不知不覺中演出了殺父娶母的悲劇。佛氏認為：「人的一切存在都以控制伊底帕斯情節已任。」伊底帕斯情結發生於三歲到五歲之間，以小男孩對母親產生的獨占慾出發，進而延伸到兒童與父母之間，那種微妙的情感關係。「伊底帕斯情結」在人格(personnalite)的形成和人的慾望的定向之中起著根本性的作用。

反而會因為內心的矛盾情緒而產生困惑。例如，雙重的感情經歷：愛與恨、希望與恐懼、快樂與哀愁，就是一種混亂。他們無法體認事物的調合，所有的事物不是有就是沒有，不是勇敢就是胆怯，不是快樂就是悲傷，不是漂亮就是醜陋，不是熟練就是遲鈍，不是愛就是恨，沒有居中的和諧（註六）。

童話故事描述世界，故事中的人物有的呈現凶惡，有的顯露良善。所有的人物都有單一而又清楚的形象，讓兒童能夠很容易明瞭他們的行為特性及處事的反應。經由這些簡單又直接的形象，童話故事能夠幫助兒童選擇、歸納和分類內在既複雜又矛盾的心理，使之各得其所，歸於平靜。

兒童在聆聽童話故事的時候，學會如何弭平他內心的混亂世界。佛洛伊德認為平息混亂的內心世界最好的方法是建立不同的人格象徵符號，「意底」(Id)、「自我」(Ego)及「超自我」(super-Ego)就是由此而來（註七）。若是成人需要藉由這種分隔的實體來處理內在的經驗，那麼兒童更是需要如此。

心理分析經常以動物來代表我們荒謬的本性。佛洛伊德認為意底本來就是魔鬼，就是獸性。童話故事中的動物有兩種形態，一種是既危險又具破壞性的，像《小紅帽》中的大野狼，或是格林童話《兄弟》中毀掉家園的惡龍；另一種是智慧和慈善，如《白雪公主》中在森林裡幫忙的那一群動物。不論是危險的或是慈善的動物，都代表我們不理智的本性，代表我們直覺上的衝動。危險的動物代表意底的獸性，良善的動物代表自我，而另一些，像白鴿，則代表了超自我。

#### 參考書目

Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1997.

Cervera, Juan. *Teroría de la literature infantil*. Bilbao: Ediciones Mensajero, 1992.

---

註 這樣的心理狀態與邏輯學中的矛盾律 (the law of contradiction) 和排中律 (the law of excluded middles) 相符。

註 佛洛伊德的人格結構(心靈區域)為：1. 意底(Id)：意底是與生俱來的，其中以性與攻擊的力量最大，人有生之本能與死之本能，統稱為慾力(libido)。意底是無道德的、衝動的、非理性的是透過本能在運作，因此，意底是人格的「初級歷程」。2. 自我(Ego)：是人格中理性的部份，也是人格與外界接觸的部份，自我在協調過度自我滿足與過度自我限制的兩個極端，亦是自我與超我間的衝突。自我一方面導引內在能源朝向目標前進，一方面維持個體與環境間的和諧，因此自我關係個人心理適應與健康，強壯的自我為正常心理功能所必需。3. 超自我(Super-Ego)：超自我是依照道德原則在運作，個體接受來自父母與社會中的道德規範，而形成自我理想，並發展出個人的「良心」，約束個人的行為與意識。超自我代表個人的價值觀與道德，能覺察意底的衝動，並能引導自我約束意底。

Compbell, Joseph. The Mask of God: Primitive Mythology. New York: Penguin Books, 1976.

Guerin, Wilfred, et al. A handbook of critical approaches to literature. New York: Oxford, 1999.

Jones, Ernest. Hamlet and Oedipus. New York: Doubleday & Company, 1949.

Nobile, Angelo. Literatura infantil y juvenil: La infancia y sus libros en la civilización tecnológica. Madrid: Ediciones Morata, 1990.

王文科，〈皮亞傑理論初階〉，台北：國立編譯館，民72。

王溢嘉，〈精神分析與文學〉，台北：野鵝，民78。

洪汛濤，〈童話論〉，台北：富春，民78。

徐進夫，〈文學欣賞與批評〉，台北：幼獅文化，民64。