

# 陪伴「永恆少年」成長之路： 網路沉迷個案之輔導

## Accompany "Puer Aeternus" to Growth: A Case of Internet Overuse Counseling

洪薇嘉<sup>1</sup>  
Wei-Chia Huong<sup>1</sup>

### 壹、前言

象徵「永恆少年 (puer aeternus)」原型的角色在故事中很常見，例如童話故事中，永遠不會長大的男孩「彼德潘 (Peter Pan)」(Jenson, 2009)、古希臘神話中的信使「赫密斯 (Hermes)」(Stein, 1999) 等不勝枚舉。這些角色給人共同的印象，便是在故事裡的開端扮演著十足的調皮搗蛋鬼，因為四處惹事生非而令權威者頭疼不已。

在學校輔導實務工作上不乏此類個案：人際關係疏離、時常違規、學習動機低落、回家作業無法按時繳交等現象，使導師們在班級經營上感到十分棘手，且經過家訪後往往得到家長對於子女沉迷電腦遊戲而無力管教的回應，然而在師長軟硬兼施仍無力改變之餘，不得不懷疑個案是否具有「注意力缺陷過動症 (Attention deficit hyperactivity disorder, ADHD)」或者「網路成癮 (Internet addiction disorder, IAD) 等疾患，而提報轉介或鑑定，並將個案視為特殊學生看待。當個案面對診斷式的

「標籤」，覺知到自己與其他同儕的差異，反而加深對自我的負向認同，也強化了持續進入網路世界且從現實生活抽離的動機。

然而相較於在學校系統中ADHD個案有其一套鑑定的流程；IAD個案的判斷則相對難有定論 (王智弘, 2008; 陳喬琪, 2012)，在精神疾病診斷與統計手冊 (DSM-V) 當中仍未列入，且避免為青少年貼上標籤之虞，筆者且以「網路沉迷 (Internet overuse) 個案」來稱呼這群孩子。而就筆者實務上的觀察，當進一步探索其生命故事，去了解個案在其所遭遇的現象場與其內在的心理動力的互動，會發現此類個案尚有許多諮商輔導可著力之處。是以諮商輔導人員如何從「理解」的視野，去看待這類的個案，以幫助個案離開負向認同的循環圈，向其「個體化歷程 (individuation process)」更邁進一步，即經由意識提升與發展的過程，透過與各個人格面向建立有意識的關係，在意識層面盡可能涵容所有的特質 (Stein, 2006/2012) 一實值得我們探討。

<sup>1</sup>國立彰化師範大學輔導與諮商學系研究所碩士生  
通訊作者：洪薇嘉，(500)彰化市進德路一號 國立彰化師範大學，  
Email: wiga1202@yahoo.com.tw

## 貳、故事中與現代社會中的永恆少年

C. G. Jung根據歐維德的《變形記》創造了「永恆少年（*puer aeternus*）」這個名詞（Kent, & Carr, 2003）。過度負向認同「天真者（*puer*）」原型者，傾向充滿夢想創造力但無實際行動，容易逃避單調的生活以及需要努力才能得到的成就，在關係當中會因不負責任而突然任性中止所有關係（von Franz, 1990/2002）。反觀時下的大眾傳播媒體，無論是演藝偶像、動漫以及網路遊戲角色，無不是打著青春、熱血、可愛、迷人的旗幟，號召青少年盡情享受其青春時光，更加促使其對於「天真者」原型的認同。在媒體的推波助瀾下，「年輕外表」以及「永恆不朽的形象」被視為神性般的崇拜（Kent, & Carr, 2003）。

J. M. Barrie的經典小說《彼得潘（*Peter Pan*）》自1911年流傳至今，彼得潘角色的塑造，源於對維多利亞時代唯物主義的反動，透過以遊樂與順從想像力而成的世界——夢想島（*Neverland*）的意象，來達到另一極端的補償（Kent, & Carr, 2003）。宛如現下網路遊戲所營造的世界，透過歷險、與另一端勢力對抗，使青少年得以從中盡情揮灑其活力與創造力，相較於外在受制（*containment*）的環境，儼然成為對立的補償。

同樣將前述二元對立的關係平行來看，面臨身心快速卻不對等地發展的青少年，其本能衝動在面對外在團體規範的要求之下形成強大壓力，因此當行為遭成人放大檢視，自我無法向「社會化」的一端認同，只好退回「幼稚期」的階段，轉而認同於本能一端的自我——

那個充滿情緒的、衝動的、天真不經世的自我，因而忽視了外在規範的理性一端的存在。

又現下青少年處於這個「N世代（*The Net Generation*）」——他們經驗到電腦、網際網路和其他數位技術問世，對其產生顯著的影響（Tapscott, 1997/2009），在網路遊戲當中不斷形塑著「生命永恆」（例如青少年次文化用語「砍掉重練」，即意指當遊戲中無法過關就採取自我毀滅的手段以求遊戲重新來過），以及「青春無畏」（例如角色扮演遊戲當中，青少年得以透過生理上，像是強壯、活力充沛、精明等優勢，向權勢的反抗以獲取外來的酬賞，像是寶物或裝備等等）這類的概念，無疑是為青少年塑造了一個「夢想島」的世界，相對更加削弱青少年在理智上的發展、判斷以及自制能力上的成長。然而面對這不可遏止的科技發展，難道除了經由陽性權威力量的壓制之外，別無他法了嗎？以下筆者擬從成功轉化的永恆少年故事對網路沉迷個案的輔導提供原型的思維。

## 參、神話中的赫密斯與網路沉迷個案

希臘神話中的赫密斯（*Hermes*）偷走哥哥阿波羅的神牛，瑪雅卻袒護自己的兒子所犯下的罪刑，阿波羅憤而向宙斯尋求公道，而赫密斯抵死不認，宙斯不予理會，阿波羅也無可奈何，卻在探查過程中，發掘赫密斯發明——里拉琴（*lyre*）而欣賞不已，最後自知理虧的赫密斯仍決定向阿波羅坦白並拿出自己的發明的里拉琴送給阿波羅以尋求諒解。阿波羅因此原諒了赫密斯。最後宙斯看重其專長，賜予令他傳遞神的指令，赫密斯從此擺脫私生子的身分，回到奧林

帕斯位列仙班 (Atsma, 2011)。

從故事當中同樣可以看見永恆少年——隨性、不負責任、有活力、富創造力等特質，然而躲在護短的母親之後，精靈古怪的赫密斯最終又是基於什麼樣的原因，願意自首並為其錯誤負責？倘若宙斯行使其父性權威的力量加以責罰，想必赫密斯唯有認同自己的不懂事與天真的一面，來與有著理性、積極、正向形象的阿波羅對抗，以得到自我的存在感。然而實際上由於宙斯對孩子們的愛以及阿波羅的理智，引領了赫密斯平衡了這困挫，並去面對自我的不成熟。在宙斯的拔擢之下，原先為赫密斯惹來麻煩的特質——衝動、不負責任、隨性的一面，被轉化而為能為眾神造福的活力、聰穎、具創造力的一面。

所有的原型皆具有正、負向的特質，然而問題的產生常出於單一向特質的固著，不只是個案，權威者亦如是。當我們將前述神話故事中赫密斯（天真者）及阿波羅/宙斯（權威者）的對立關係平移至現實生活當中，可以發現這群沉迷網路的孩子往往在線上遊戲當中扮演年輕有活力、青春可愛的一方，並且要去對抗被設定為冷酷無情、專制霸權的一方；在學校生活當中，也同樣地對抗著行使規範的師長們；然而從神話中我們得到的啟示在於，權威者的反覆對抗與壓制，並無法削弱彼此的衝突，也無法使認同於「天真者」原型的個案超越師生之間的對立關係，而阻礙了同時轉化自己，並涵容「天真」與「成熟」的不同特質。因此輔導網路沉迷個案的關鍵在於如何平衡這兩極的力量 (Ferguson, 2003)，而非任一方的力量戰勝另一方。

筆者茲提出下列四個面向供輔導諮商人員實行在網路沉迷個案的輔導上：

## 一、探索個案「夢想島」的功能

網路世界相對於現實環境是反動的另一端，形塑個案迴避在成長中需要的「成熟」特質，且在此領域之中，「對抗權威」有了正當的名義，再次否認了對個體成長的應然，因此僅只透過學校規範予以約束，不過一再強化了兩端對立的緊張關係，也使得個案及權威者皆走向單一向的認同，而使個案拒絕個體原應有的成熟發展——因此赫密斯在阿波羅的緊密追查下仍抵死不從——若從原型的觀點，輔導諮商的功能不在於將個案帶往任何一端，因此輔導者當破除兩端單一的圖像 (image)，亦即理解到權威者亦能愛人，天真者亦能負責。而理解的「橋樑」便為從個案的視野，去探尋眼中的現實挑戰是什麼樣子？其何以「需要」從現實世界進入網路世界？網路世界有什麼？當諮商輔導人員透過來往這座「橋樑」，將會看見一段生命的歷程以及找到兩端在此時此刻存在的意義，而看見個案有此行為背後的動力為何。

## 二、尋找超越兩極對立的「里拉琴」

承上所言，「權威者」儘管有著遵循規範的特性，卻也是使組織能正常運作的重要力量——如同宙斯不會阻止阿波羅對赫密斯的追究。因此學校訓導與班級同儕便扮演權威宙斯及理性阿波羅的角色：學校訓導的賞罰制度能夠幫助個案看見行為的後果，學習進入「社會化」的行為模式；導師在教學上可引導學生檢視媒體的真實性，以知性的智慧取代感性的憤怒，幫助個案看見自己沉迷於網路的後果；輔導人員則需進一步

啟動個案持續解決問題的資源：透過班級輔導促進同儕對多元特質的接納，並透過連結家庭資源，探索家庭中將個案推進網路世界的動力為何，也理解與協助家長在親職上的困難，以強化家庭原有的功能——袒護孩子的瑪雅有身為單親媽媽的難為之處，卻也有其該負起責任的部分——透過學校及家庭系統的介入，鬆動個案生態系統中重要他人二元分立的視野，共同營造個案得以重新成長的容器（container），因為個案改變的過程不會是一帆風順，導師、學務處、家長都將是穩定個案重要的金三角，為個案在網路世界與現實挑戰之間，創造新的「第三度空間」——猶如阿波羅為找出赫密斯犯行證據，而無意中發現赫密斯里拉琴的發明，從而雙方建立起溝通且相互理解的橋梁，里拉琴反倒成為兩人和解的重要關鍵。

### 三、回歸第三度空間中的「自性」

承前所述，當個案生態系統中的重要他人能夠重新檢視與個案之間的動力關係，代表著連結原型兩端的橋梁愈漸穩固，原先原型固著的圖像才有可能被鬆動，而有機會看見更多新的圖像的可能。輔導諮商人員才能進一步幫助個案回歸自我的省思，啟動「自性（Self）」的力量，邁開步伐離開網路世界——猶如赫密斯在與阿波羅對里拉琴的相知相惜之後，願意自認犯錯，並奉上里拉琴以為賠禮。當幫助個案看到自己有所不足，卻仍是值得被疼愛的，這股力量將能夠轉化個案在「天真者」原型的負向認同的固著，而重新看見自己身為「人」的價值，而願意允許自己在錯誤中成長。

### 四、從禁制中看見個案的「解放」的能力

當個案能夠看見自己身為一個「人」的價值後，更需進一步幫助個案看見「自己」——這也是何以宙斯最終拔擢赫密斯，從而擺脫隱匿的「私生子」身分成為信使之神。個案調皮搗蛋的另一面，往往同時隱含了敏捷思考以及無限創意的潛能，在「一視同仁」的團體規範中，鼓勵個案看見自己的天賦所在，並連結及拓展校內外資源，建造個案發揮潛能的舞台。例如鼓勵動作敏捷的個案加入橄欖球校隊，創造力豐富的個案負責化妝遊行的裝扮設計等。輔導者可能會發現，在這些團體或活動當中仍然存在著規範，但同樣在限制當中，個案卻能夠探索自我、了解自我，進而欣賞自我，而不需將心力耗費在與權威者的對抗上，這無疑是權威者原先所期待的成長，也是成熟。

### 肆、結論

面對網路沉迷個案的輔導，輔導諮商人員若能破除二元對立（非是即非）的概念時，相對會看到更多可能的空間，當然這都不會只是一個人就能創造的，需要納入校內外很多的資源，同時提升輔導專業的續航力，也幫助個案成為破繭的蝴蝶，展翅高飛。

### 參考文獻

- 王智弘（2008）。網路成癮的成因分析與輔導策略。*輔導季刊*，44(1)，1-12。
- 陳喬琪（2012）。上網會不會成癮？*健康世界月刊*，437(5)，26-29。
- Atsma, A. J. (2011). *Theoi Project: Hermes. New Zealand*. Retrieved July 29, 2013, from <http://www.theoi.com/Olympios/>

- Hermes.html
- Ferguson, R. (2003). *The Mystic Missal- A Door to Ways and Means on the Spiritual Path*. Retrieved July 4, 2013, from [http://www.mysticmissal.org/archive\\_index.htm](http://www.mysticmissal.org/archive_index.htm)
- Jenson, G. H. (2009). *Introduction to the Puer/Puella Archetype*. State University of New York Press, Albany. Retrieved July 26, 2013, from <http://www.sunypress.edu/pdf/61850.pdf>
- Kent, & Carr, M. (2003). *Unraveling Collective Confusion, Archetypes and Issues*. Retrieved July 4, 2013, from <http://www.thearchetypalconnection.com/>
- Stein, M. (1999). *Hermes and the Creation of Space*. Jung Society Newsletter Articles. C.G. Jung Society of Atlanta, Atlanta, GA.
- Stein, M. (2012). **英雄之旅：個體化原則概論**（李燦如、康琇喬、黃璧惠等譯）。台北：心靈工坊。（原著出版於2006）
- Tapscott, D. (2009). **N世代衝擊**（羅耀宗、黃貝玲、蔡宏明等譯）。台北：麥格羅·希爾。（原著出版於1947）
- von Franz, M.-L.(2002). **榮格心理治療**（易之新譯）。台北：心靈工坊。（原著出版於1990）