

## 魔鏡中的故事—

# 以心理分析探究傳統歐洲童話

李菁華

通識教育中心 講師

### 摘要

本文界定傳統歐洲童話，提契佛洛伊德的心理分析論，援引布瓊諾、貝特漢的童話心理分析；其中列舉〈白雪公主〉、〈灰姑娘〉、〈美女與野獸〉等雋永的故事，昭示童話藉由文學象徵，暗喻個人克服伊底帕斯情結等成長關卡，統整自我、自我、超我，造就成熟人格，並建構親子、手足、兩性間的和諧關係。

關鍵詞：兒童文學、心理分析、通識教育、歐洲童話

### 一、前言

通識教育的目標是「建立人的主體性，以完成人之自我解放，並與人所生存之人文及自然環境建立互為主體性之關係」(黃俊傑教授 1999, 頁 47)。換言之，通識課程之鵠的在於引導學子超昇自我、發展人際，俾使遭遇人生困境時，得以尋獲符合個體需求，同時不悖逆人類整體利益的解決途徑。文學正達成此標竿的理想教材。然礙於文學作品系統龐雜，或寫作技巧精深奧妙，或以外國語言撰寫、艱澀難懂，導致缺乏文學專業訓練、外文程度不佳的學子心生排斥，在解讀的過程中逐步喪失對作品的興趣，遑論體認、鑑賞、認同、實踐所攝涵

的意義。所幸，我們自幼即浸淫其中的歐洲童話沒有上述缺點。童話人物形塑鮮明突出、背景簡化單純、情節起伏曲折，在在激起讀者的好奇心、注意力，即使物換星移，童話故事仍深深烙印在記憶中。

當代西方學者布瓊諾·貝特漢(Bruno Bettelheim)透過心理分析解讀名聞遐邇的童話，嘗試探索故事背後蘊藏的奧義，試圖協助人們洞悉困局、釐清自我、紓解焦慮、刺激想像、開發智慧、突破危機。換言之，他透過心理分析這面魔鏡抽絲剝繭，照見吾人成長過程中所面臨的諸多問題，並提供可能的解決方案。芻思童話，幫助我們建立內在秩序、厚植生命意義、架構「從此以後過著幸福快樂生活」的願景。

本文擬探勘歐洲童話的歷史傳承、意涵、特色、並以佛洛伊德的心理分析論奠基，最後藉貝特漢的研究壓軸，描繪解構後的童話風貌。

## 二、傳統歐洲童話

膾炙人口的歐洲童話具有悠久的歷史傳統。今日在世界任一角落，若對孩童說：「魔鏡，魔鏡，誰是世界上最漂亮的女人？」孩子不假思索便會回答：「白雪公主是世界上最漂亮的女人」；英國查理王子與黛安娜王妃的婚禮被喻為童話式的婚禮(儘管這樁婚姻並未以童話的結局收尾)；台灣社會有綁匪以「大野狼」作為聯絡代號；上述現象說明歐洲童話已滲入年齡不同、行業各異的讀聽者，影響無遠弗屆。

### (一)名稱來源

童話的英譯名爲「fairy tale」。1698年，作家Madame d'Aulnoy(1650-1705)首度用「fairy tale」一詞出版故事集*Contes de Fees* (Tales of the Fairies)。「Fairy」來自拉丁文「fay」或「fata」，原指命運三女神「fates」，後來演變爲「fairy」(精靈)之意，乃杜撰之超自然生物，貌似人類，具有神力。一般主張精靈高約十五公分，其矮小的身材與下列傳說有關：一者認爲精靈乃

人之亡魂，為個人身體的縮小版；<sup>1</sup>或是被薩克遜戰士逐入地下，活動於北歐地區的古代侏儒(Brown 1992, pp.20-21)。

童話雖稱「fairy tales」，然精靈鮮少成為其中的角色，唯精靈擁有的魔力卻成為童話不可或缺的元素，故又稱「魔法故事」(magic tale)或「神奇故事」(wonder tale)(Tomlinson & Lynch-Brown 1996, p. 108)。基於超自然力量存在的前提，讀聽者相信一切匪夷所思的情節：南瓜變成馬車；鏡子會說話；獵人剪開大野狼的肚子可以救出活蹦亂跳的小紅帽；甚至藉公主輕輕一吻，青蛙便解除魔咒恢復王子原貌。

## (二)簡史

童話的濫觴眾說紛紜，或主張出於成年禮的儀式，或自慶祝季節更替的軌儀延伸，或由夢境及性幻想演變而來。總之，傳統歐洲童話乃基於人類渴望瞭解內在心靈世界以及外在自然環境的心理需求而產生。文字記載之前，故事口耳相傳，敘述的方式與內容攸關當時社會、人文、背景、思想，所以童話乃意識型態相同的族群集體創造出來，無特定作者可考(Tomlinson & Lynch-Brown 1996, p. 100)。印度的 *Katha Sarit Sagara* (Ocean of Streams of Stories) 於 11 世紀出版，已涵蓋歐洲童話的雛形，如幫助人類的動物、無堅不摧的寶劍、行走急速的鞋子、王子尋覓公主等耳熟能詳的情節。歐洲最早的童話故事集 *Le Pacifiquevoli Notti* (The Peaceful Night) 1550-3 年於威尼斯出版(Brown 1992, p. 6)。之後由以下四位樞紐人物為童話歷史接軌：

<sup>1</sup> 此說與佛教主張人往生後所轉化的「中陰」狀態不謀而合。中陰又稱中有。丁福保(1985, 頁 675、670)言「欲界『中有』之量，如小兒年五六歲」；復引《隨願往生經》言「命終之人在『中陰』中身如小兒」。佛教經典又稱中陰具有「神通」，即轉換事物、來去自如、不受質礙的超自然力量。宗喀巴大師(1999, 頁 194)言「又此中有，眼等諸根悉皆完具，當生何趣即彼身形，乃至未受生有以來，眼無障礙，猶如天眼。身無障礙，如具神通。」

### 1. 巴希里(Giambattista Basile, 1575-1632)

1635年義大利出版巴希里的故事集 *Pentamerone* (Fifty Days)，為〈睡美人〉、〈白雪公主〉、〈灰姑娘〉、〈長髮姑娘〉(Rapunzel)、〈穿長靴的貓〉(Puss in Boots)等著名單篇的前身。作者以艱深的那不勒斯方言撰寫，今日於民間的知名度已大不如前，然其故事主題影響後世童話極其深遠。

### 2. 佩羅(Charles Perrault, 1623-1703)

1697年，法國詩人佩羅寫下幼時在奶媽膝上聽來的故事，匯集為《鵝媽媽故事》(Tales of Mother Goose)，一時風靡法國宮廷。他所紀錄的故事，如〈小紅斗篷〉，與原典幾乎完全相同；有些則與早期版本有明顯的不同。例如，舞會中遺失的鞋子，在巴西里的〈貓咪仙杜瑞拉〉(The Cat Cinderella)中由毛皮製成，法國版卻將之改為玻璃材質，佩羅因而不得不刪去義大利版中姊姊削足適履，企圖欺騙王子的情節，因為透明的玻璃鞋根本隱藏不了自殘後血淋淋的腳板(Bettelheim 1989, p. 251)。此外，南瓜馬車、仙女棒與午夜 12 點的時限都是他後來添加的故事元素。

佩羅的故事本質已經起了變化，童話成為宮廷鼓吹思想的工具，用以讚揚善良、禮貌、忠誠、勇氣、謙卑等美德，卻弔詭地推崇美麗的外貌、物慾的滿足；主人翁最終獲得的報償不外乎財富、地位、理想配偶，然其採用的某些手段已背離傳統道德。

### 3. 格林兄弟(The Brothers Grimm: Jakob & Wilhelm)

赫赫有名的格林兄弟在童話史上留名純屬偶然。格林蒐集童話，目的是收錄當時流傳德國民間的故事，以追溯大眾文化的民俗起源，並且發掘催化民族認同感的原始精神。出版過民歌集《男孩的神奇號角》(*Des Knaben Wunderhorn*)的布倫坦諾(Clemens Brentano 1778-1842)曾借用他們的研究，意圖自己出版，格林提供多篇故事，但稿子被原封不動丟在修道院，多年後才被發現。格林後

來決定自行出版故事集。1812年出版《兒童童話集》(*Fairy Stories for Children*)，受歡迎的程度遠超過他們先前整理的民俗故事，其中包羅了〈長髮姑娘〉、〈白雪公主〉、〈糖果屋〉(*Hansel and Gretel*)、*Rumpelstiltskin*<sup>2</sup>等 (Zipes 1988, pp.xiii-xix)；該書的附錄還記載故事的來源和出處，兼具兒童讀物與學術文獻雙重性質。

#### 4. 安徒生(Hans Christian Andersen,1805-75)

安徒生為丹麥童話大師，1835首度出版《講給孩子聽的故事》，其中有〈賣火柴的女孩〉〈豌豆上的公主〉等篇；之後作品陸續誕生。他的故事表現善與美必勝的信念，如〈雪后〉；某些則有濃厚的自傳色彩，非常悲觀，結局極為不幸。安徒生不同於格林，他創造許多新故事，雖廣受歡迎，但不吻合傳統童話口傳、共同創作及結局圓滿的特色，因此 Tomlinson 及 Lynch Brown (1992, p.124) 認為他是現代奇幻故事(modern fantasy)的鼻祖，與傳統童話漸行漸遠。

#### (三)意涵與特色

歐洲傳統童話源於何時已不可考。起初童話的聽眾設定在成人。西元 500 年至 1500 年，中古世紀的歐洲人民平均壽命約 35 歲；大部分民眾十幾歲就結婚，成人期接踵而至，沒有所謂「歡樂童年」。童年不是中古社會關切的重心，自然沒有針對娛樂兒童而設計的戲碼(Russel 1997, p. 4)。兒童聆聽的故事大抵是成人於閒暇時，兼顧娛樂、教化所講述的。敘述者運用靈活的想像力，以現實與奇幻為經緯，自由地穿梭編織交迭著神秘、幻境、詼諧、魔法等引人入

<sup>2</sup> 遠流之世界繪本傑作選譯為《爛皮兒踩高蹺皮兒》欲述怪老人幫助麵粉工人的女兒紡紗成金，成為皇后。Rumpelstiltskin 是老人罕見又難念的名字。格林收集的版本超過四個以上，最大不同處在於老人的名字，其中包括：Whippity Stoorie (蘇格蘭)、(Tom Tit Tot) (古英文)、Trit a Trot (愛爾蘭)、Ricdin-Ricdon (法國)、Titteli Turi (瑞典)、Gilitrutt (冰島)。

勝的情節，造就孩子樂意分享成人故事的主要原因。

中古時期，唯有少數特權階級具有閱讀能力。此外，發明印刷術之前，手抄一本聖經耗時三年，圖書館必須以金屬鍊將之固定在桌上，以防被偷。教育不普及、書籍稀少、流通不易導致傳統童話故事以口耳相傳的方式承繼，並衍生以下特色(Tomlinson & Lynch-Brown 1996, p. 101)：

1. 情節(plot)：輕薄短小，只保留必要的基本架構。
2. 動作(action)：密集誇大，以掌握聽眾的興趣與注意力。
3. 人物形塑(characterization)：角色刻板化，容易分辨。
4. 背景(setting)：時間、地點以「從前、從前」、「在遙遠的地方」等模糊語詞敘述。
5. 風格(style)：含納母題(motif)、<sup>3</sup>重複的疊句與吟唱、<sup>4</sup>範式的開頭與結尾，如「從前、從前」「從此以後過著幸福快樂的生活」。
6. 主題(theme)：含括真愛、幻術、善惡對決、誠實、奉獻、信守承諾等題材。
7. 語言(language)：言簡意賅，方便口述。
8. 結局(ending)：快樂圓滿、邪不勝正。

童話沿革雖非歷歷可考，但仍遺留一些耐人尋味的史實。例如，文化背景懸殊的社群相互往來之前，〈灰姑娘〉的母題早已輾轉流傳於不同民族之間，版本超過 700 種以上，細節略有出入。早期故事中，生母化身為幫助落難女兒的動物，

<sup>3</sup> 母題乃重複出現的象徵，如童話中經常出現的數字「三」。

<sup>4</sup> 世界著名的重複吟唱之一為〈白雪公主〉中的

"Mirror, mirror, on the wall,  
who in this realm is the fairest of all?"

如蘇格蘭的母牛、德國的白鳥、中國的魚<sup>5</sup> (Brown 1992, p. 81)；眾源說 (polygenesis) 推究此現象，主張早期人類的需求、動機大同小異，故不同地域出現類似的情節安排 (Tomlinson & Lynch Brown 1996, p. 103)，此說或為童話心理分析建構的初步基礎。

### 三、心理分析論

心理分析法 (The Psychoanalytical Approach) 又稱佛氏解讀法 (The Freudian Approach)，乃利用佛氏自創的心理分析論來剖析文學作品。以下揀擇佛氏論點中與童話分析相關的部分依序概述 (黃天中、洪英正 1992, 頁 157)：

#### (一) 基本理論

佛氏 (Sigmund Freud 1856-1939) 根據觀察、診療精神病患的紀錄，形成影響二十世至鉅的人格發展理論，其基本概念有：

1. 心理決定論 (psychic determinism)：主張人的行為、思想遮蔽當事人不自覺的動機，可能以「說溜嘴」等偽裝方式表現；潛意識的外現行為乃心理分析研究核心。
2. 早期經驗 (early experience)：主張行為的發展承先啓後，持續不斷，6歲以前的經驗，對一生影響最深遠。
3. 潛意識歷程 (unconscious processes)：人的心靈猶如冰山，浮出水面的尖端為意識經驗 (conscious)；水面下匿藏著版圖廣大的潛意識區域 (unconscious)，其中所收攝的本能與欲求，為個體所有行為的動力來源，勢力幽暗深邃。

<sup>5</sup> 西元 850 年唐人段成式的《酉陽雜俎·葉限》為世界上灰姑娘母題的最早版本 (林愛華 1998, 頁 1-2; 李淑珺 2001, 頁 126-27)。敘述葉限姑娘細心照料下的魚兒，由 2 吋長為 8 吋。包藏禍心的繼母殺魚烹食之，令少女哀傷不已，後有智者告知魚骨埋藏處，令她妥善保存，日後向魚骨祈求，獲得金繡鞋與羽衣裳，終於成為將軍夫人。

4. 驅力與本能(drive and instinct)：「生之驅力」乃尋求食物以及求救的本能與「性的驅力」為繁衍種族的性慾。

### (二)人格結構 (黃天中、洪英正, 頁 157-58)

佛氏將人格區分為三個基本結構, 每個系統各司其職、交互作用：

1. 本我：包含原始動機與性衝動, 遵循享樂主義(pleasure principle), 以滿足身體需求、增進愉悅、避免痛苦為目的。

2. 超我(superego)：秉持道德原則(morality principle), 為社會規範、價值標準、禮教倫常內化的結果, 乃人格結構最高層次, 又稱良知、良心。

3. 自我(ego)：本我放縱享樂, 超我追求完美, 自我則委身為斡旋的媒介, 經常延宕或改變本我滿足的方式與時機；自我恪守現實主義(reality principle), 嚴謹地履行社會契約。

以上三者需維持平衡狀態, 任一方過強, 皆妨害正常發展。幼年時期, 本我的力量最大, 自我與超我勢力較微。如何約束本我, 扶植後二, 使之相互制衡, 並順利整合為成熟人格, 是掩飾於童話背後的要義。

### (三)人格發展

佛氏認為成人的行為, 基本上只是映現孩童期的經驗, 成長時期的情緒愉悅與身體區域密切相關, 年齡不同, 部位的重要性、影響力也隨之改變。據此, 他將人格發展由出生至成年劃分為下列五階段 (羅惠筠、陳秀珍 1994, 頁 29-30)：

1. 口腔期(oral phase)：出生至 1 歲左右, 孩童的滿足來自吸吮、吞嚥、進食的經驗。

2. 肛門期(anal phase)：1 至 3 歲, 孩童由肛門附近的刺激及糞便的保留、排泄獲得快感, 與父母希望孩子完成大小便訓練的要求, 有所衝突。

3. 性器期(phallic phase)：3 至 6 歲, 孩子開始熱切地探究、操縱生殖器官, 感受觸碰性器官帶來的快感。同時對異性父母發展出強烈的依戀, 希望替換同性父母。例如, 男孩愛戀母親, 渴望取代父親, 獨占母親的全部情感與關



注：此過程與“King Oedipus”<sup>6</sup> 的故事異曲同工，佛氏因之命名伊底帕斯(戀母)情結(賴其萬，符傳孝 1997, pp.187-88)，適用男、女兩性。

4. 潛伏期(latent stage)：6歲之後至青春期，性需求逐漸褪去，開始致力學習社會技巧。

5. 生殖期(genital stage)：青春期以降，生理已臻成熟，開始真正關愛他人。

上述階段如果遞次順利發展，孩童將成為心理健康、適應良好的個人；反之，若過度剝奪或放縱該期的快樂，易發生固著現象(fixation)，導致部份心理智能仍投注於此，得以用來躍升次一階段的能量相對減少。例如，口腔期滿足不當的個體，長大後可能出現貪吃、吸煙、咬指甲等行爲。

#### (四)文學觀

佛氏的文學觀架接文學與心理分析二個端點。他指出處理外在現實的途徑有二：個人可以正視問題，積極解決；或選擇逃避困境，轉而應付繁衍於內的情緒壓力，例如編織願望達成的夢境。作家基本上是規避現實的人，他利用操控文字的稟賦提筆創作，縱容野心化身為英雄、國王等馳騁在想像領域的角色，目的無非想為受挫的慾望尋求替代性滿足。他的作品搭建往返現實人生與虛擬情境的橋樑，並引發讀者同理模擬、借代取用的共鳴，達到紓解情緒的作用(王溢嘉 1992, 頁 31)。

集體創作產生的童話，千古綿延流傳，吸引無數讀聽者，顯見其中觸及許

<sup>6</sup> 伊底帕斯出生之前，神諭預示他長大後將弑父娶母，父王 Laius 遂將其拋棄荒野，幸為牧羊人撫養長大。一日在三叉路，巧遇親生父親，在不知情下，爲了爭道，憤而殺死 Laius。後因解開獅身人面獸之謎，受擁戴爲國王，娶母親 Jocasta 爲后，生下二男二女。後來國家發生瘟疫、飢荒，神諭指示有人犯了殺父娶母的罪愆，導致浩劫。伊底帕斯鍥而不捨地地掘真相，殘酷的事實迫使 Jocasta 自殺，伊底帕斯亦挖出雙眼以懲罰自己盲目的罪行(Hamilton 1985, pp. 256-61)。

多人類共同受到阻滯的渴求。吾人深究童話故事，追本溯源，當可還原問題本貌，並藉此迴向人類原始處境，從中獲取啓示與省思。此外，童話示現人格整合、手足之爭、戀母情結、兩性對立等境況；唯有角色扮演種種試鍊的過程，孩子才能開拓生命的廣度與深度，進而擴展暢通成長流程。

#### 四、貝氏與童話心理分析

後世對貝特漢的童話心理分析，或褒揚讚嘆，或抨擊詆毀，但無人膽敢漠視他的創見。20世紀若缺少佛氏，心理學領域必然改觀；如滅除貝氏，童話的歷史生態定生變易。以下勾勒貝氏生平摘要及其童話心理分析梗概：

##### (一)小傳

貝特漢(1903-90)出生於奧地利，1938年取得維也納大學博士學位，繼而被納粹禁錮於集中營，次年獲釋移居美國，任職芝加哥大學，一生關切社會及兒童教養問題，乃當代著名的精神科醫生及心理學家。1944年接管該校 Sonia Shankman 實驗學院，嘗試治療6-14歲情緒嚴重違常的孩子，並開始致力自閉兒的教育與研究。

貝氏著作等身，以〈極端情境中的個人與群眾行爲〉探究人類在集中營壓力下的適應性以及納粹恐怖主義對人格的影響。其他論述包括《象徵性的傷口》、《生命逃客》、《空虛的城堡》、《夢的孩子》、《佛氏與人類靈魂》、《夠格的父母》等(Compton's Encyclopedia Online, 1998)。

##### (二)童話觀

貝氏認為佛氏的心理分析主旨，不在鋪陳平坦人生，而在於揭露生命充滿痛苦與磨難的本質，唯有勇於迎戰現實幻滅的糾結困境，才能克服橫逆，建構生命藍圖。因此，貝氏不贊同民俗學家、語言學家、文學評論家解讀童話的角度。例如，由大野狼吃掉小女孩的母題演繹而出的詮釋包括：黑夜吞沒白晝、月亮遮蔽太陽形成日蝕、冬天替代溫暖的季節、天神貪噬祭禮上的犧牲等。這些象徵含義，固有其獨特的貢獻，但對孩子、父母、教育家、及其他試圖譯解

生命密碼的個體並無助益。

英國著名學者與作家托爾金(J.R.R.Tolkien 1892-1973)認為優質的童話故事，必須具備幻想奇絕(fantasy)、止療傷痛(recovery)、逃避危險(escape)及心靈安慰(consoleation)四個層次；貝氏另外添加身心脅迫(threat)為第五元素(Bettelheim 1989, pp. 143-44)，揭櫫危機處理為個人成長歷程推進的必要條件。神話雖然具有類似的人生挑戰，然其角色超凡入聖，背景遠離塵寰，迥異於常人可能面對的情境，不易激發孩子的同理心；其主人翁受制神力，完全沒有個人努力施為造作的餘地，加上不可抗拒的悲劇結尾，在在破滅孩子樂觀向上的精神。寓言類的故事，則失之教化訓誡過度明白，剝奪讀聽者夢幻想像的空間；此外過早將現實觀點加諸兒童身上，可能導致日後孩子耽溺於藥物、星象、偶像崇拜等「魔法」替代物。總之，他認為教育者理應不厭其煩複述童話，薰息孩子的潛意識，將正面積極的訊息銘刻其中，俟時機成熟、水到渠成，長時間反芻的故事意涵自然萌芽生根，為個人標指正確途徑，達到童話潛移默化的效果。

### (三)童話分析

貝氏對精神分析原理的應用極感興趣，1975年出版《魔力的功用》(*The Uses of Enchantment*)，仿效佛氏的夢境解析，詮釋故事中人物、情節所隱含的象徵，以闡揚童話的意義與價值。1977年該書同時獲得全國書籍獎(The National Book Award)及全國書籍評論系列獎(The National Book Critics Circle Award)。書中內文分析深刻精微，底下由四個關懷成長的主題管窺堂奧：

#### 1. 「我」的整合：〈蜂后〉(Bettelheim 1989, pp. 76-78)

孩提時，自我尚在萌芽階段，力量十分薄弱，此時成長的重點在於改善自我駕馭本我的能力與技巧，繼而融合心靈的三個機制。

建立秩序乃整合的先決條件。兒童在口腔期前後，體認到的世界經驗都是非常糾葛混亂的；矛盾的現象逐漸蔓延到孩子本身，他們纏縛在愛/恨、渴望/

恐懼、順從/反叛等分裂複雜的情緒當中，由於無法確立折衷的平衡點，遂將世界兩極化。童話依此特性建構，例如人物特質一元化，角色善/惡、美/醜、優/劣、勤/惰、智/愚各異其趣；單純的分類，使幼兒容易判斷正邪是非、化解內在衝突、安定心靈秩序。

童話將人格基層的元素投射在劇中人物上。例如出現在〈金鵝〉〈蜂后〉<sup>7</sup>的「傻瓜」，吻合初發展的自我，在面對現實環境時，通常顯得稚嫩笨拙、無能為力；而影射本我的動物角色，相較之下，出現的機率遠超過自我、超我，此明白指出幼童的原始慾望強烈旺盛、表露無遺。童話動物略分為兩類：其一為具有危險性、毀滅性的惡獸，如〈小紅帽〉中的大野狼；另一種則聰明靈巧、樂於助人，如〈蜂后〉中，幫助阿呆贏得公主、成為國王的動物；兩者都代表本我，前者尚未規訓臣服於自我與超我；後者則伏受指揮運籌，用來謀取人格的整體利益。此外，白鳥象徵超我，如〈灰姑娘〉中的鴿子，其纖細的身軀意味勢力輕微，尚難抗衡惡龍、野狼等體型龐大的動物。

貝氏以〈蜂后〉為例，彰顯人格由三元整合為一的過程與重要性。大哥、二哥流連忘返，象徵放縱的本我，不理會社會的規範以及超我的批判；解救城堡的任務代表現實生活，阿呆與兄長一樣，沒有處理能力，但他先前願意順從超我，阻止傷害動物的意圖，遇到困厄時，本我因而成為回饋援助的力量。反觀二位兄長，一再固著本我的欲求，終於淪為石像；在童話中，化身石頭譬喻缺乏人類的屬性特質，無法實踐更高層次的價值觀，因此阻礙在靜止的狀態，無法晉級。

吾人馴服野獸狂蠻的特性之後，宜導引本我、超我與之和諧共存；人格統

<sup>7</sup> 格林童話之一，敘述大王子、二王子離家冒險，生活放蕩不羈，樂不思蜀。小王子阿呆(Simpleton)千辛萬苦找到哥哥，三人結伴旅遊時，阿呆奮力阻止兄長欺負動物，為螞蟻、鴨子、蜜蜂解危。之後兄弟受託完成三個任務，以解除城堡石化的魔咒。老大、老二相繼失敗，淪為石像；阿呆靠動物的協助終於克竟其功，娶公主為妻，成為國王。

整才能承襲魔力，解除象徵停滯的詛咒，醞釀超越提升的奇蹟；繼承王位、成為國王是成長的表徵，意味擁有生命的操控權力，得以「過著永遠幸福快樂的生活」。

## 2. 「我」與父母：〈糖果屋〉、〈傑克與豌豆〉、〈白雪公主〉

(Bettelheim 1989, pp. 159-65, 183-93, 199-224)

心理分析理論認定兒童首先要超越的階段為「口腔期」，在此之前，父母總是滿足嬰兒所有需求，俾使其身心維持在最歡悅的狀態。然而隨著歲月變遷，父母開始要求他們呼應實際年齡的增長，展現成熟的舉止，孩子逐漸感受到來自現實的壓力，遂有衝突產生。

〈小紅帽〉中，外婆被貪婪的野狼佔據身體，威脅小女孩的生存，這類變形(transformation)的母題，體現兒童面臨的困境：平日和藹可親的長輩，因為孩子尿床等行爲，轉瞬化為惡言相向、張牙舞爪的模樣。幼兒遂依自己兩極化的邏輯推理，認定前、後形象分屬祖母與惡獸二個不同主體。故事裡，野狼固然可怕，但外婆終究安然無恙回返，與小紅帽團聚；猶如生活中，發過脾氣的長者，也會恢復平日慈善的態度來撫慰幼童。

要求孩子移除口腔期的母親在〈糖果屋〉中變形為拒絕提供食物、蓄意遺棄兒女的「繼母」。兄妹第一次藉石子標記路線，由森林成功返家，此為拒絕脫離口腔期的象徵；第二次他們利用麵包碎片當線索，不幸遭小鳥啄食一空，此暗示兒童在否認(denial)與退化(regression)下，解決問題的能力大幅減低，焦慮導致哥哥偏執食物為安全的絕對保障，完全忽略麵包屑的特質與缺點。

誘人的糖果屋代表口腹之慾，同時也象徵提供庇護與食物的家庭。哥哥吃屋頂，妹妹嚼窗戶，表示他們在耗損本身的安全幸福而不自知。口慾又擬人化為嗜吃人肉的巫婆，威脅著孩子的生死存亡。哥哥被囚禁在籠子，當作牲畜豢養時，豁然領悟自己耽溺在食物的欲求，已經危及生命安全，故決心消滅巫婆，跳脫口腔期。兄妹解決問題的能力因此顯著提昇，成功計誘女巫，將之焚化於

烹飪用的火爐，昭顯放任的口慾，自食惡果的必然結局。在白鴨(超我)的引導下，二人穿過河流返家與親人團圓；跨越河流隱喻洗禮，類比生命水平躍昇；此外，尋獲的珠寶代表成長的智慧。兄妹由於擁有控制原始欲望的理性，終於發掘到幸福快樂的寶藏。

伊底帕斯情結乃親子關係的試金石。伊底帕斯男孩渴望獨享母親關愛，憎惡父親從中作梗，潛意識動念去之而後快；一方面擔憂幻想成真，則經濟後繼無援，又恐懼蟄伏於內心的惡念，被強大的父親發現，而施予報復。雜沓而來的念頭使孩子焦慮不安，童話正提供紓解衝突的出口，兒童可以認同故事主角，把針對父親的敵意投射到食人魔、惡龍上，<sup>8</sup>幻想自己成功殲滅對手；待憤怒、罪疚等情緒直洩之後，返回現實生活中，父子依然可以維持親密關係。

《傑克與豌豆》為父子爭權的典型作品。母親因 milky white 停止泌乳，要求傑克送到市場販售。乳牛象徵母親，牛不產乳，意味食物來源斷絕，嬰兒期已然結束；傑克以牛交換豆子，表示他願意放棄口腔期，但母親對其轉換不表信任，盛怒之下，甚至取消晚膳作為懲罰，傑克失去食物供應，並且乏人支持，其挫折遙遙對應甫脫離口腔期的孩子內心深層的失望。

卑微的豆子，一夕間竄長為巨大直挺的豆莖；這個轉化，暗示性器期的來臨，也預示孩子即將擁有成長帶來的力量。傑克藉著攀爬通往雲端的豆莖，抵達高層生存境界，企圖挑戰父親的權威。食人魔顯然是伊底帕斯期男孩所看到的父親形象：巨大、凶暴，回到家便吆喝妻子做飯；他的歸來總是打斷孩子與母親獨處的快樂時光。巨人的妻子代表伊底帕斯期的母親，願意幫助孩子逃避父親的懲罰，縱容他把玩父親心愛的物品。

傑克為了躲避巨人，藏身爐灶、大釜等烹食用具，表示他尚未掌握新的成

<sup>8</sup> 「投射」(projection)為佛氏假設的防衛機制(defense mechanisms)之一，指個人為了對抗焦慮，將其本身的邪惡、自卑、攻擊等特質與衝動歸咎他人，否認自己具有這些態度。(陳文正 1997, 頁 58)

長階段，遭逢危機時，仍會暫時退化回口腔期。他成長的次第表現在偷來的寶物內容上。

第一次取得的金幣，過一陣子就消耗殆盡，顯見傑克的智慧進展有限；反觀第二次冒險抱來的母雞，具有不斷生產金蛋的創造特色，表示傑克的智慧層次有所提挾。傑克至此已衣食無缺，但物質的慾望勢必踰越，生命才得以超昇。傑克因此又進入城堡，取得代表藝術與美的金豎琴，這回巨魔由睡夢中驚醒，緊追不捨，傑克險些喪失性命，存亡攸關之際，傑克終於覺醒，稀世珍寶雖具魔力，終究是身外之物，若要解決生命的問題，仍需仰賴內發的力量。

母親聽到傑克呼救，依言取來斧頭，但是看到巨人碩大的雙腳後，因驚恐而呆若木雞、不能行動。這表示母親無法面對兒子性器期的來臨而張皇失措；此外，母親固然可以協助兒童步入成人期，但成長終究是孩子自己才能完成的任務，因此傑克親自舉起斧頭砍斷豆莖；巨人墜落身亡的刹那，傑克擺脫了伊底帕斯父親毀滅、剝奪的形象；同時也摒棄倚賴豆莖帶來魔力的性器期幻想。

〈伊底帕斯王〉的故事也表達了父親的恐懼：因為害怕日後被兒子取代，所以先下手為強，最後導致自己的毀滅，並釀成悲劇。

同樣的，〈白雪公主〉的主軸也涉及親子間的競爭、迫害。故事肇始於母親扎傷手指，鮮血滴落在白雪上：白色代表純潔無知；紅色象徵性慾，亦暗指月經來潮、落紅、生產等伴隨著流血現象的女性關鍵階段。滴血之後表示生理已臻成熟，繼而公主呱呱墜地。7歲以前，白雪與(繼)母相安無事，爾後她開始成長，母親感受到寒暑遷流、變化密移的壓力，開始忌妒女兒膚膜潤澤，而施加無情的摧逼侵略。

另一種說法主張女兒才是真正感到憤懣不平的人，內心渴望篡奪母親的優勢與權力，藉由魔鏡吐露心聲：年幼時，媽媽最漂亮；長大後，自己才是世界上最美麗的女人。孩子隱約感受這種念頭忤逆不孝，遂將思想投射到母親身上，偽稱母親心懷敵意。女兒感受到雙方關係緊張，相處困難，意欲逃避，但心存罪惡，於是再度投射，認定母親要剷除自己，遂有白雪被放逐森林的情節。總

之，母女複雜、微妙的競爭源發於雙方都想佔有父親的伊底帕斯衝突。<sup>9,10</sup>

白雪闖入小矮人家裡時，僅由七只碟子各取少許食物充飢，從七個杯子，各喝一點飲料止渴，從容試過每張床後，才在尺寸最恰當的臥舖上休息。這個過程顯示白雪不同於〈糖果屋〉中恣縱享樂的兄妹，已經有能力依據現實原則行事。

七矮人身體發展停滯以及挖礦(坑)為業的特色象徵停頓的性器期；他們缺乏內在衝突，生活一成不變，無意追求親密的兩性關係，此則暗指性欲蟄伏的童年期。白雪飽受母女競爭之苦，意圖退回潛伏期以逃避青春期的衝突，所以與侏儒逗留在森林裡；然而日夜相代不息的歲月豈容身心發展凍結？因此意識壓抑下的性欲(繼母)，三番兩次前來叩門；白雪忽略矮人的警告，屢次上當，意味繼母的誘惑，的確對應了她潛意識中逐漸萌發、時隱時現的慾求。

束腰、梳子都是吸引少女的飾物，表示白雪的青春期中蓄勢待發，但「性」的念頭對她仍嫌太「毒」，所以公主昏死過去，暫時退回潛伏期；此亦隱射皇后扮演保護女兒的母親角色，試圖遏止白雪的慾望。第三次母親帶來象徵「性」的蘋果，以圖符的角度來看，蘋果也代表女性乳房(何穎怡 2000, 頁 23、193)，<sup>11</sup> 母女對分蘋果，暗示雙方擁有共同的性徵，互為敵手。白雪吃了紅色的半邊，代表擁納情慾；白色的部分被繼母吞嚥消化，表示公主已然喪失對性一無所知的純

<sup>9</sup> 歐洲各國都有與〈白雪公主〉母題相同的故事，其中就有國王向公主求歡，或讚嘆女兒美貌而導致夫妻情感生變的故事；巴希里的〈年輕女奴〉“The Young Slave”中，繼母懷疑女兒與自己丈夫有男女之愛，而加害之；心理學家認為這都是伊底帕私情結的外射。

<sup>10</sup> 在故事中，父親化身為幫助白雪脫困的獵人。狩獵是古代貴族的休閒活動；獵人、國王等擁有絕對權力的角色，象徵父親崇高的地位。此外，獵人以殺戮動物為業，所以也代表對抗原始衝動的力量。

<sup>11</sup> 〈聖經·創世紀〉的蘋果被稱為引誘人類墮落的禁果；希臘神話中，愛神的乳房為情慾的表徵，在古典文學中被為「蘋果般」的乳房；夢境中圓形物體如蘋果、梨子，都被佛氏解釋為乳房。



真狀態。蘋果的紅使人聯想到血，故代表初潮，是極其明顯的青春期肇端，白雪的身體確實已經開始生長發育。

然而生理成熟並不代表智力、情感足以應付成人期，個體尚需充分時間來整合舊衝突，形成圓熟的新人格，所以白雪沉睡於玻璃棺材，醞釀最後的成長階段，待一切就緒後，她才接納異性伴侶，發展親密關係。繼母最後受懲罰，被強迫穿上燒得火燙的鐵鞋，<sup>12</sup>不斷跳腳，力竭而死，這表示沒有節制的情慾，最後自取滅亡，同時也暗指伊底帕斯母親的記憶至此徹底伏誅。

### 3. 「我」與手足：〈灰姑娘〉(Bettelheim 1989, pp.236-77)

〈灰姑娘〉中的少女除了經歷伊底帕斯情結之外，也面臨手足競爭的衝突，食衣住行都受到剝削。當兒童爭取固定資源，如雙親的關愛與物質的供應時，或多或少都會有手足傾軋的經驗，〈灰姑娘〉的情節是類似遭遇的誇大表現。

灰姑娘得以安忍困境，乃成熟人格使然。格林版中，父親詢問三個女兒，想要什麼禮物，老大、老二要求華服、珠寶，灰姑娘超越物質慾望，僅要求具有成長能力的榛樹枝。她將樹枝種在母親墳上，用心灌溉，終於長成大樹，這個過程象徵灰姑娘將嬰兒時期保留下來的母親完美形象，內化為對人與環境的基本信任，<sup>13</sup>爾後逐步擴充之，從中獲得力量克服橫逆。

王子舉辦的選妃盛宴將三姊妹的手足之爭推向高潮。凱許登教授(Sheldon Cashdan)認為只有一人得以雀屏中選的選美會象徵兒童爭取父母寵愛的複雜情感(李淑珺 2001, 頁 128)。此外，傳統社會中，女性最珍貴的幸福，莫過於覓得如意郎君，廝守終生。侵略慾望強烈旺盛的姊妹，遂與妹妹角力，企圖掠奪。貝氏認為灰姑娘三進三出舞會，表面上是希望王子認清她的真正身份，而非受

<sup>12</sup> 火紅代表情慾；鞋子與性器相關，詳見下節。

<sup>13</sup> 心理學家 Erik Erikson 將心理社會階段發展為八個時期，首期為信任與不信任(trust vs. mistrust)，類似佛氏的口慾期(陳正文 1997, 頁 312-13)。

惑於她出眾的容顏與華麗的妝扮；然其矛盾行爲也象徵她希冀進入婚姻(性)關係，又遲疑不決的心理衝突。鞋子與女性陰道一樣，有包覆緊裹人體部位的功能，玻璃容易碎裂、缺乏延展性的特質好比處女膜，因此玻璃鞋暗喻曲終人散時，女方容易喪失、男方渴望佔有的女性貞節；灰姑娘趕在午夜前離開舞會，無非是要維護自己冰清玉潔的處女之身。

姊姊的腳太大，塞不進玻璃鞋，表示她們的個性過於陽剛；格林版中，大姊切除大拇趾，二姊削掉腳跟的流血情節，含有去勢的象徵。偽裝的女性氣質，當然無法吸引王子；相對於姊姊的造作，灰姑娘輕易穿上合腳的鞋，流露出自性的柔美婉約，終於擄獲王子的心。前往灰姑娘的婚禮途中，鴿子啄出姊姊的眼睛，瞎眼的報應昭示姊姊的盲目無知；誤信貶抑他人，可以拔擢自己的地位；並膚淺地認定，虛偽的外貌、舉止容易贏得幸福。灰姑娘於外境違損中，動心忍性，長養生命信念，所以能契合王子手上的鞋，<sup>14</sup> 終於凌越姊姊，獲得美滿生活，這對感同身受的孩子而言，不啻為最具鼓勵性的典範。

#### 4. 我與異性：〈美女與野獸〉、〈青蛙王子〉(Bettelheim 1989, pp. 282-91)

〈白雪公主〉〈灰姑娘〉在男女雙方締結連理之後，故事便進入尾聲，然而浪漫的愛情並非生命的萬靈丹，生命若無永續發展，童話對現實的模擬便不周足。在婚姻生活中，人格的全面開展涉及兩性親密關係的建構，性壓抑的解放則為本階段的成敗關鍵。野獸新郎旨在披剝此隱晦議題，代表作〈美女與野獸〉包含該系列三個典型要素：首先，主人翁轉化為野獸的原因與時間不明；其次，獸化乃女巫的毒咒使然，但她未招感惡報；復次，女主角的父親是野獸與美女因緣際會的媒介。

上述層面由心理學的角度來觀照，隨即可洞見其中的微妙意涵。性壓抑源於悠遠的童年早期，罕有人確定自己何時開始套用醜陋不堪的外罩禁固「性」自然美麗的內涵。孩子由成人處隱約推知婚姻是開啓幽暗「性」國度的通關密語，此

<sup>14</sup> 此相似於訂婚儀式中，男方為女方套上戒指，隱含男、女性(器)結合的意義。

所以野獸告知美女，只要少女願意下嫁給他，便可恢復原形。換言之，「性」劣惡的形體，唯藉婚禮儀式淨化，方得還原本來面目。

此外，幼兒的啓蒙工作多半由母親、奶媽等女性角色擔任，她們遂成爲禁制「性」的始作俑者，隨著教化系統的強化，「性」被形塑爲骯髒穢濁的洪水猛獸，一旦個體產生認同，最初的灌輸顯揚，便不構成罪行，因此故事中的女巫從未接受懲罰。

再者，野獸蛻回人形的動力有賴女性款款深情觸發，此涉及伊底帕斯情結的昇華過程平順與否。故事中，美女要求父親帶給她玫瑰，花的贈予與接納象徵父女間愛意的表達與回饋。美女爲了解救父親，前往野獸的城堡；之後復返家門，探望病危的父親，終使之痊癒；歸回城堡後，因真情流露，挽救野獸垂危的性命。以上情節旨在鋪陳美女盛綻的情懷促使她順利移轉伊底帕斯情結，因此同時救贖了父親與野獸。西方婚禮儀式，向來由父親將女兒交到新郎手上，足見三方關聯密切。

格林的〈青蛙王子〉故事開端縈繞著金球發展。球體表示統整的人格；金子可塑性高，象徵公主的成長仍有向上空間可期；獨自玩耍顯見公主缺乏社交網脈，以自我爲中心；失落金球，好比純真爛漫童年的流逝；深井漆黑，彷彿人生複雜暗淡的層面；青蛙現身，暗示鄙陋的現實逐漸露出端倪。

小公主爲了取回金球，滿足本我需求，於是隨順享樂主義，輕易答應青蛙的條件。國王象徵超我，當女兒違背諾言時，父親執意要她貫徹初衷。青蛙與公主熟稔的過程依序如下：談天、玩球、造訪、並坐、共食、共居、同寢。身體距離越接近，公主的厭惡感越強烈，此隱喻最初發啓的性慾，因爲禮教的約束，難免伴隨著焦慮，甚至忿怒。公主累積不化的情緒令她奮力將青蛙攆向牆壁，意外發現它變成挺拔俊逸的王子。青蛙變形的關鍵在於公主主動以肢體接觸它的身體，因而有了戲劇性的轉化。第一次的性接觸，由於困惑不安等諸多因素，通常不是愉快的經驗，雙方如能排除短暫的障礙，假以時日，終能品嚐甜蜜的果實；女性尤其特別需要時間與耐性，才能改變「性」爲獸行的負面觀

點，順勢將親密轉為真愛。此外，離棄發展層次的性經驗正如青蛙般醜惡，唯當身心成熟、情感契合，兩性生活才會如王子般展現美好的一面。

青蛙的確相當吻合「性」的內涵：它令人嫌惡抗拒，但不像凶暴的惡龍，使人痛恨，誓不兩立；蝌蚪蛻變的過程暗示「性」會隨著個人的身心發展呈現不同面貌；此外，青蛙與男性生殖器一樣潤濕黏膩，而且興奮時體積都會膨脹變大。

國王的堅持昭顯父母有義務導引培塑兒女認真負責的良知，此為兩性結合的必要基礎，否則婚姻便喪失相互關照、攜手共度的嚴肅面，徒然使「性」流於兒戲。

#### (四) 批判

貝氏的童話解析純為理論之作，主觀意識濃厚，某些批評家認為他過度開發象徵，片面側重潛意識中慾望、恐懼與所有事物的關聯。例如，凱許登引用瑪麗亞·塔特(Maria Tatar)的話，具體而微地詰難貝氏對〈睡美人〉的分析(李淑琚, 頁 34)：

「父母親講到公主手指刺到紡錘而流血，然後陷入沉睡的情節，可能會想到性，但是孩子不太可能像貝特漢所認為的，會從公主手指上的血想到性交與月經。」同樣的道理，孩子可能要具有超凡的想像力，才能由王子撥開城堡旁荊棘的動作，聯想到陰道的開啟。

凱許登隨文取義，顯然忽略貝氏的觀點基本上對應著佛洛伊德的「早期經驗」；貝氏深恐引發兒童惶悚不安的情緒，由始至終，徹底明白反對向幼小的讀聽者直言象徵的意涵，他認為兒童為個人成長連續體的一環，故希冀童話作品的精妙文義能在潛意識當中移化為種子，待因緣俱熟時，再體現為社會人的適當行爲。坊間作品如《令人戰慄的格林童話》，將故事解析為亂倫、戀屍癖、雜交、冷寫屠殺等事件的複製拼湊，彷彿童話只是提早預示今日社會新聞淫穢

血腥的亂象而已，絲毫沒有夢幻立足的空間。相較之下，貝氏作品的建樹功能昭然若揭、不言可喻。若佛氏所言成立，作品為潛意識的動機外化，則吾人實難否定貝氏字裡行間對孩孺細膩入微的觀察，以及溢於言表的關切之情。

## 五、結語

納粹於佛氏晚年佔據奧國，但他拒絕離開維也納，直到女兒安娜(Anna)被逮捕後，佛氏方才首肯，於1938年移居倫敦，此後健康情況江河日下；次年佛氏要求醫生施予安樂死，在注射大量嗎啡之後，與世長辭；貝氏的生命句點也同樣戲劇化，在聲名如日中天時，以86歲高齡，出人意表自殺身亡，原因明白指向鰥居老人惡化的身體狀況及疏離的家庭關係。在他謝世後，絮語紛飛，某些學生、同事甚至指陳其負面人格及不良行為，動搖其生前信譽。

這兩位在潛意識領域勤苦搜索的孤獨探險家，信念相仿、前後相繼、不約而同體驗了類似的境遇；他們經歷的路徑絕非靜謐安逸、一帆風順，結局雖非完善無缺、了無遺憾，然其對抗巨風猛浪的努力痕跡，瑕不掩瑜，終究收斂匯聚為熾盛的光與熱，猶如安然矗立的燈塔上常駐的光芒，照耀暖化後人心目，提示追隨者明白可鑑的方向。

佛氏集中精力，追溯個體年幼時期生命扉頁中，糾結盤繞的心理症狀根源，悲觀地認定這些病灶基本上痼疾難癒，無法逆轉；但貝氏在童話作品材料中，尋獲前瞻遠矚的曙光綻現、顰顏開朗，嘗試陶冶潛意識，以平衡、補償意識顛簸、片面的狀態，例如，他看待伊底帕斯情結為兒童成長過程中，特定衝突情緒的衍生與殞逝，深信個人有能力昇華超越，相較於佛氏驚世駭俗的「弑父娶母」說，貝氏敷演的觀點自狹而廣、壅塞見開、平和柔軟、而生機充裕。

麥克·懷特與大衛·艾普斯頓二位臨床醫師，把治療比喻為說故事，敦促病人白紙黑字寫下經過篩擇的事件，重新開創簇新的生命篇章敘述方式，藉以脫困(廖世得2001, 頁IX)。據此，學子可類比亙古傳頌的故事，以之外化當下本有問題，賦予過去經驗教化的意義，從中擷取啟蒙的資訊系統，協助順利履

行未來人生；換言之，這分人類共有的資產，具備解放、撫慰、提振、甚至治療功用，學子若爛熟通曉、靈活妥善運用，非但可以洗滌身心、汰舊換新、去蕪存菁，進而輻射自我改善的動能，編織活絡的人我關係網路，普遍傳輸滋潤生趣的養分，嘉惠群體。

本文於橫軸部分，顧盼文學、歷史、民俗、心理等學術領域，顯現多重學界交輝之美，並連綴身體、心靈二元並列發展的脈絡；縱向部分，除瀏覽童話的沿革，亦豎窮佛氏之兒童身心演進歷程；藉貝氏推逐研尋、微細揣摩的成果，縱橫銜接契合，試圖定位人生旅程的導航座標，開示未悟。

英國詩人華茲華斯(William Wordsworth 1770-1850)的詩作“My Heart Leaps UP”<sup>15</sup>恰如其分地註解了童話與心理分析的關聯：童話與採掘工事義相類，恆動人心；心理分析猶如三稜鏡，解構弓橋為歷歷分明、湛然璀璨的七色光譜，在人生大雨初歇後，貫徹兒童與成人連續一體的心靈世界，引領聚散往復的人群，形成生生不息的循環。吾人殷切企盼藉由貝氏澄澈圓照、深遠周詳的觀點，扶攜學子越牖透垣，突破滯礙，琢磨出渾熟洗鍊的人格，以成就質地優越的明日父母，並代代相續，掌握童話的幽隱秘意，傳承幸福快樂的魔法權杖。

<sup>15</sup> 詩文為：  
 My heart leaps up when I behold  
 a rainbow in the sky.  
 So was it when my life began;  
 So is it now I am a man;  
 So be it when I shall grow old,  
 Or let me die!  
 The Child is father of the Man;  
 And I could wish my days to be  
 Bound each of each by natural piety.

(*The Norton Anthology of English Literature*, p. 174)

參考書目

一、中文書目

1. 李淑瑀譯(2001),《巫婆一定得死》〈台北:張老師事業有限公司〉
2. 王溢嘉(1992),《精神分析與文學》〈台北:野鵝出版社〉
3. 許嘉祥譯(1999),《令人戰慄的格林童話 I》〈台北:旗品文化出版社〉
4. 許嘉祥譯(1999),《令人戰慄的格林童話 II》〈台北:旗品文化出版社〉
5. 許嘉祥譯(2000),《美麗城堡的禁忌傳說》〈台北:旗品文化出版社〉
6. 劉子倩譯(2000),《透視恐怖的格林童話》〈台北:旗品文化出版社〉
7. 何穎怡譯(2000),《乳房的歷史》〈台北:先覺出版股份有限公司〉
8. 陳文正等譯(1997),《人格理論》〈台北:楊智文化事業股份有限公司〉
9. 賴其萬,符傳效譯(1997),《夢的解析》〈台北:志文出版社〉
10. 劉樂群譯(1999),《面對問題兒童的挑戰》〈台北:志文出版社〉
11. 黃俊傑(1999),《大學通識教育的理念與實踐》〈台北:福元印刷事業有限公司〉
12. 林克名譯(2000),《性學三論·愛情心理學》〈台北:志文出版社〉
13. 鄭泰安譯(1994),《精神分析入門》〈台北:志文出版社〉
14. 鄭石岩(1992),《心理分析與教育》〈台北:遠流出版事業股份有限公司〉
15. 黃天中、洪英正著(1992),《心理學》〈台北:桂冠圖書公司〉
16. 羅慧筠、陳秀珍譯(1994),《現代心理學》〈台北:美亞出版股份有限公司〉
17. 廖世得譯(2001),《故事·知識·權力—敘事治療的力量》〈台北:心靈工坊文化〉
18. 法尊法師譯(1999),《菩提道次第廣論》〈台北:方廣事業股份有限公司〉
19. 丁福保編(1985),《佛學大辭典》〈台北:新文豐出版公司〉
20. 曾陽晴譯(1992),《爛皮兒踩高蹺皮兒》〈台北:遠流事業出版有限公司〉

21. 呂健忠, 李爽學編譯(1988), 《西洋文學概論: 上古迄文藝復興》(台北: 書林出版有限公司)
22. 彭鏡禧編(1999), 《西洋文學大教室: 精讀經典》(台北: 九歌出版社)
23. 胡耀恆、胡宗文譯(1998), 《伊底帕斯王》(台北: 桂冠圖書公司)
24. 董樂山譯(2000), 《西方人文主義傳統》(台北: 究竟出版社)
25. 俞國良等譯(2000), 《社會心理學導論》(台北: 昭明出版社)
26. 葉頌壽譯(1993), 《精神分析引論·精神分析新論》(台北: 志文出版社)

## 二、英文書目

27. Bettelheim, Bruno (1989). *The Uses of Enchantment*. New York: Random House.
28. Tomlinson, Carl M. & Carol Lynch-Brown (1996). *Essentials of Children's Literature*. Boston: Allyn and Bacon.
29. Glazer, Joan I. (1997). *Introduction to Children's Literature*. Columbus: Prentice-Hall.
30. Russell, David L. (1997). *Literature for Children*. New York: Longman.
31. Zipes, Jack (1988). *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm vol. I*. New York: Bantam Books.
32. Zipes, Jack (1988). *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm vol.II*. New York: Bantam Books.
33. Cortterell, Arthur (1986). *A Dictionary of World Mythology*. New York: Oxford University Press.
34. Brown, Sarah(1992). *The History of European Fairy Tales*. Hong Kong: Macmillan Publishers.



35. Abrams M. H. et al (1980). *The Norton Anthology of English Literature*. 台北：歐亞書局有限公司.
36. Strange, E. F. (1911). *Stories From The Pentamerone*. London: Macmillan Publishers.
37. Hamilton, Edith (1985). *Mythology*. 台北：書林出版有限公司.
38. Curlot, J.E (1962). *A Dictionary of Symbols*. 台北：書林出版有限公司.

### 三、網路書目

39. 林愛華(1998)·〈探訪童話的源頭〉  
<http://www.scu.edu.tw/deutsch/vorles/maerch>
40. Windling, Terri(1998). "Les Contes de Fees: The Literary Fairy Tales of France".  
<http://www.endicott-studio.com/forconte.html>
41. Hodgson, Elinor(1998). "Telling Tales".  
<http://www.worldbookdealers.com/articles/ar/ar0000000342.asp>
42. Christine, Downing(1998). "Wounded Healer".  
[http://www.toddertime.com/urno\\_bettelheim.htm](http://www.toddertime.com/urno_bettelheim.htm)
43. Thangavel, Poovalinga(1998). "Ocean of Story –A Mirror of the Times".  
[http://free.freespeech.org/delhi/teling/l-r/ocst\\_mot.html](http://free.freespeech.org/delhi/teling/l-r/ocst_mot.html)
44. Finn, Molly (2001). "In the Case of Bruno Bettelheim".  
<http://www.firstthings.com/ftissues/ft9706/finn.html>
45. "Bettelheim101"  
<http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/5379/bettelheim.htm>
46. [http://www.comptons.com/encyclopedia/ARTICLES/0000/00219904\\_A.html](http://www.comptons.com/encyclopedia/ARTICLES/0000/00219904_A.html)