

● 黃熾明

八十年代聽到形容青少年的有「邊緣」一詞。近年有「雙失」，形容得簡明乾脆，而且聽起來像「傷心」。但新興的「隱蔽」就極端了一點，尤其是在青少年上更不可思議，這樣的人只有0.2%，而且有74%是中三以上的。這三個詞的出現是有層次的。

還記得那訴說人生和愛的漫畫故事《樹與小孩》(作者Shel Silverstein)，講到那小孩成了一個老頭後，想要一隻小艇獨個兒到遠方去，再下去只想坐下來一直歇下去。風波起跌經歷多，做個隱士應該是這把年紀才有的念頭。

人說這一代早熟，看這一代的經歷也像是，只疑這些人生必經的是否這麼「便宜」：未及雙十之齡就已走過人生大半，這樣的人生也太悲哀了，竟像一百三十歲的雅各般又少又苦。

是什麼使青青子衿早衰了？過去的幾十年究竟發生了什麼事？

記得那年代地鐵初動，裡面比一般快的電梯成為生活節奏的象徵——那時九鐵的電梯不夠快，擠得超重了就突然停下，惹來怨聲載道。

電腦是另一個象徵。在裡面簡單的「刺激－反應」模式中自有精彩吸引之處，使人欲罷不能，成了一種奴役或牽繫。

這是我們的世界，在社會化的教育過程裡，資訊和經驗都把少年心老盡了——把時間濃縮，使這裡面有高密度的經驗。然而這些經驗是否等於以往一般步伐的人生應有的經驗呢？以前的世代，人生的步履按生下來的自然節奏進行；縱有風波起跌，也能適應下來；即使有悲情，也總蘊含紮實的意義。但這世代給少年人的是什麼意義呢？被塞了一大堆資訊和替代經驗後，強要賦出新詞，當中的「愁」的意義自然是虛無的。在追逐後偶然停下來時，那虛無和疏離的感覺是何等的大啊！然而唯一的真實只有這世代的精彩和替代經驗，就只管鑽進去，但空洞的心靈如何與空洞的心靈溝通呢？

我反而驚訝隱蔽少年的比例這麼低。在學生習作裡有不少答非所問和強作感動的內容，足見生命的虛無和疏離卻不自覺。當中少數逐漸被邊緣化，後果是雙失，最後甚而隱蔽起來。至於其他絕大部分的，又有多少只是行屍走肉下去？

一切都是由心出發，這是信仰大有可為的地方。在超越的上帝的愛裡，經驗不再是替代的，給他們承托起人生，使他們如鷹展翅上騰。

(作者於荃灣堂聚會)



隱蔽少年



下期題目：「家有一老」。

● 朱緯婷

也許是日劇《電車男》的關係吧，曾被冷卻了一段時間的隱蔽少年話題，又再一次得到傳媒的垂注，還新增了「電車男」、「御宅族」、「秋葉男」等較為趕上潮流的代名詞。有趣的是，傳媒對「御宅文化」的探討，在網上卻掀起了澄清「隱蔽少年」與「御宅族」之別的討論，認為前者只能倚賴別人，後者則能自給自足，兩者不可混為一談。

翻看資料時，很欣賞網友鑽研御宅文化的心思，然而，當他們極力把御宅族從隱蔽少年中分別出來時，亦呈現了一個不爭的現況：兩者都較享受置身於虛擬世界中，特別當他們在現實生活中碰了釘的時候。

對他們而言，在網路上，沒有明文規定你我他以真實身分面貌示人，只要機心一動，便可盡情地虛構關於自己的種種經歷背景，「溝通」只求滿足個人想像的需要即可了。在虛擬的遊戲世界裡，「重新開始」、「另存新檔」等選項更可救人脫離挫敗的兇惡，永遠處於順境之中。相對於現實生活裡的人情世故、十常八九的失意事，虛擬世界確是吸引得多。

說到底，沉溺的背後，除卻社會家庭的因素，還有個人抗逆力不足的緣故吧。

如何協助隱蔽少年脫離自我封閉的境地？日本方面有不少先例可援，至於本地方面，香港基督教服務處亦在年前提出了一籃子的建議措施。但面對其他同樣熱愛電玩遊戲，卻暫時並不隱蔽的少年人，家長老師便不得不尋找更為治本的法子，在電腦電玩愈趨普及，生活日益電子化的勢頭中，幫助少年人明白並接受現實與虛擬的分別，同時要為他們預備反彈力充沛的安全網，免得少年人在生活中遇上挫折，便漸次投入於虛擬世界，至終跟現實脫節。

特別在教會的圈子，聖經真理的教導與電玩世界的主張背道而馳，一方鼓勵忍耐堅毅與犧牲，一方卻鼓吹放棄便捷與利益，在教會裡服侍少年人的一班哥哥姊姊更不得不思量，結合聖經真理與生活化元素的牧養方式，令少年人的信仰更有韌力，否則當他們發問為何要捨易取難時，要補救亦已太遲。

日劇《電車男》以輕鬆誇張的手法，呈現了日本御宅族的面貌，逗趣的情節固然惹人發笑，然而在笑聲背後，又有多少人覺察到創作人鼓勵青年，離開自己的洞穴，親手打造理想、建立關係的心意？

(作者為「家庭基建」教育及出版經理)

靈思一刻

有祿引路，安心前行

● 謙柔 (荃灣堂)

