

2010年10月,美国儿童文学学会第37届年会在美国密歇根大学安娜堡分校召开,会议主题为“儿童文学与媒介”。这是年会举办近40年来,媒介话题第一次以如此醒目的方式出现在议题中。美国《儿童文学学会季刊》2010年第4期随即组织配发了“儿童文学与媒介”的研究专栏,它让熟悉学会活动历史的人们很自然地想起1981年学会年刊《儿童文学》杂志上“儿童文学与媒介”的同题专栏。近30年过去了,这一话题的内容变迁是显而易见的。1981年专栏收入的4篇论文无一例外地以儿童文学与电影、电视之间的关系为研究课题,而美国儿童文学学会本届年会的13条选题建议中,则有一半以上直接涉及电脑、电子游戏、网上文本、电子空间、手机短信、博客、社交网站等电子媒介话题。

这一研究转向并非偶然,它是对于电子媒介文化及其影响在当代儿童生活中的深度植入现象的一次学术回应。同年秋天,美国文学学会发布了2011年年会儿童文学论文征集的两个主题议,其中之一即为“儿童文学的数字世界:从电子游戏到平板电脑”。很显然,它与美国儿童文学学会的年会议题构成了主题与时间上的一种呼应,意在进一步推动儿童文学界的新媒介研究,并敦促人们关注新兴电子媒介进入当代儿童文学研究视野的必要性。

视角:从外到内

然而这一研究转变所带来的远不仅仅是一次研究内容上的丰富。对儿童文学界来说,“新媒介”一度是个令人不快的话题,它对于传统的纸质儿童文学文本美学的冲击与儿童书籍阅读时间的挤占,以及它所带来的图像文化的种种弊端,曾经引发西方儿童文学界的某种情绪性批判。当然这种批判方式很快为心平气和的学理性探讨所取代,并促成了一系列有价值的研究成果的问世。然而,与日益拓展、深化的视像媒介研究相比,近十年间西方儿童文学界的电子媒介研究总体上仍然受限于传统的外部关系研究模式,其主要内容一是探讨电子媒介作为一种媒介手段对于儿童文学生态的正负影响,二是在特定儿童文学作品与电子媒介产品之间展开平行的比较研究,这些研究往往既难以就迅速更新的电子媒介形态对童年生活的切实影响作出及时的学术回应,也触及不到儿童文学与电子媒介之间更为内在的诗学关联。

因此,2010年美国儿童文学界在电子媒介研究领域所展示的一系列研究成果,其最为引人注目的地方在于,它不但为儿童文学领域的电子媒介研究打开了更为开阔的空间,更为这一研究提供了一种方法上的突破。上述美国文学学会年会的儿童文学论文征集函中这样写道:“儿童文学已经来到一场数字革命的前端,这场革命将转变我们叙述故事、展开阅读的方式,改变我们对于写作的理解,并在影响既有文体的同时创造出新的文类。”它意味着儿童文学领域的电子媒介研究将不再满足于一种文学(产品)与媒介(产品)之间平行的影响研究,而是需要打通儿童文学与电子媒介之间内在的诗学融会路径,并对当前文化环境下两者之间深刻的诗学关联进行富于开创性的思考与阐发。

这种研究视角和思考方法的转型明确体现在原《季刊》主编辑理查德·弗莱恩(Richard Flynn)题为《走向一种儿童“数字诗学”》的论文中。在这篇论文中,弗莱恩批判了将儿童文学与新媒介的关系简单地等同于一种文类与其传播工具和传



新媒介:童年的“数字诗学”

——美国儿童文学界电子媒介研究新趋向

□赵 霞

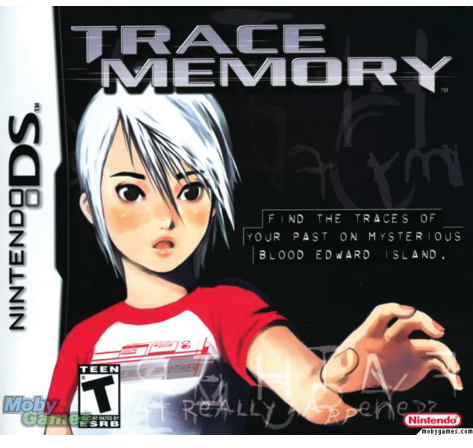


播环境之间关系的传统观念,转而提出了一种动态的、具有生产性的文学媒介观,即电子媒介不仅影响了儿童文学的存在环境,也在改变着儿童文学的文本构成及其传统诗学样貌。他认为,真正意义上的“电子文学”(electronic literature)与一般的“电子书籍”迥然不同,因此,仅仅把某些儿童文学作品原封不动地“搬运”到新媒介的电子屏幕上,充其量只是以电子媒介方式呈现的“电子书”,却创造不出“电子文学”的独特诗学;相反,他所说的“数字诗学”,是指电子媒介以其特有的符号、图像、声音、技术等元素直接介入儿童文学作品的文本创作与接受过程,继而极大地改变儿童文学文本的传统面貌及其带给儿童的创作与阅读体验,由此促成一种新的儿童文学美学的产生。

尽管弗莱恩的探讨主要围绕着儿童诗这一体裁展开,但他的观点代表了当前美国儿童文学界电子媒介研究中“电子诗学”转向的一个重要方面,那就是在更为内在和深刻的影响层面上,探讨当代新媒介有可能给儿童文学带来美学形态上的重大变革。美国研究者丽莎·杜森贝莉(Lisa Dusenberry)的《是读者,也是游戏者:论〈39条线索〉(凯茜的书)与任天堂游戏机》一文可以视为对上述观点的一个更为详细和具体的展开。该文第一部分以儿童小说“39条线索”系列与“凯茜的书”系列为例,细致分析了新媒介元素参与儿童文学的文本塑形及其诗学建构的情形。

“39条线索”与“凯茜的书”是近年在美国陆续出版的两种儿童系列小说。前者随书夹带不同的卡片集,读者获得卡片后,通过在相应的社交或游戏网站输入卡片提供的信息,便可参与到以小说故事线索为基础编码而成的网络游戏活动中。纸质小说与网上游戏之间既相对独立又构成一种互文互补的关联,儿童对其中一方理解得越多,他对另外一方的意义读取也就越不一样。如此一来,儿童主体的行为选择便决定了小说文本最终将抵达的意旨。

与“39条线索”相比,“凯茜的书”借鉴了另一种虚拟仿真电子游戏的技法。小说试图模糊虚



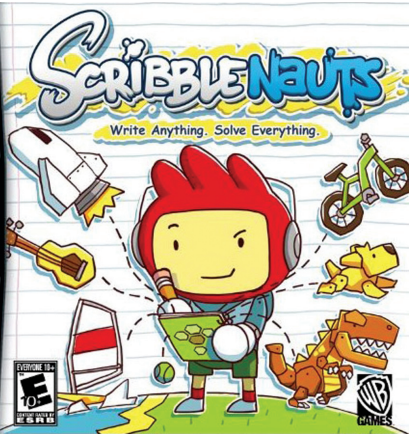
构故事情境与真实的现实生活之间的界限,有意使作品中的某些信息、行为成为对于现实行动的某种暗示和引导,从而将阅读中的读者带到行动主体的位置上。在这样的设计中,儿童读者的身份“偏离了传统的文本阐释者角色,转而成为了文本的游戏者与发现者,为了替文本增添意义,他必须去发现其中的那些外在的关联信息,并就此展开自己的探究”。于是,在新媒介元素的参与下,儿童小说跳脱了纸质文本形态的原有限制,在一定程度上给予了阅读主体以空前多样的自由。我们所看到的是,通过将新媒介的互动性电子文化与技术支持转化成为一种新的叙事能力和美学资源,有可能使儿童文学的创作与接受突破传统纸质文学文本的限制,进而赋予它一种新的童年诗学精神与美学特征。

能否发展出独立的叙事美学

当然,上述考察方式尽管不无新意,总体上却并未摆脱儿童文学媒介研究的传统视角——它仍然是以儿童文学为中心来探讨新媒介对它的作用。相比之下,《是读者,也是游戏者》一文的第二部分代表了当前西方儿童文学电子媒介研究中的一个更为新颖的视角,它克服了传统儿童文学研究的文本中心主义,开始从媒介基础的立场

出发探讨儿童文学对于电子媒介的诗学意义。在这里,杜森贝莉以任天堂掌上游戏机的两款游戏——“记忆追踪”与“涂鸦冒险家”——为例,探讨了儿童电子游戏与儿童文学叙事作品之间的诗学关系。她认为,绝大多数冒险型电子游戏都倾向于忽略叙事性的元素,而过多地看重游戏的规则与游戏者被交给的任务,但“恰恰是叙事为规则之下的行动确立了动机、语境和意义”,因此,通过发掘电子游戏的叙事特征,让儿童游戏者在游戏的规则和语境里参与编织叙事,将有可能使电子产品承担起积极的诗学内容,并获得一种独特的诗学品格。

比如“记忆追踪”设计了女孩艾诗莉在自我记忆的提示下逐渐揭开父亲去世真相的故事,游戏过程中,游戏者必须按照故事内容与情节逻辑在一些停顿处键入相应的选择,以使游戏得以继



续下去。这就要求游戏本身的叙事设计具有周密、统一、引人入胜的故事性,并要求游戏者在游戏过程中格外关注并努力理解故事情节和人物性格的发展。在“涂鸦冒险家”的游戏过程中,游戏者通过键入不同单词为游戏故事的主角提供行动的工具、方法、目的等等,便可在屏幕上生成一段相应的画面叙事。整个设计过程中,游戏者本人的想象可以让叙事变得极具创造性,这就为游戏者提供了自我叙事的自由。这样,通过吸收和运用文学叙事的元素,电子媒介事实上成为了一个独特的叙事平台,在这里,儿童能够在游戏编程规定的范围内参与文学性的叙事,或者较为自由地创造自己的故事。由此,电子媒介不但能够取得文学叙事的资格,而且有可能发展出属于自己的叙事美学。

有限的“解放”

当然,不论是探讨电子媒介带给儿童文学的美学革新,还是研究儿童电子媒介产品的诗学潜能,它们所带来的童年诗学革新归根结底都落实在一个童年观的问题上。上文提及的借鉴电子媒介文化的儿童文学作品与挪用文学叙事方式的儿童电子媒介产品有一个重要的共同点,即两者都摆出了充分尊重和突显儿童读者主体地位的



家乡的月夜啊,谁在吹笛?

□徐 鲁

日本著名童话家新美南吉,在这个世界上仅仅生活了30年,却如一颗耀眼的彗星,在儿童文学的天宇中,留下了自己宝石般的光芒。人们甚至把他称为“日本的安徒生”。

1913年,新美南吉出生在日本爱知县知多郡半田町(现为爱知县半田市)的岩滑地区。他的父母亲经营着一家榻榻米店。“新美南吉”原本是他哥哥的名字,可惜的是,哥哥在出生18天后就夭折了。父亲让南吉继承了哥哥的名字,是希望南吉能够延续着哥哥的生命,平安和健康地活下去。

南吉出生后,他的母亲就一直处在病患之中。南吉4岁那年,年仅29岁的母亲不幸病故了。因此,南吉小时候几乎没有享受过多少母爱的温暖。他的父亲只好拜托邻居家的一位小姐姐帮忙照看南吉。

两年后,南吉有了另一位继母。但是,在南吉幼小的心里,他更爱继居家的那位小姐姐。后来他回忆说:“我幼年时代受到速水小姐照顾,她视我如己出,疼爱我尤胜于我现在的母亲,我对她的怀想就像是母亲的一种怀恋。”

我们从新美南吉长大后所写的作品里,也能够找到这种对母亲的怀恋。例如在《小狐狸》里,在他刻画的那位温柔、包容的妈妈身上,就寄托着他的这种“怀恋”。那篇作品最后一节写的是小男彦文六和他妈妈的对话。当文六说到,如果他真的变成狐狸了,会怎样呢?如果被猎犬发现了,爸爸妈妈会逃得快,可他还是一只小狐狸,会落在后面的时候,妈妈反复强调着,如果那样,妈妈就一瘸一拐地慢慢跑……“我不要,我不要,我就是不要!”小小的文六含着眼泪扑进了妈妈的怀抱里。这时候,相信每一位读者都已深深地感到了,孩子是多么需要、多么依恋着自己的妈妈!

新美南吉8岁时,他的叔父也因病去世了,年仅30岁。哥哥、母亲、叔



父的相继早逝,使南吉从很小的时候起,就对自己的生命产生了一种朦胧的不安感和宿命意识。他后来在日记里写道:“我的母亲和叔父都很早就夭折了,我大概也活不过30岁吧。”这句话不幸一语成谶。

不久,南吉又被父亲送到了邻村的祖母家,开始了寄养的生活。祖母的那个小村四周有竹林、谷场、山台、田野,田野边还长着小小的山桃树。可是一到夜晚,小村四周都是漆黑一片,偶尔会有一点昏黄的灯火,那是老旧的煤油灯点亮时发出来的。寂静的夜晚里,屋后的竹林会沙沙作响;寒冷的冬夜里,还能听见后山传来的貉的叫声。即使白天也一样冷清,小村里几乎见不到什么人影。新美南吉后来回忆说:“祖母孤身一人长久地生活在寂寞之中,即使我来到她的身边,她也无法给予我幼小纤弱的心灵以温暖和抚慰。”

他在这个小山村里度过了寂寞的童年时代。这个小村的若干景象,包括它的谷场、井台、长长的冬夜、弯弯的山路、昏黄的灯火……后来都在他的作品里出现过。

人们说,新美南吉在短暂的一生里,曾经失去过很多东西:童年、青春时代的恋人、健康……他从幼年时代起,就一直在承受着心灵的孤独和生



新美南吉

南吉以极大的信心。他在日记里,满怀自信地写道:“在我的作品里,蕴含着我的天性和远大的理想……”所以,他这样想象着:“不管今后会发生多么复杂的变化,“假如几百年、几千年之后,我的作品能够得到人们的认同,那么我就可以从中获得第二次生命。从这一点上来说,我是多么幸福啊!”他的预言没有落空。从那时候开始,他以自己短促的生命,为我们这个世界,为孩子们,留下了诸如《去年的树》《小狐狸阿权》《小狐狸买手套》《爷爷的煤油灯》《一束火苗》《一张明信片》《拴牛的山茶树》《花木村和盗贼们》等许多儿童文学经典名篇。

1933年,新美南吉20岁的时候,身体开始出现不好的症状。先是经常盗汗,最终恶化成了咯血。“不!我不要死。我想活着。我想读书。我想写作!”他在日记里这样写道。那时他刚刚写出了《盗贼和小羊羔》《小狐狸买手套》等童话。

1936年春天,新美南吉从东京外国语学校毕业。这年冬天,他回到故乡岩滑,一边休养,一边写作。“家乡的月夜啊,谁人在吹笛。”他柔和的心,沉醉在献给家乡的短歌里。

第二年,他来到一个名叫河和的海边小镇,做了一名小学代课老师。这是一个宁静美丽的小镇。“在这里,我暂时体会到了细微的幸福感。在这样一个地方,有着这样的幸福,我以前一点都不知道呢。活着并不是毫无用处的,我在那里体会到了这一点。”他在日记里写下了自己的心情,也抒发了他对那里的自然景观和一种转瞬即逝的幸福感的留恋。“名誉什么的,

我根本就不需要,只要能这样在这所以俯瞰大海的美丽小学继续做教师就好了,我由衷地这么想。”

但是,天何不公!上苍似乎并没有特别眷顾这位善良的童话家。他的健康状况并没有好转。1939年,他在日记里写道:“新的一年来到了,我已经27岁了……希望能如所愿,顺利而充满光明地度过新的一年……”他一边教书,一边写一篇篇美丽的童话,和岁月、和生命赛跑。他知道属于自己的日子已经越来越少了。

1942年,新美南吉29岁。一年后就要迎来死亡的童话家,在这一年出版了他的第一本、也是他生前出版的惟一一本童话集《爷爷的煤油灯》。

“我朝池子里投了一颗小石子。想要看到波纹变得很大后再死,没能亲眼看到的话,就太遗憾了……”1943年早春时节,新美南吉的生命已经到了最后的时光。他对疼爱 and 照顾着自己一如照顾着亲生孩子一样的师母伊藤照说,“我的寿命这么短暂……波纹才这么小,实在令人遗憾,真不甘心啊……”

1943年3月22日上午8时15分,新美南吉与世长辞,年仅30岁,和他叔叔去世时的年龄一样。他的同事和学生们含着泪水,把这位天才的童话家安葬在半田市公墓地中的北谷墓地——50年后,人们又在他的故乡岩滑,建立了一座美丽的“童话之林·新美南吉纪念馆”,供后人拜谒。

新美南吉的生命结束了,但是他留下的童话、小说和诗歌,他的“第二次生命”,又从此开始了。人们说,他的作品,无论何时何地,都让人感到无比的亲切和温暖,就好像他一直还存活在我们的心中,从来也没有离开过一样。

在新美南吉逝世之后,人们为他整理出版的“最终校订版”的《新美南吉全集》,竟然有12卷之多。除了童话和儿童小说,还包括诗歌、童谣、短歌、俳句、戏曲等。他纯净的生命,在这些作品里得到了永生。他善良的靈魂,也乘着童话之鸟的翅膀,在人间、在未来、在世界不同国度和民族的孩子中间依依飞翔。正如他在生命最后的日子曾经说过的那样:“我死了,但我所热爱的事业,不会就此消亡……”

姿态。在弗莱恩看来,借助于新媒介发展的“电子文学”为儿童提供了一个不同于过往的更为自由、也更具创造性的主体位置,儿童阅读这些作品的过程在某种程度上也是参与“创造”它们的过程。同样地,儿童电子媒介产品通过吸收文学叙事元素并将这一叙事权力部分地移交给儿童去行使,也使自己成为了一种新的童年文化的承载物,这种文化的最大特点是,它为儿童主体自我的思想、情感、创造力等的发挥,提供了一个相对自由的平台。

这也正是美国儿童文学研究者格雷琴·帕帕齐娅(Gretchen Papazian)在《一种可能的童年:电子游戏、叙事与儿童游戏者》一文中阐明的观点。她以“魔宫”一类为游戏者提供特定的故事叙事与角色扮演机会的电子游戏为例,指出这类游戏为儿童参与者提供了与成人一样的角色位置,因而较大地改变了儿童通常的屈从主体地位,而这—改变或将推进“当代的童年建构(或重构),抑或对于这一建构(或重构)的反思”。帕帕齐娅甚至将电子媒介提供的这一童年观建构契机与“17、18世纪由约翰·洛克、让-雅克·卢梭与清教徒观念等共同促成的童年观念转型”相提并论,认为由这类电子游戏提供的童年建构话题或许也将促成“既有儿童观的一次根本性的模式转型”。帕帕齐娅的分析尽管有些激进,却不无道理,它暗示了长期以来处于成人看管视野内的儿童有可能在电子媒介的技术支持下,创造出真正属于自己的文本,也由此在主要由成人管制的传统童年文本之外,发现一种更突显儿童主体性的童年的诗学。这种对于儿童个体创造力与童年生命力的从观念到器具层面的“解放”,或许可被称为“数字诗学”的当代童年诗学最为核心的文化精神所在。

当然,许多研究者也注意到了这一新兴的童年诗学话题可能遭遇的问题以及需要应对的困境。不少研究者指出,电子游戏等新媒介产品能够提供给儿童的叙事自由,目前看来仍然是十分有限的。杜森贝莉在其研究中便觉察到,在结合新媒介元素的儿童小说中,读者能够生产的叙事种类不管多么丰富,最终仍然是被预先设定好的,同样,在“涂鸦冒险家”这样的叙事类电子游戏中,游戏者也必然受到游戏本身所设置的词条总量的限制。因此,我们从上述文本中读出的儿童主体与童年自由的诗学内涵,也必须经受批判性的反思。

另一些研究者十分关注儿童电子诗学建构与儿童媒介素养培育之间的重要关联。弗莱恩提出,儿童本人对电子媒介的基础知识、技术操作、文化读解方式等的足够充分和深入的理解,是建构积极意义上的“电子诗学”的一个必要条件。在本届美国儿童文学学会年会上,儿童媒介素养与媒介教育也被单独开列为一个议题。此外,这其中还存在着一个如何认识和处理“数字诗学”与传统诗学之间关系的问题。假使如弗莱恩所说,“数字诗学”并非割裂于传统诗学之外的一个新异之物,那么它与既有儿童文学、诗学传统之间有着怎样的深刻关联?这样一些已经出现和正在出现的思考意味着,当前美国儿童文学界对于“数字诗学”的倡导不应理解为某种理论上的道新逐异,而是以对于相关儿童文学与文化产品的充分理解和清醒认识为前提的。它提醒我们,身处当代电子媒介文化中的儿童文学研究在尝试建构一种新的“数字诗学”的同时,还应从童年立场出发,对这一诗学建构本身的有效性进行长期、自觉、深入的论证与反思。

■童心世界

瓷马 王明明 作

儿童文学评论

·第281期·

赵燕翼同志逝世

甘肃省文联原副主席、中国作协原甘肃分会副主席、儿童文学作家赵燕翼同志,因病于2011年4月17日在兰州逝世,享年84岁。

赵燕翼同志1946年开始发表作品,1979年加入中国作家协会。著有童话故事集《金瓜和银豆》《花木碗的故事》《白羽飞衣》,中短篇小说集《草原新传奇》《冬布拉之歌》,散文随笔集《我从黄土高坡走来》《阳台书屋随笔》,综合文集《赵燕翼儿童文学集》(五卷)、《赵燕翼文学精品集》等。长篇小说《阿尔太·哈里》获全国第二届少儿文艺创作奖,童话《小燕子和三只邻居》获首届全国优秀儿童文学奖。