

从儿童歌谣游戏和绘画透视中国传统儿童观

杜成宪

华东师范大学教育学系

儿童歌谣旧称“儿谣”、“童谣”、“孺子歌”等,指传唱于儿童之口、无乐谱的歌谣,犹如今之儿歌。在中国,童谣的相当部分也可看作是一种语言文字类儿童游戏。儿童游戏旧称“儿戏”、“婴儿戏”等,指各种儿童娱乐、游戏活动。儿童歌谣和儿童游戏的活动主体是儿童,儿童题材绘画活动主体则是成人,儿童却是其表现对象。因此,中国传统的儿童题材绘画与旧时所称的“婴戏图”、“娃娃画”相近。

儿童歌谣、儿童游戏、儿童题材绘画的共同点,即都以儿童为对象,所以将它们合而论之。中国历史上一些教育家关于儿童和儿童教育的论述、一些世家名人关于儿童和家庭教育的训诫,都可以据以研究中国传统的儿童观,然而,儿童歌谣、儿童游戏和儿童题材绘画作为在民间广为流传的儿童娱乐、教育和艺术形式,尽管受“文以载道”思想的影响,也会存在说教的现象,但比较起学者们的理性论述、家教中的严厉规诫,它们却有着更为人所喜闻乐见的内容和表现形式,因而更为贴近社会的日常生活而为人民大众所普遍接受和认同,其中所贯注或流露的关于儿童的认识、情感与期待,就可能更为自然、更为普遍、也更具有生活的真实性。历史学家顾颉刚在20世纪20年代曾搜集、整理和研究过江南吴歌,他认为“山歌最没有道学气而最多男女情致”^①,就指出了活泼可亲的民歌与道貌岸然的说教之间存在一定距离而与人民群众

的生活更为贴近的事实,似可借喻。从另一方面说,正因为中国传统儿童歌谣、儿童游戏和儿童题材绘画的贴近生活,从其中透视中国传统的儿童观和儿童教育观,不仅可以获得更为真实的认识,了解对儿童施加教育和影响的实际状况,同时可以弥补学者论述正统有余、家规家训刻板过分的缺陷,而且在史料的选取、研究方法的运用方面,也是一种尝试。

一、儿童歌谣

中国传统儿童歌谣是怎样的?试举数例:

孺子歌:沧浪之水清兮,可以濯我缨;
沧浪之水浊兮,可以濯我足^②。

秦始皇时童谣:阿房阿房亡始皇^③。

汉顺帝末京都童谣:直如弦,死道边;
曲如钩,反封侯!^④

汉桓灵帝时童谣:举秀才,不知书;察
孝廉,父别居;寒素清白浊如泥,高第良将
怯如鸡^⑤。

宋钦宗时童谣:城门闭,言路开;城门
开,言路闭^⑥。

金兴定年间童谣:青山转,转山青;耽
误尽,少年人^⑦。

元至正十年河南北童谣:石人有双眼,
挑动黄河天下反!^⑧

明末李岩造童谣:吃他娘,穿他娘,开
了大门迎闯王,闯王来时不纳粮^⑨。

这些都是古代中国为历代儿童所广为传唱的著名童谣,是童谣中的代表作。以歌谣的特性衡量,上述歌谣的确符合童谣的标准,即具有

通俗性、音乐性、娱乐性等形式上的特点。所谓通俗性,表现在这些童谣的遣词用语大都普通平常,含义直白易懂,甚至连“吃他娘,穿他娘”这样的俚语粗话也写入了歌谣,虽欠雅训,却很通俗可亲;所谓音乐性,是指童谣中的音乐感和节奏感,表现为用词讲究平仄、押韵,以及对双声、叠韵、双关、谐音、重复、对比等修辞手法的巧妙运用,使童谣朗朗上口,悦耳动听,“青山转,转山青……”确实显得音调起伏,韵味十足;所谓娱乐性,是指童谣本身具有游戏功能,并常与语言文字游戏(如谜语、“顶针续麻”等)相结合,而显得趣味盎然,“城门闭,言路开……”这首歌谣,不过就是“城门”、“言路”、“开”、“闭”几个词的易位排列组合,而引发人诵唱的无穷兴味。正是由于童谣的这些特点,使之颇为切合儿童的心理和认知特点,极易为儿童所接受。就此意义而言,中国传统的童谣是考虑到了儿童,满足了儿童的需要的。

但是,细细品味这些童谣就会有一个发现:怎么说的都不是儿童的事?确实如此。《孺子歌》据说是孔子过楚时听一孩童所唱之歌,其意在告诫人们须注意驾驭自己的命运,不论环境的“清”与“浊”,皆可为我所用,即所谓“为仁由己”;《秦始皇时童谣》说的是穷奢极欲、大兴土木的秦始皇注定自取灭亡;《汉顺帝末京都童谣》直接针贬了东汉顺帝时后戚梁冀弄权所造成的政治腐败现象;《汉桓灵时童谣》是对东汉末为豪门大族所把持、弄虚作假成风的察举制度的批判;《宋钦宗时童谣》揭露北宋王朝当天下太平时(城门开)堵塞言路,当金兵压境时(城门闭)迫不得已求言纳谏的虚伪,最终不免徽、钦二帝被掳受辱的结局;《金兴定年间童谣》通过批评金宣宗无休无止的征战,耽误了人的青春年华和家庭幸福,表达出反战态度;《元至正十年河北童谣》是利用童谣为元末刘福通红巾军起义造舆论的典型;《李岩造童谣》则为明末农

民起义领袖李自成的谋士李岩所创作,意在为李自成农民政权的建立制造舆论。如此等等。中国传统的童谣名曰“童”谣,确也是编出来让儿童传唱的,然而所唱的内容中却很少有甚至没有儿童,这就成了问题,也成为中国传统儿童歌谣的一大特色。

考察中国历史上的童谣,不难发现,传统童谣的绝大部分是政治童谣,是出于某种政治目的而被编写出来让儿童传唱的,因此不同程度地成为实施统治和进行政治斗争的工具。从中国最早的童谣《康衢童谣》:“立我蒸民,莫匪尔极;不识不知,顺帝之则。”^⑧到清末太平天国的《浙江童谣》:“三十刀兵起八方,天呼地号没处藏。安排白马接红军,十二英雄势莫当。”^⑨都表现了鲜明的道德和政治色彩。有学者指出:从童谣在历史上产生和分布看,大体呈现“两多两少”的情况,即:乱世多,盛世少;朝代更替时多,王朝初建时少^⑩。这是由于,乱世和末世,一方面社会矛盾尖锐,政治斗争激烈,各种社会力量往往借助童谣为自己制造舆论,以求一逞;另一方面生灵涂炭,民不聊生,民众往往借助童谣宣泄怨愤。上述童谣大多由此而生。而之所以政治意愿要通过童谣来表达,是由于在专制统治下,任何政治言行如与统治意志相左,就必须披上“天意”的外衣,以取得合法地位;统治意志要为社会民众所心悦诚服地接受,也须借助“天意”。而童言无忌、童言无欺,既然连不晓事理的三尺童子都街头巷尾地众口一辞,自然就表示天意昭昭,无可违逆。童谣就被裹上一层神秘的外衣,成了顺乎天意,合于民心的证明,而诵唱童谣的儿童们就这样被成人狠狠地利用了。

纵观中国古代童谣的历史,可以发现一条明显的分界线:“在明代以前,所有的童谣几乎都是政治童谣,不同程度地都是政治斗争的工具,它们与儿童的生活简直不相干;从明代开始,在继续发展政治性童谣的同时,产

生了一批真正反映儿童生活的童谣,或者说,这时才有人有意识地开始创作和收集真正意义上的童谣。”^③像《涌幢小品》中所载《台州塘下童谣》:“塘下戴,好种菜;菜开花,好种茶;茶结子,好种柿;柿蒂乌,摘个大姑,摘个小姑”。《帝京景物略》中的《小儿戏具谣》:“杨柳儿活,抽陀螺;杨柳儿青,放空钟;杨柳儿死,踢毽子;杨柳发芽,打拔儿。”都是出现于明代或是为了儿童创作、或是反映儿童生活的童谣,而为前代所未见。古代童谣的历史真实地反映了古代儿童观和教育观变化的历史,中国传统教育思想中必须遵循“童子之情”进行教育的认识,确实是到了明代才明确提出的事,如王守仁在《训蒙大意示教读刘伯颂等》一文中所言。

所以,中国传统的儿童歌谣总是口耳相传的,若落实为文字,应该被列入低幼读物的范畴,而其内容在相当长的时期里则多为政治斗争和道德教化的反映,其深奥难解的程度完全显示出成人文学、政治文学的特性。但必须指出,塾师将童谣引为教材,似不多见。编给儿童吟咏的童谣中却很少有甚至没有儿童,编写童谣的目的就显然不是为了儿童,这就是中国古代童谣中的悖论,而这,又十分典型地表现了中国传统的儿童观——中国传统社会是个成人占据主导地位并以成人为中心的社会,儿童只是成人的附庸、成人的工具!

二、儿童游戏

中华民族是个热爱游戏的民族,中国传统文化堪称是一种游戏的文化。这一判断是基于这样的事实——中国传统儿童游戏不仅种类多,而且质量高。种类多:中国传统儿童游戏包括:

1)运动游戏:角抵类——摔跤、斗草、斗蛱、拔河;球类——儿童击球(类似高尔夫球)、手球(抛彩球)、蹴鞠(足球)、毽子;投掷类——打水漂、抛砖、抓子儿、投壶;射击类——弹弓、射鸽;冰水类——游水、垂

钩、溜冰、滑雪、堆雪人;杂类——抖空竹、踩高跷、打陀螺、放风筝、捉迷藏、荡秋千、骑竹马、跳绳。

2)智力游戏:口头文字类——灯谜、绕口令;棋牌类——围棋、象棋、杂棋、各种牌戏;拼摆类——七巧板、“伤脑筋十二块”、益智图、九宫图、“华容道”、九连环。

3)生活游戏:儿戏类——乞巧、各种过家家;豢养类——饲养各种小动物。

4)科学游戏:各种小实验和用科学道理设计的玩具、游戏。

5)歌舞和文化游戏:各种歌唱、舞蹈、演剧和讲故事。

质量高:最能代表中国传统儿童游戏的是智力游戏,即棋牌类、拼摆类、灯谜一类语言文字游戏,以及蕴含科学原理的游戏和玩具,如抖空竹、踩高跷、打陀螺、放风筝、烟花爆竹等。这些游戏有着很高的智力和科学含量,即使在科学高度发展的今日,依旧具有很强的生命力。如七巧板,国外称为“唐图”,欧美各国均有专门的研究书籍问世,探讨七巧板的组合原理及其与电脑程序设计、人工智能、拓扑学之间的联系^④。而“华容道”也是一道世界数学难题,各国数学家竞相探寻步数最少的解法,美国数学家马丁·加德纳创造了步数最少的解法——81步^⑤。这一游戏还被国外一些大学编入计算机教材^⑥。

中国传统儿童游戏中又有着怎么样的儿童观呢?

首先,注重儿童智慧的发展,儿童身体的锻炼则不受重视。总观中国传统儿童游戏,重在锻炼儿童的力量、速度、耐力、抗冲击力等体力因素的运动型游戏并不发达,而训练儿童智慧、陶冶儿童性情的游戏却十分发展。中国传统游戏著称于世的不是走、跑、跳、投、争抢、冲撞之类,而是棋牌、拼摆类,“体育游戏”几乎是个外来范畴。这种对儿童游戏发展的有所偏重现象,反映了传统儿童观和儿童教育观的片面。智慧和品性是唯一重要的,而运

动身体四肢,一则有害身体,再则有害德性,自然是舍本逐末。韩愈曾批评过打马球颠簸震荡,伤害五脏六腑;蹴鞠也向被视为不务正业者所习:《水浒传》中因擅玩蹴鞠而至高位的高俅被视为游手好闲的浪子,汉高祖刘邦与其父这一对玩球高手也被目为流气十足的城市游民,这种评价出于对球戏有违中正、平和、谦让、文雅原则的认识。这些观念表达了对体育游戏的贱视,也反映了对儿童身体发展的轻视。

其次,将儿童智慧的发展主要理解为道德的发展,在中国古代,对儿童游戏和玩具的设计与制作,强调思想性第一,坚持成人积极干预的原则。脍炙人口的“孟母三迁”,起因于小孟轲的社会角色游戏,孟母不希望自己的儿子做模仿办丧事和做生意的游戏,而认可读书习礼的游戏,不仅表达了对独生子未来所从事职业的期待,更表明她对儿童游戏的道德教育作用的重视,她认为不合道德规范的游戏会将儿童引入歧途。这种观念具有普遍性。唐人元结家的乳母制作了一种“圆转之器,以悦婴儿,婴儿喜之。母使之为聚孩孺,助婴儿之乐。”元结之友得知此事后,不仅当场烧掉这个玩具,还正色指责元结:为何“任造圆转之器,姿令悦媚婴儿?小喜之,长必好之。教儿学圆,且陷不义;躬自戏圆,又失方正”^⑩。这是以圆转附会圆滑世故,以玩具游戏附会做人,要求方正刚直之士务必禁绝因“不正当”的玩具游戏而貽误儿童的现象发生。这是明显以成人意志强加于儿童游戏。即使是一些抽象程度较高的儿童游戏,如象棋,也蕴含了成人社会的某些观念。中国象棋定型于南宋,其中的政治和道德意蕴颇令人寻味:一是等级观念。中国象棋中的子力分为将士象、车马炮、兵三个等级,有明确的地位、分工、作用范围和行动方式,规定严格,不可逾规;二是忠君观念。中国象棋中子力的分布以将(帅)为中心,行棋围绕着确保“老将”不失

这一根本目的而展开,为此可以不惜牺牲任何一个子力;三是夫权观念。中国象棋中的各个子力都是男性角色。这就与国际象棋的行棋规则形成鲜明对照:国际象棋中的王、后、象、车、马、兵都可以也必须冲锋陷阵。需要时,王与后也可以牺牲掉;王与后之外的任何一个子力都可以在特定条件下升格为王或后;不仅设置男性子力(王),也设置女性子力(后)。所以,中国象棋几乎是中国传统社会的一个缩影。中国象棋与国际象棋显然存在着血缘关系,可以相信中国象棋是对国外同类棋戏的改造,改造过程中必然会贯注本民族的某些价值观念,这些观念又对象化为游戏规则,对儿童产生潜移默化的影响。

相比之下,中国传统儿童游戏在传统的教育和娱乐形式中是最显示活泼和生气的部分,但也同样表现了强劲而固执的成人意志,儿童游戏本身的趣味性、丰富多样性特别是独立自主性受到忽视和限制,儿童游戏常常不是从儿童自身的生活出发,就如我们在传统儿童歌谣中所见到的那样,因此显得“动感不足而老成有余”。

三、儿童题材绘画

儿童形象可以说是中国传统美术(尤其是民间美术)创作中最为常见的题材之一了,宋代民间就曾流传有这样的说法:“一人、二婴、二山、四花、五兽、六神佛”^⑪。那一个个“短胳膊短腿大脑颞,小鼻子大眼没有脖”的胖娃娃,时不时地出现在文人绘画、年画、雕塑、陶瓷、刺绣、剪纸等艺术形式中。这些留着桃子头或梳着总角的胖孩子,或骑牛逐犬,或扑蝶逮鸟,或踢毽奕棋,或戏水藏迷,嬉笑打闹,不亦乐乎!美术作品中游戏着的孩子给人们带来了如此浓烈的生气与情趣,带来了轻松与愉悦、美好与平和,给庄严凝重有余而自由活泼不足的中国传统社会注入了一股清新的气息。然而,中国艺术向以强调“文以载道”为重,儿童题材绘画也不能例外。这就使

我们在嬉戏着的稚儿身后,或隐或现地看到成人巨大而沉重的身影。

中国传统儿童题材绘画初现于战国,到汉代有较大发展。但是,充斥汉代的儿童题材绘画中的内容是孝子烈女的故事与形象,可以说儿童题材绘画直接以“成教化,助人伦”为目的,其重在说教、缺乏情趣的特点显而易见。传统儿童题材绘画到唐代发展成熟,到两宋达到鼎盛。之后的儿童题材绘画主要形成几个种类,即婴戏图、放牧图、货郎图和“娃娃画”。

婴戏图是表现儿童游戏活动的作品,作品中的儿童玩鸟、戏猫、斗蟋蟀、耍刀枪、“玩傀儡”、“过家家”……五花八门,千姿百态。尤其令人倍感兴趣的是婴戏图中有不少“村童闹学图”、“逃学图”之类反映儿童学习生活的作品。作品中恶作剧般的顽皮孩子与冬烘死板的私塾先生形成鲜明的对照,较少流露“望子成龙”、“学而优则仕”之类期待,较多表现了儿童的活泼天性,使今天的人们对当年私塾的教育教学活动场面有了更为生动具体的了解,这与以往文献记载留给人们的印象颇有一些不同。

放牧图是表现农村儿童劳动生活的作品,包括牧牛图、牧马图、牧羊图等。放牧图也表现儿童的学习和游戏,却是围绕着放牧劳动而展开,具有浓厚的乡土气息。

货郎图是围绕着货郎的卖货来展现儿童的游戏、玩耍、购物等生活场面的作品,作品场面繁杂,气氛热烈,富于知识性。

“娃娃画”是指明清时期木版年画中以儿童形象构图、表达吉祥如意之类意象的作品。娃娃画主题已主要不是反映儿童生活了,而是借助儿童形象来表达人们的生活理想和愿望,因此,象征和寓意是其主要艺术特征。

比较而言,中国传统的儿童题材绘画对儿童生活的表现最为直接、具体和生动,对儿童调皮捣蛋的“出格”行为并未持完全贬斥、

厌恶的态度,而是表现出相当的宽容甚至怜爱,让我们看到了在中国传统社会强调干预、说教为主、成人化倾向严重的儿童教育过程中,仍旧存在着生动活泼的儿童生活空间,存在着自由的儿童天性与刻板的礼教规范之间的抵触与冲突,存在着尊重儿童个性发展的要求与呼声。但是,所有这些值得称道的积极因素,相比较强大的教化势力,却又显得软弱无力、微不足道。

一个最为典型的现象是,在中国传统儿童题材绘画中极少出现女童现象。如流传很广的“百子嬉春图”,画面上100个童子放鸢、奕棋、击球、戏水、捕鱼、斗虫、捉花、摔跤,或坐或倒、或立或跑、或喜或恼,不亦乐乎,煞是可爱!但是,仔细观察就会发现,画面上100个形貌大致相同而神态有所差异的孩童均为男孩!而所谓“百子”,无非表示童子之多,童子之多又表示“多子多福”,流露出甚至激发起当时的封建国家和人民群众对生养子孙的强烈热情。在自然经济条件下,以家庭为单位的个体农业是封建国家赖以生存的基础,人口的繁衍和生育、抚养儿童(尤其是男童)受到社会广泛重视,儒家的“不孝有三,无后为大”、“幼吾幼以及人之幼”等论述是这种社会观念在伦理道德方面的体现。百子图实际上隐喻着人丁兴旺、后继有人,隐喻着孝的实现;排斥女童是由于女子天生“下贱”,意味着“无后”。因此,儿童题材绘画的受到人们的喜爱和欣赏,有着深厚的社会基础;正因为它们满足了人们的上述需要,“就不难理解:为什么古代儿童题材绘画中会有大量的《百子图》、《连生贵子图》、《绿竹生孙图》等作品;为什么其作品大都只画男孩儿却很少画女孩儿。”^⑨艺人们在描绘儿童的生活时也注入了本不属于儿童的东西,嬉戏着的童子浑然不觉中承担起了展示和传播社会伦理道德观念的重负。

如果说“百子嬉春图”之类儿童题材绘画

还多少表现了儿童生活的话,那么以明清时期木版年画为代表的“娃娃画”就完全是借助儿童形象来表达成人的生活愿望和价值观念了。那些千篇一律的胖娃娃,其手中或身旁也总是千篇一律地陪衬着诸如荷花、莲藕、蟠桃、桂花、红枣、麒麟、鲤鱼、仙鹤、梅花鹿、龙凤、元宝、如意等吉祥器物,将画面营造出一种吉庆气氛和祥瑞意趣,并且还借助谐音和象征手法,以一句吉利话语点题,如“天地长春,子孙万代”、“年年吉庆,富贵有余”、“加冠进禄,冠带流传”、“月月进宝,年年发财”……娃娃画最突出的艺术手法是寓意,其艺术特征是象征性的。虽然,不能无端指责劳动人民祈盼幸福生活的美好愿望,但从这些成为定式的作品中可以看出,以儿童为描绘对象的娃娃画,画面上的儿童实际上已经“并不占有最重要的位置,而是处于从属的地位罢了”^②。成了他们的父辈、祖辈的社会生活和人生追求的点缀和寄托。如同百子图不是为了画百子一样,娃娃画也不是为了画娃娃;儿童虽然十足地占据着画面,而儿童又完全被挤出了画面!这同样是在中国传统儿童题材绘画中表现出的悖论。

由此可见,中国传统的儿童题材绘画就其实际内涵的丰富和深奥而言,与儿童和儿童生活相去甚远,恰恰可以说是一种为了成人的“成人艺术”:男女有别、男尊女卑、养子尽孝、传宗接代、盼子成龙、光耀门楣……是其中所蕴含的鲜明的儿童观。并不是说成人

不能在儿童和下一代身上寄托自己生活的愿望和对未来的憧憬,然而像中国传统儿童题材绘画中的儿童形象如此地离异于儿童自身,则是颇为发人深省的现象。

注:

①顾颉刚:《吴歌小史》,转见于王煦华编选《古史辨伪与现代史学——顾颉刚集》第388页,上海文艺出版社1998年版。

②《孟子·离娄上》。

③《述异记》。

④《后汉书·五行志》。

⑤《抱朴子·审举》。

⑥《大宋宣和遗事》。

⑦《金史·五行志》。

⑧《元史·五行志》。

⑨《明季北略》。

⑩《列子·仲尼》。

⑪《洪秀全演义》。

⑫⑬雷群明、王龙娣:《中国古代童谣赏析·前言》,湖南文艺出版社1988年版。

⑭⑮王连海:《中国民间玩具简史》第142页、第150页,北京工艺美术出版社1991年版。

⑯乔卫平:《中国古代幼儿教育史》第228页,安徽教育出版社1989年版。

⑰《涵芬楼古今文钞》卷11,《恶圆》。

⑱《虹庐画谈》。

⑲⑳畏冬:《中国古代儿童题材绘画》第6页、第58页,紫禁城出版社1988年版。