

教育论文：对现代童话语言的叙事学分析 PDF转换可能丢失  
图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/273/2021\\_2022\\_\\_E6\\_95\\_99\\_E8\\_82\\_B2\\_E8\\_AE\\_BA\\_E6\\_c76\\_273278.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/273/2021_2022__E6_95_99_E8_82_B2_E8_AE_BA_E6_c76_273278.htm)

一、童话叙事话语的表层功能叙述语与转述语的分配 法国结构主义理论家罗

兰#8226.辛格等认为，“幽默作为人类一种特殊的认识活动，其萌芽自婴儿出生第二年起即开始具备，从幼年起通过游戏培养婴儿的幽默感，对其日后创造力的发展具有不可忽视的作用。”（注：转引自张锦江《儿童文学论评》，新蕾出版社，1987年，第13页。）创造心理学认为，创造的个性的一大特点是富有幽默感，它同联想的灵活和“思想游戏”的大胆，几乎是形影相随的。而儿童对幽默又极为敏感。因此，童话用幽默贯穿，几乎是每一个具有“游戏精神”和“童年意识”的成人作者创作的重要手段，它不仅是叙事语言的具体表现方式，而且深入到文本内核，深刻传达出童话快乐的本质。儿童为什么会具有成人觉得幽默的能力？能够自己开始阅读的儿童至少已到了学前期，跨越呀呀学语的阶段，思维从具体形象性向初步抽象概括性逐渐发展。皮亚杰认为，儿童7岁以前的思维是自我中心的思维，而不是社会化的思维。思维中的各种观念常常是互不联系，前后矛盾的。只有在7岁以后，儿童才开始有社会化的思维，即具有真正逻辑性的因果思维或反省思维”。（注：（瑞士）皮亚杰：《儿童的语言与思维》，转引自朱智贤《儿童心理学》（上），人民教育出版社，1979年，第183页。）此时他们的注意，也倾向于整体性。影响到语言，虽然此时他的词汇量在不断增加，但对于表达思想仍然不足，很多抽象的词如“明天”、“痛

苦”、“复杂”等对儿童已有的经验来说还过于深奥。因此，他们的语言库中存在着大量的“消极词汇”（朱智贤语），而模仿、滥用“消极词汇”可能构成儿童语言“幽默”的一个原因。所以，皮亚杰的结论是：“社会适应的主要工具是语言，它不是由儿童所创造，而是通过现成的、强制的和集体的形式传递给他，但是这些形式不适合表达儿童的需要和儿童自己的生活经验。因此，儿童需要一种自我表达的工具……这就是作为象征性游戏的象征体系。”（注：（瑞士）皮亚杰、B#8226.英海尔德：《儿童心理学》，吴福元译，商务印书馆，1980年，第46、47、83页。）再看童话文体，很多理论者已论述过它的浪漫主义特色。在叙事结构上童话以叙述为中介构成幻想空间，这个空间的虚幻性与他们的象征性游戏有本质的相同之处，“通过童话展示出来的深刻含义，并不能像其他文学样式那样能直接回归现象，它仅仅是对生活的一种暗示，要凭借象征与譬喻的艺术手段，揭示现实生活的某些本质特征”。（注：楼飞甫：《童话漫论》（二题），浙江师范大学学报#8226.豪尔耶松的小小男孩骑在鹅背上飞行8个月，让枯燥的地理知识演变为奇异的旅行；英国特莱维丝的《玛丽，波平斯》系列中的玛丽阿姨，使孩子整天生活在梦幻一般的世界中，有无穷的快乐等等。其次，这个空间对无数意象、细节的叙述也具有隐喻性。比如《彼得#8226.克尔芙跟曾祖母在一起，住在胡同里的最后一间茅屋里，她十岁，曾祖母一百一十岁。金斯莱的《水孩子》开头：“从前有个扫烟囱的小孩，名叫汤姆”；林格伦的《长袜子皮皮》开头：“瑞典这个国家有一个很小很小的镇子，那镇子边上，有一处荒草丛生的旧园子，园子里有一幢破旧的

房子，这房子的主人是一个叫做长袜子皮皮的小女孩。”（黑点由笔者加）从加点的词句中至少可以得出以下几点：1. 童话常在叙述中采用一种模糊性的语词，比如时间、地点虚拟、不确定，没人知道“那一天”的日期、具体情况，“乡村”、“茅屋”的具体位置，成人文学追求的是时空的真实感、现实主义特色，而童话语言有意虚拟其真实性，它最为注重的“真实”凝聚在人物与具体情节上，比如人物的姓名、性格必定交待清楚、情节逼真。2. 很多语句实际上是一种“不可信”的叙述，比如上文磨粉匠的“全部家当，只是……”，但这种“不可信”与作者本来的意图并不违背，而恰恰是作者的有意选择。背离现实逻辑，虚拟一个游戏世界，这样成人与儿童才能在心理上比较接近。3. “模糊”与“不可信”的直接叙述后果是造成语言的心理距离，这正是形成童话幻想空间的必要的语言选择方式。儿童思维呈情绪化、弱逻辑性，如果我们将现实中准确的成人语言作为参照，则儿童的行为语言、口头或内部语言本身就是不确切、词序颠倒、时空概念不明、意义含混的，尤其是他们游戏的象征特点，更是“不可信”。因此，童话选用“不可信”的语言成分，使儿童完全脱离了这个“不断地从外部影响他的由年长者的兴趣和习惯所组成的社会世界，同时，不得不经常地使自己适应于一个对他来说理解得很肤浅的物质世界”（皮亚杰语），而进入由他自己的兴趣爱好和能力形成的“内部”虚幻世界。儿童文学理论家汤锐认为：童话中体现的儿童情趣不仅仅是现实儿童行为的原始反映，更应有一种“新鲜感、距离感”。“儿童不是旁观者，他是游戏的主角，儿童文学作品应能提供给他新奇的角色体验、情感体验，从而激活

儿童内在的情绪体验，产生美感”。（注：汤锐：《现代儿童文学本体论》，江苏少儿出版社，1995年。）所以以优美的叙述方式形成的审美距离在童话中尤为重要。童话语言的“模糊”和“不可信”，使童话与现实产生距离，反而在作品中形成真正的“儿童情趣”，却毫不阻碍阅读。（二）语言的快节奏 童话语言的快节奏是修辞上的另一特点。儿童心理学的研究表明，前运算阶段（2、3岁7、8岁）至具体运算阶段（7、8岁11、12岁）这一漫长阶段的儿童对童话极为喜爱，但他们的物理守恒、序列、分类等概念和可逆性运算能力到后期才逐渐建立，这使儿童的注意、感知、记忆都处于随意阶段，或者刚刚进入高一级的逻辑推理阶段。他们认为运动中的物体都是有生命和有意识的，比如风、太阳。早期儿童的“为什么”问题属于“前因果性”，其产生是“由于儿童把物理过程有系统地同化于自己动作中的结果，这种同化作用往往导致类似魔术般的看法，直到后期才转变为合理的因果性”。因此，他们的心理活动方式完全是“杂乱无章的”，“没有一件东西是静止的”。游戏时，他们不需停下来长久地沉思，不需理智地约束，不需猜谜般地理解游戏的意义，不需解决难题（“遇到难题绕道走”是他们的游戏规则）。另一种纸上的游戏童话，在用语言讲述游戏的过程时，也往往显得杂乱无章，与他们在心中模拟的毫无区别。就像德国拉斯培和毕尔格尔的《敏豪生奇游记》，敏豪生先生的奇遇一个接一个，如一个孩子滔滔不绝地吹牛而且吹得如此逼真，活灵活现。美国特拉弗斯的《玛丽·波平斯》系列讲述玛丽阿姨的怪异和神奇，从开始玛丽阿姨随风而来，她的奇妙本领便令人应接不暇：以楼梯扶手向上滑，

空手提包却像百宝箱，往天上贴星星……；这些优秀的童话说明，童话语言魔术一般眼花缭乱，对文本深层幽默和隐喻特色的传达可能更为有利。童话特有的叙事话语是沟通成人作者与儿童读者的桥梁，作者对儿童审美心理的探寻模拟使读者在文本中从表层到深层都达到一种对话交流的可能，童话语言也因此呈现出独特的魅力。 ) 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)