

第五章 幾米「童年」景觀

我幾乎要忘了，歡笑隨手可得。

一場突來的大雨？一個小把戲？留下最快樂的時光。

我幾乎要忘了，隨時隨地加一點想像，我又可以苦中作樂。

我幾乎要忘了，大自然的賜予，遙遠的童年，神奇的超能力。⁶³

——【照相本子】

成人繪本是個什麼樣的文類（genre）⁶⁴？所有以幾米作為主題論述的相關文獻，都無法避免這樣的一個大哉問。回顧所有相關文獻面對此提問的起點，皆將重點放在繪本、插畫、圖文書等形式異同的討論，或強調其隸屬兒童文學的繪本範疇擴展；卻忽略一個極端重要卻長久以來習以為常的概念，即成人（adult）與兒童（child）的指涉對象是誰？為何要強調是給成人而非兒童看的繪本？成人與兒童的區辯疆界何在？這也牽涉到長久以來的成人與兒童的概念建構，隱含著更是整個歷史社會的發展對「童年」（childhood）純真美好的想像。因此，本章試圖從幾米景觀中最引人注目的詞彙「成人繪本」出發，試圖商榷這樣的一個文類背後所牽引出來的其實是對「兒童」的群體想像與「童年」象徵意涵的不斷建構。從分析整個兒童建構在歷史發展的轉變啟使，揭開包裹童年純真美好夢想的糖衣，剖析科技發展與社會觀點是影響童年概念建構的主要源由，並運用訪談幾米景觀形塑者的論點內容與幾米繪本交互對照，進而闡述「童年」這個概念在文化消費中所扮演的重要角色，以及幾米景觀與純真童年兩者之間彼此指涉的消費關係。

⁶³ 引自《照相本子》的〈超現實〉一文。本文的影像是描繪在下雨的街道上，一個穿著黃色雨衣和塑膠雨鞋的兒童，以頭頂著一只只有骨幹支架而沒有防水布的雨傘，面露微笑的張開雙手大步踏進，猶如一位幻想自己正在表演頭頂傘架的演員。

⁶⁴ 一旦我們意識到某些文本的共同點很多，就可依據其共同點把它歸為一類，稱為「文類」（genres）。但是詩、小說、散文等名詞只是對作品形式的分類，那麼匯集李欣頻廣告文案的《誠品副作用》是屬於文學嗎？詹冰的《水牛圖》是詩嗎？或者和影像、插圖等結合而成的文字呢？這其中也涉及到台灣出版界以文類抄作、宣傳作品的手法，如「偵探小說」、「推理小說」、「武俠小說」、「羅曼史小說」來區隔市場，造成購買風潮的廣告手法。每一種分類的建構都有其意義，從文類來思考「成人繪本」是必須的，也可以藉這個詞彙深掘其後蘊含的成人、兒童與童年等眾多形塑因素。

第一節 童年是人為加工品

本節試圖從幾米景觀中最引人注目的詞彙「成人繪本」出發，從印刷術的出現與學校的建立兩方面，加以商榷關於兒童的觀念與童年的象徵意涵。

一、成人繪本，成人是誰？

「成人繪本」，一個大家耳熟能詳卻無法明確定義的文類；從幾米於1998年發行第一本繪本之後才被強調出來，以說明與「兒童繪本」訴求讀者群的對象是相異的。成人繪本一詞的成人指涉誰？要看相對觀念的「兒童」而定；而「繪本」的圖像與文字並置特性也影響到兩者觀念。冀文慧（2003）認為繪本同時具備「圖像語言」與「文字語言」兩種不同系統，兩者結合的表示手法，可以賦予文本更深的文學意涵，吸引兒童以外的成人讀者，所以「『成人繪本』的產生即是兒童文學發展成熟的『結果』」（冀文慧，2003：17），這樣的「成熟」概念背後，很重要的是成人繪本在文字上的使用與應用是較深入的；因為，就閱讀對象而言，由於繪本的圖像多於文字，一般人認為較適合識字能力有限的低、幼年齡層孩子，許多評論也以「文字上的深度與自省」來說明成人繪本與兒童繪本相異之處：

成人繪本雖然與兒童繪本二者同樣是圖與文的大結合，但文字內容的層次上，創作者將關懷的觸角伸及自身內在觀照的省察，圖像也不再只有單純的配合文字呈現畫面，而是具有與文字相當的內涵地位，創作者可經由圖畫或以幽默的筆觸來透露一種荒誕的趣味，包含對生活的態度，甚至對人性的戲謔，也能啟發對於人生深入的思考。（陳昭吟，2000）

這也隱含了從柏拉圖開啓的一個長久以來的爭論，就是「輕圖像而重文字」，即圖像是容易了解的，並且一看就懂得，所以不需要學習，因此從圖像來區分是無法說明成人繪本的特點；但是，若從文字著手，由於兒童

需要一套複雜的識字學習過程來能具備「解碼」能力，所以成人繪本相較於兒童繪本的主要關鍵就是需要解讀文字。

同樣分別成人與兒童的觀點，創作者幾米亦於舞台劇《地下鐵》表演後與觀眾對談中提到：「我的繪本的主要訴求對象是成人，因為我不知道該如何畫給小孩看，就如自己不會跟女兒說故事一樣，所以我的繪本是屬於成人繪本範疇。」（幾米，2004/3/28）⁶⁵；李惠貞（2005/3/30）也提到「幾米的畫跟文字結合起來有一種特殊的魅力。…以往我們將圖像視為次要的、小孩的東西，可是我覺得幾米的成功，可以讓讀者思索，事實上這樣的東西，不是你以為的小孩子那種樣子的，成人來看是可以看到很深的內涵。」；墨色國際的李雨珊（2005/3/18）也認為「幾米的東西是原創的，而且是跟著大人走，他一開始就說不是畫給小孩們看的。雖然有很多小孩子看，他們可能覺得圖很可愛，可是很多文字、深沈的部分，小孩子是不懂得，不過小孩子還是看的很開心。」藉由以上一連串訪談資料的引述，可以明確觀察到不同對象之間對於「小孩、兒童」卻具有相似的想像與建構；除了生理年齡的區別，同一文本面對成人與兒童的差異面向，也不約而同的都放文字內容理解的多寡，與對於生命體驗的深淺層面來作區異，因此才認為幾米的繪本是屬於適合「成人」（可以理解文字的深意、具有生命經驗的同理感）而非兒童能夠理解的閱讀範疇。

饒富興味的是作為「成人繪本」文類開創者的幾米創作繪本，屢屢獲得「最佳童書」、「中小學生優良課外讀物圖書類推薦讀物」⁶⁶；這邊也牽

⁶⁵ 本次訪談是我在2004年3月28日於國家戲劇院欣賞完舞台劇《地下鐵》之後隨即舉行的一場演員、導演和原著幾米的座談會，利用此次機會，文中引用字句，為我當時詢問幾米對於「成人繪本」一詞的界定與看法，由幾米回答的話語彙整而成，而幾米對創作的繪本被選為最佳童書與中小學生課外讀物，雖自己直言不太明白原因，但也很高興自己的繪本原來孩童也可閱讀。這也說明即成人繪本雖然一般是指以成年讀者群為目標市場，但與兒童繪本之間的界線實在無法明確區分。

⁶⁶ 《森林裡的秘密》獲選為1998年中國時報開卷最佳童書、1998年民生報好書大家讀年度最佳童書；《微笑的魚》獲選為1998年聯合報讀書人最佳童書；《月亮忘記了》獲選為1999年聯合報讀書人最佳童書。《照相本子》獲選為2002年行政院新聞局第20次推介中小學生優良課外讀物圖書類推薦讀物；《1.2.3.木頭人》獲選為2002年行政院新聞局第20次推介中小學生優良課外讀物圖書類推薦讀物；《我只為妳畫一張小

涉到一個有趣的面向，就是新聞局以國家政府的權力姿態去選擇「優良課外讀物」來推薦中小學生，這背後的選擇機制（如何才是優良？）、推薦目的（希望中小學生可以受裡面的內容影響？）就是一套權力框架的運作；同樣的，中國時報、民生報、聯合報都推薦其數部繪本為「最佳童書」，面對民間組織與國家機構竟有如此重疊共同之處，似乎也暗示「兒童」是個特殊的群體，有必要為這個群體規劃固定的學習曲線與界線劃分；相對應的即是童年在此也被賦予某種意識形態(an ideology of childhood)的特徵；這個意識形態其實也就是一組意義，它被用來合理化、支持或挑戰成人與兒童之間的現存權力關係，甚至是成人自身之間的權力關係。（Thompson,1990；引自 Buckingham,2000:11）這樣意識形態反應在成人繪本或是兒童文學的文類歸屬上，也在電影的分級制度甚至頗受爭議的出版品分級制度顯現，並進而影響到「兒童」觀念的意涵。因此，當詢問「成人繪本」一詞中的成人指涉是誰？必須要從相對應的「童年」開始探討。

二、印刷術發現童年

面對童年的概念建構，Colin Heyhood（2001）認為它是社會環境下會隨著時間而產生改變的物；因此，在不同的社會環境與階層種族群體之間，對於童年就會有不一樣的認知概念。因此，「童年當然是抽象的，它指涉的是生命的某個階段(a particular stage of life)，相對的兒童這字，指涉的則是一群人(the group of persons)。」（Heyhood,2001:10）這樣的論述也如同 David Archard 區分童年的「觀念」(concept)與「概念」(conception)方式思考：

在每個時代的每一個社會中，都會有童年這個「觀念」，在此兒童與成人以各種不同方式進行區分；不同的是，在他們對於童年的「概念」，造成區別兩者的方式各不相同。（Heyhood,2001:10）

卡片》獲選為 2002 年行政院新聞局第 20 次推介中小學生優良課外讀物圖書類推薦讀物。

因此，要先探究一個社會的童年概念是如何建構，也才能夠理解這個社會對於童年的觀念是如何形塑，並且明白所指涉的兒童是具有哪些特徵的群體。換言之，當本論文要探究成人繪本的成人與相對指涉的兒童是誰時，並非揚棄成人與兒童的概念，也非宣稱兩者位置是相同或不存在差異，而是試圖從整體源頭，即「童年概念」是如何建構的面向啓始，以尋得適切的回應。

Neil Postman (1994) 墊基歷史的科技發展，從中古世紀開始追溯童年這個概念的發現與演變，最後並提出童年已然消逝的宣言。首先，他認為當歐洲因為羅馬帝國崩解而進入黑暗時代，由於大眾識字能力低落，文字書寫與閱讀成為專門人士的能力，而大眾僅僅是運用口語進行交談；因此，當中世紀的兒童進入到能夠自己駕馭語言的口語成熟階段，他們就可以與成人分享同樣的知識、秘密與生活環境。這也反應在中古時代的天主教訂立七歲為「理性的」年紀，因為身處於這樣的體系之中，每一個人共享相同的資訊環境，生存在相同的社會和文化環境中，成人與兒童在口語傳播之間是沒有秘密存在的，也就不需要有羞恥心的觀念，彼此分享共同的經驗所以，而「欠缺識字能力、欠缺教育的概念、欠缺羞恥心的概念，這些原因導致中古世紀的歐洲，沒有兒童、童年的概念」(Postman,1994:25)；因此中古世紀是一個沒有兒童存在的時代，完全不知道有童年概念的存在。

在文字世界中，成人得以較兒童提早接觸到文化的秘密，因為瞭解文字的能力，包含瞭解抽象符號背後的意義，還要有解碼與轉換意義的能力，這些都非經驗不足或缺乏學習的兒童所能操作。面對書面形式將文字凝結固定，展現的文字紀錄並非一個思考的終結，而是開啓另一層詮釋過程的起點，口語交流在這樣獨立閱讀的過程之中日益消弭；因此，當印刷術開始出現，Lewis Mumford 提出「從書籍獲得的學習才是真的學習」(引自 postman,2004:38)，為了培養有知識的人類 (Literate Man)，「成年」必須靠個人的努力爭取，它轉化成一個象徵性的而非生物性的成就。從此，「閱讀創造成人生命的提早到來。」(postman,2004:22)；經由學習而懂得閱

讀書籍吸收知識的人，才是一個社會認可的成人；也趨使兒童與成人之間的界線變得十分鮮明，童年的概念因而產生。

印刷書籍出版後，知識的大量流通影響越來越多人能夠識字，一種嶄新的閱讀習慣於是出現；印刷術促使一種心理環境，重新賦予人類自我意識，讓每一個獨特的個體得以自我進行思辨探索，在生產與消費的過程之中，個體意識的成長要求每個個體對自我負責，童年也就由此開展。但是，由於這些眾多識字的人口中，並不包括兒童；新的成年概念，在此完全排除兒童的成分，因此「必須為兒童尋找另一個存在的世界，這個世界就是所謂的『童年』。」(postman,2004:29)；為達到此一目的，他們必須接受教育，去學習識字與接受成人為他們準備的知識訓練，因此歐洲人重新發明學校，中國古代也有私塾與學堂的建立，都促使童年的概念成為必然。

三、學校製造童年

「童年(childhood)是一個社會製品 (social artifact)，而非嬰兒期 (infancy)般，是一個生物上的分類。」(Postman,1994:5)

童年的建構是隨著時代與社會環境不同而有所改變；但無論在何處何時，皆可觀察到對於兒童與成人的差別，主要的分野在於「成人所擁有的知識較兒童豐富」，或簡單的說，就是「成人『懂』得比兒童多」。而這一切的知識根本，除了可以追溯成人的生理成長過程所經驗的事物過程較兒童豐富之外，也可追溯到前述的印刷術影響識字與學習過程。學校也就在對識字能力需要學習訓練的背景之下建立，並與童年的概念產生密不可分的臍帶關係：

只要識字能力持續受到高度重視，就會有學校；

只要有學校，童年的概念就能迅速發展。(Postman,1994:49)

文字這樣非自然的人為產物，經由印刷術的發明與普及，成了文化制約的一個執行作用力；形塑一種精熟所有字母，就能夠繼而精熟所有的技能和知識的普遍認知。Postman (1994) 即提出由於識字文化的產生，造成文盲與識字者間產生「知識溝」(knowledge gap) 的分野，前者只能依賴感官直覺，後者則可善用知覺世界。為了達到運用文字學習與創造的目的，成人創建兒童發展的結構，被依照生理年齡設定該學習的知識階層，這個階段的群體被制度化且同質看待，於是「學童這個字是兒童的同義字。」(Postman, 1994:52) 這樣的學校教育形態，也伴隨哲學的發展而有以經驗主義、自然主義或是實用主義等的相異的教育觀點。

以自然主義而言，則以 John Locke 主張孩子猶如一塊「白版」(tabula rasa) 的論點影響最大，認為教育應該尊重兒童價值並順應自然發展，可以先為兒童布置良好的學習環境，再用感化的力量進行教育。無論站在何種觀點論述教育的方式與目的，皆達到強化視兒童為需要被教導成為理性成人的看法，讓國家或成人更有充分的理由可以建造學校以施行教育，加強學校建構的必要性。原先只是應該學習如何識字閱讀的人，最後被看成一羣各方面都很獨特的人；這樣的結果不只形成一種課程的結構，更建構了童年發展的基礎，也同時影響成人的概念。

這裡存在一種循環，就是兒童開始即被界定為一個特殊的範疇，具有特殊的性質與限制；童年概念本身，一旦變成社會和知識的分野後，童年各階段的區別就越來越明顯；伴隨而來的兒童定義就被編入法律與政策，體現在特定形式的社會制度與社會實現上，加以運用來建構出「典型的的孩子般」(child-like) 的行為模式 (Buckingham, 2000:7)。於是一方面，新興書籍文化打破知識壟斷的局面；另一方面，限制兒童閱讀教科書，印刷術也將中古時期兒童習以為常的日常生活給世界經驗給封閉了。最後，知曉這些文化秘密，是成人最重要的特色。學校教育藉此成為一種社會體制，它有效建構並界定作為一個兒童，甚或是某個特定年齡的兒童所應該具有的意義。直到電子媒體興起，藉由聲光效果的影像強力播送，各種埋藏在

社會角落的暴力黑暗事件，或是百科全書上自然與人文知識，大量本來被視為區辯成人與兒童的「秘密」，在傳播過程中不需要識文的輔助，就可直接藉由影像讓給每一個螢幕前的觀看對象吸收了解。這樣的秘密消弭，也引起一陣「童年消逝」的嘆息聲；而要理解為何眾多論述批判悲憤童年的消逝，就必須先從童年的概念是如何被賦予「純真、美好、無邪、如白紙般的無暇」開始理解。

第二節 純真年代

本節試圖跳脫述科技主導的童年建構論述範疇，從心理學等其他面向來聚焦討論純真的童年是如何被建構，以及這樣的純真童年伴隨大眾傳播的影響又產生哪些方面的質變，形成兒童與成人的界線消弭。

一、美好無邪的童年

依據心理學的角度，Buckingham（2000）提出兒童的認知發展被認定是遵循著一種合乎邏輯並隨著時間變化的「年齡與階段」過程，逐漸朝向成人所具有的成熟與理性的目標前進，這樣的論述表達童年被定位成一種「成為」（becoming）過程，成年（adulthood）就被暗暗的視為已經完成的階段（Buckingham,2000:14）。過程之中，不只將兒童與成人區隔，也將兒童排除在成人世界的問題之外，如同 Postman（1994）所謂的兒童不懂成人的秘密，相對強化童年是不沾染成人世界黑暗面的純潔概念。Jean-Jacques Rousseau（1762）則認為兒童生而純真（born innocent），兒童的所做所為無非都是好的且不會帶有惡意。主張童年的最自然的安排是：

童年「要擁有它獨具的方式觀看、思考和感受」，特別是一套它自己的理性形式（form of reason）：即一種敏感的（sensitive）或天真的（puerile）的判斷力，不同於成人的理智的（intellectual）或人類的（human）理性。（引自 Heywood,2001:24）

Rousseau 藉此強化童年純真的觀念，並且明白表達兒童與成人的不同之處；相似的童年對世界獨特表達的想像，也在浪漫主義的童年概念中展現，兒童在此被描繪為一種具有深度智慧、細緻的美學敏銳度、以及能不斷深切自覺到道德真理的生物（Heywood,2001:24）；這樣專屬童年的豐富想像，可以在〈超現實〉一文裡看到：

關於童年，你記住了什麼？

兩歲時，我擁有一隻巨大的粉紅豬，牠總在我嚎啕大哭時逗我笑。

三歲時，我騎著小木馬一路搖到外婆家，牠不喝水也不吃草。

四歲時，我離家出走，在公車上睡著了，最後是太空超人送我回家。

我真的沒有騙你，我通通都記得，還有照片為證。

——【照相本子】

所以，童年範疇的定義與再現，Buckingham (2000) 認為主要取決於目的是為成人或者是為兒童而產製，儘管兩者皆由成人而生產(produced by adults)；但面對成人，童年也常和哲學、想像文學、繪畫等文化或虛構的話語相結合；若以兒童為目標對象，則多以兒童文學、電視節目或其他媒體等形式再現。Buckingham 並提出浪漫主義和維多利亞時代的作家，如 Lewis Carroll、Edward Lear 和 JM Barrie⁶⁷等作品為例，說明兒童內在的純潔與善良本性被不斷強調，其實是反映出大眾對童年的普遍迷戀與渴望。因此從文學的角度來看，浪漫主義詩人扮演『發明』童年純真(the "invention" of childhood innocence)的重要角色。

親愛的朋友：常聽你說羨慕還保有童真的人，神奇無憂的童年隨著成長而消逝。…我也跟你一樣，羨慕還保有童真的人。

——【我只為你畫一張小卡片】

引自幾米繪本的一段文字，內容主要描述米小羅寫給朋友的信裡對童年的懷想；對於童年純真概念的嚮往，陳映芳則具體提出「孩子崇拜」一詞，說明成人對孩子題材的熱情背後，是對他們所象徵的美好純潔想像與渴求；例如西方社會中的「天使」形象，「就像人們需要，並相信神的存在一樣，人們需要相信純潔的人。——作為孩子的天使或天使般的孩子——的存在。」(陳映芳,2003:10) 孩子也是一個樂觀、充滿生命力的象徵，一張張圓潤的臉蛋搭配爽朗的笑容，炯炯有神的大眼睛，給予陷入低潮的成人再度提振精神的渴求，他們象徵的生命的開始，也象徵一個希望的開

⁶⁷ Lewis Carroll 最著名的作品就是《愛麗斯漫遊仙境》(Alice's Adventures in Wonderland) 與《鏡中記》(Through the Looking Glass)；Edward Lear 的作品則是《荒謬書》(The Book of Nonsense)；JM Barrie 則創作了著名的《小飛俠》(Peter Pan)。

端；如美國經濟大蕭條時期，參與〈小天使〉演出的美國童星 Shirley Temple 的圖像就化爲一個充滿光明的符號，被賦予恢復人們信心的效用，或者在中國傳統的迎春賀喜的年畫中看到系列的孩子形象被視爲喜氣、熱鬧洋洋與吉祥的象徵，藉此激發奮鬥向上的精神。

孩子是未來的希望光明燦爛的開始。

——【小蝴蝶小披風】

不同觀點對於童年純真概念的論述，可以了解到「童年」的意義與建構是一個持續遭遇到鬥爭與協商的過程；所有關於兒童的定義，都是社會過程與話語過程造成的結果。對兒童的描繪與童年的認知，也在這樣不對辯證對話的過程中，清楚表達出不可能有一個中立而客觀的童年概念，無法避免的即是「任何這樣的討論都無法避免的賦予童年某種意識形態的特徵。」（Buckingham,2000:11）；因此，Heywood（2001）也提出一個推論，即強調純真的童年概念跟絕大部分兒童的生活是沒有什麼關聯性的，兒童仍然是被放置在成人世界的早期階段；真正與兒童有切身關係的，是建構這樣意識形態的權力體系，也就是爲何接下來會有大量論述批評電視讓童年消逝的主因之一，即這樣的媒介已經侵犯到長久以來的成人、兒童關係運作。

二、世界看娃娃看世界

娃娃看世界，是運用想像力與遊戲性的；相同的，世界看娃娃，也是一種充滿美好的純真注視，對待娃娃如同一個想像的心智純潔群體，於是世界看娃娃的方式與娃娃看世界的聯想，就形成一個持續影響互動的迴圈，在娃娃注視世界的同時，世界也回報以同樣的姿態在注視娃娃所象徵的美好。而這樣循環的迴圈裝置，也影響到童年的概念與隨之的消費行徑。

1950 年電視機變成家庭中的一份子，爲 Postman(1994)作爲區分兒童和成人歷史根基的分界點。因爲電視正是同時反應電子與影像革命的媒

介，促使一個全新符號世界誕生的唯一因素；對語言和閱讀能力，電子和影像革命共同代表一種不協調卻火力強大的攻擊武器，將原有的理念世界（world of ideas）重寫成光速畫像和畫面。持道德保守主義的 Postman 認為兒童是必須要好教養；電視呈現資訊的方式，是讓每個人都有機會看它，毫無限制的將這些秘密大量公開，不只造成危險，對未來的兒童更是問題叢生。如果大人沒有一些秘密隱藏於心，並在適當、安全、必要的時機透露給兒童，則大人與兒童的分界線會是非常危險的薄弱；電視以三種方式，徹底腐蝕了兒童與成人之間的區分線：

這三種方式皆跟電視沒有分別心的可接近性相關：首先，電視不要求他的觀眾學習才能捕捉它的形式；第二，電視不要求讀者具備複雜的心智和行為；第三，電視也不會對觀眾進行分類、隔離。經由其他電子、非印刷媒介之助，電視重新創造一個十三、四世紀出現過的傳播環境。就生理上而言，我們皆具備觀看、解釋圖像，以及去聽跟圖像的背景有關的語言的種種能力。正在發展中的媒體環境，能夠同時提供相同的訊息給每一個人。（postman,1994:88）

電視媒介幾乎是二十四小時運作，電視的形體與象徵形式，讓它不能也無法將觀眾區分，他必須不斷提供新奇有趣的資訊，才能抓住觀眾。好奇心只有在兒童與成人世界有區隔時才會出現。兒童必須透過發問，尋找進入成人世界的途徑；當媒體日這兩個世界合而為一時，當這兩個世界不再因為秘密的保有而存有某緊張的關係時，所謂的好奇心、神秘感也就變質了；新聞媒體成為兒童學習的對象，根本無需問任何問題，兒童已被塞滿眾多答案。超越口頭語言本身，電視消滅知識的獨特排他性，也排除了童年與成年社會中間的重要區別，當然童年的概念也就不存在。電視的本質，是要將每個人的心智狀態統一化，導使兒童與成人的分界模糊，製造了所謂的成人似的兒童。

嘿！小朋友，別再咒罵這世界了。你還不懂，在愛情遊戲中，要是少了尋尋覓覓的心傷過程，又怎麼能深刻體會相逢動容的喜悅呢？

——【小蝴蝶小披風】

Buckingham (2000) 認為 Postman 等人將讀寫能力侷限為一種特殊的技術——也就是印刷書籍的技術，甚至認為是印刷技術真正產製出讀寫能力，是過於科技決定論的定調。因為童年的概念好比語言的學習，具有生理的基礎，但如果沒有社會環境的激發培育和需要，它不可能存在。但是相對的，是否有必要強調「童年」的發展，主要仍操之在成年人建構的社會體制對於的童年概念建構的，也反應彼此的權力關係。Ivan Illich 就提出藉由教育形塑的兒童，只是被動的接收社會主流價值觀，也提出對享有童年的少數人而言，童年時代卻似乎也是一種負擔，許多兒童認為成人世界是充滿可以自由選擇而不受父母師長拘束、也不需要每天固定到學校上課等渴望代表，「他們之中的許多人只是被迫度過童年時代，他們對於扮演的兒童角色完全沒有興趣。」(Illich,1994:40) 同樣的畫面也可以在幾米繪本中看到小蝴蝶與小披風以及狗狗，頭頂著比自己高數倍的書蹣跚的走著。

面對童年的概念，仍然必須要識所處的時代社會背景來建構，繼而推論出相對的成人與兒童群體的認知位置。童年的光明希望象徵在文明社會是一個長久根深蒂固的概念；兒童被界定可以因為不懂世事而相對保有被寬容對待的特殊位置，也提供成人一個逃避真實生活的出口；純真無邪的童年更在資本主義行動中重複強調並化作消費實踐，提倡藉由純真童年的符號消費就可回到回憶中的美好並得到心靈的解放自在。

第三節 幾米景觀與童年消費

純真的童年佔據幾米景觀的重要位置，兒童充滿想像力的自由思想，也激起幾米童年景觀更加豐富多彩的內容；除此之外，眾多借童年之名而進行的消費活動與其消費的對象，皆與整個童年概念有緊密相連的關係。

一、幾米景觀消費童年想像

童年，在幾米景觀中扮演著美好純真的角色，是夢幻般的回憶體現。兒童不需掩飾的嘻笑哭鬧或整日發呆做夢，提供成年人面對真實嚴酷生活的心靈出口，藉由如兒童般的想像可以苦中作樂，是幾米景觀中蘊含的童年魔法。

當你覺得人生無趣，身心疲憊，日子過不下去了，請你記得來找我。我不為你開藥，不替你解決任何問題，我只為你闢一個寧靜的空間，為你點上美麗的燭光，放上悠揚的音樂，帶你回到童年。

——【履歷表】

上述引文是從事〈回到未來〉這個職業者所填寫的履歷表內容，具有魔法的童年特質，整基於一切都是充滿陌生與新鮮有趣，所以要回到未來的方式，就是重回童年開啓想像的能力。善用想像力的童年，無時無刻不為世界建構出超現實的場景，Benjamin 認為對於兒童而言，首先是他們有異於成人的眼而充滿好奇的看待世界，對於所接觸的每一個物品都充滿豐富的象徵與想像，就如 Benjamin 描寫自己的童年回憶，也提到運用想像力讓世界呈現多重面貌：

我幻想自己在肥皂泡裡飄過整個房間，我沈浸在這種繽紛的遊戲中，直到泡沫破碎。當我仰望天空、當我玩耍珠寶、當我閱讀書籍時，我都會把自己迷失在色彩裡。孩子們隨處都可以發現他們的獵物。

(Benjamin,2003:184)

如何讓想像化爲生活中的實踐？其中最重要的方法就是模仿（mimetic modes of behavior）；不論在哪裡，兒童的玩耍都充滿模仿的行徑，並且不限於模仿另一個人，兒童除了玩著當店東或老師，也模仿風車和火車。（Benjamin,1979:160）這種遊戲的態度讓兒童在面對這個沾染資本主義神話的世界時，兒童能夠重新去質疑與翻新它的意義，將絕然不同的東西並置形成新的秩序；由於任何事物對他們來說都是新鮮的，對於那些舊的或被廢棄的物品，兒童也將其放置在一種新的關係網絡之中，開展新的意義。Johan Huizinga 則賦予遊戲（play）深層的文化意義，他提出從動物、孩童嬉戲到話語、法律、戰爭、學識、詩歌、戲劇、神話藝術與哲學等文明形式，都具有遊戲激動、專注與生氣勃勃的本質；因此遊戲是超越純粹物理學或生物學，擴大延展至我們生活中的文明，於是「遊戲伴隨著文化又滲透著文化。」（Huizinga,1997:4）因此，遊戲是一種文化現象的複雜形式。它是一種作為有意識獨立於平常生活的自由活動。幾米也提到自己的作品描繪許多兒童的原因，是因為「年紀小的孩子，本身就很好玩，他的趣味會顯現在各種想法上…。所以在國小的孩子身上就可以設計作些好玩的東西，一個小學生，生活單純，調皮搗蛋，意見又多，他們會很無煙頭，光想想就很好玩。」⁶⁸因此，兒童天馬行空的想像應用在遊戲，它是一種與物質利益無關的活動，不受商品拜物污染，連物品的使用價值也列入考慮，終能跳脫資本主義中人與物的桎梏，建構屬於自己的超現實世界。

兒童既然處在一個尚未解咒的世界，細微瑣碎的事物在他們眼裡自然也能擁有魔幻一般的魅力；在此，本論文以研究者參與「森林裡的秘密」⁶⁹

⁶⁸ 參照《照相本子》一書裡附錄幾米的訪談稿。

⁶⁹ 「森林裡的唱遊」是我在 2005 年 4 月 2 日至國家音樂廳欣賞的演奏會，這次的經歷給我一個很大的衝擊，因為在場有很多是不滿國小年紀的孩童甚至是要抱在懷裡的嬰兒參加，明顯的不符合「成人繪本」一詞中的「成人」讀者群。並且音樂會中，不時可以見到我座位前方的兒童站起來模仿樂團指揮簡文斌雙手高舉的動作比劃。我就訪問身邊一位國小四年級的男孩，他手裡拿著履歷表（這本是幾米所有創作中「文字」最多的繪本，明顯需要「相當的識字與聯想能力」），我就好奇問他「會看履歷表裡面的文字嗎？」他說「會！」並且「覺得圖跟文字很好笑」。（這可以說明「文字深度」（即是文字的聯想能力）對兒童來說是不構成問題的；因為文字本來就是符號系統的表述，聯想也更有不同）後來，我請問它是如何得知這個消息，他就是說是「自己上網看到這個消息去訂票，帶爸爸一起來看。」（此時，他爸爸也在旁邊說之前根本不

音樂會的親身體驗，加強論述兒童是如何經由模仿與遊戲的態度，達到「在一個大的物質世界中，塑造出自己的小物質世界(produce their own small world of things within the greater one)」(Benjamin, 1979: 53)的目的。「森林裡的秘密」音樂會地點是在國家音樂廳，舞台懸掛以幾米原著《森林裡的秘密》為主軸設計的大型樹林造型紙卡，讓國家交響樂團呈現如坐在樹林裡表演的氛圍，地下鐵的彩色椅子穿插在樂團之間，搭配投影頭戴彩色布瓜帽的兒童影像，及隨著樂曲情節搭配在舞台演出的布偶與真人飾演的父親角色，將國家音樂廳構築成爲真實又魔幻的超現實世界。有趣的是，在近二小時的演奏過程中，我不時可以看到座位前方的兒童或站或坐，高舉雙手上下揮動模仿舞台上指揮的動作，或者學著木偶的動作一起跳躍甚或開心大笑；他們沈浸在眼前的表演與自己內心的想像，完成了在場成年人完全不可能做的事，讓我看到一部舞台表演者與舞台觀眾交互演出而取名爲音樂會的文本，也挖掘出整場音樂會的新意義。這樣的展現也呼應 Huizinga 所提出的遊戲的「典儀」成分，即一件事情的展示、再現、戲劇型演出、或真實的想像性的現實化，也可說是「在遊戲」(Huizinga, 1997:17)。因此，遊戲並沒有高低層次的區別，它的重要特徵就是與平常生活的空間隔離，在這樣的特定空間中依照一定的規則來進行遊戲，也顯示出一種遊戲的神聖狀態，因此這樣「真實自發的遊戲也會是深為嚴肅的」(Huizinga, 1997:23)，因爲遊戲者忘卻身心的進入遊戲中，情緒與行徑被捲入緊張也進入高興，是一種認真嚴肅對待的態度；就如在〈超現實〉一文裡的兒童，認真的說出自己的想像，並且強調其真實性：

兩歲時，我擁有一隻巨大的粉紅豬，牠總在我嚎啕大哭時逗我笑。
三歲時，我騎著小木馬一路搖到外婆家，牠不喝水也不吃草。
四歲時，我離家出走，在公車上睡著了，最後是太空超人送我回家。
我真的沒有騙你，我通通都記得，還有照片為證。

——【照相本子】

知道幾米，兒子帶他來這場音樂會也是他第一次來國家音樂廳)。表演結束，大廳擺放兩隻氣球大象，於是只見全場成人與兒童是擁抱或抬起大象，猶如一個室內遊樂園，大夥以拍照做結束。

在幾米景觀與 Benjamin 的論述中，兒童生活在夢境與魔法織成的世界，童年的意義不在於重溫孩提時代的浪漫溫馨，而是以孩子特有的感觸來重新感受現在每一刻。這種無拘無束且肆意融合真實與想像的遊戲心態，是兒童超越成人的能力，也提供有別於理性成人的出口，開啓擺脫神話桎梏的通路，童年也就成爲一段逃脫成人世界否定和壓抑，卻能完成夢想願望的時光；而 Huizinga 也認爲藉由如兒童般最貼近遊戲本質的活動，它可以作爲我們日常生活的插曲，所以諸如牌桌、舞台、電視、球場等，這些佔據特殊遊戲場所的活動都可以視爲遊戲，藉由一項活動的舉行開創一個隔離平常世界的暫時天地。但是，面對資本主義社會的急速變遷，令每個人的童年經歷都變的雜亂破碎，甚至許認爲自己是沒有經歷過童年階段的遊戲玩樂，取而代之是現實不斷的殘酷競爭；因此，每個遙想擁抱美好童年經歷的成人，表達對充滿想像與純真的童年特質的懷舊，以及對真實生活的逃避或抗議，最終就是藉由圍繞童年的消費實踐呈現。

二、Kidult 的消費實踐

Kidult：一個連結 kid（孩童）和 adult（成人）的複合字⁷⁰。源自於 1985 年 8 月 11 日英國「泰晤士報」(*The Times*) 一篇廣告界的文章「Coming Soon: TV's New Boy Network」；2001 年美國歌星 Mandy Patinkin 的個人專輯以「KIDULTS」為名，將此字正式帶入流行文化領域。Kidult 主要有下述四個意思：

- (n.): 1. 外表或行為像是成人的小孩。
- 2. 繼續參與並享受年輕文化 (youth culture) 的中年人 (a middle-aged person)。
- 3. 同時吸引小孩和大人之電視節目、影片、電玩或遊戲。
- (a.): 形容某些常以媒體的形式 (a form of media)，來吸引孩童與成年人的物品。

當電視影集「南方四賤客」(*South Park*) 以四位在小學受教的孩童形象，在所處社區裡面發出對生活與政治的嘲諷，戲弄父母親與教師等成年人；哈利波特 (*Harry Potter*) 與他的一夥朋友們，發揮個人的智慧與團結合作的能力打敗邪惡佛地魔 (*Lord Voldemort*) 的黨羽，並掀起一股魔幻文學旋風席捲全球出版界，成為各國暢銷書排行榜的常客；電影「藍色珊瑚礁」(*The Blue Lagoon*, 1987) 裡兩位半裸的稚齡主角談情說愛並情不自禁親吻，「小鬼大間碟」(*Spy Kids*, 2001) 裡頭的一對姊弟穿戴附有高科技配備的專業服裝，善用智慧運用各式科技器材解救父母；與成人相同運動規則的兒童棒球、籃球等體育競賽場地上，看到兒童搭配與成人一模一樣的寬大的運動襯衫、專業的技術設備穿著。這一些情形皆表達出兒童與成人相似的對話與行為，體現在服裝、對談、娛樂甚至閱讀方面與成人相仿的品味，展現猶如「微型成人」(*miniature adults*) 的個體形象。

⁷⁰ Kidult 一字的解釋是我參照 "The Word Spy" <http://www.wordspy.com/words/kidult.asp> 與「現代英語評註」<http://www.cybertranslator.idv.tw/wordwatch/wordwatch9.htm> 兩處說明綜合整理而成。由於 Kidult 屬於從傳播媒體開始使用的英語新字，並沒有一個權威的辭典定義，上述的形容詞定義可以在「新牛津英語辭典」(*New Oxford Dictionary of English*) 中發現；而名詞的第一個意指小大人的意思，雖然在 "The Word Spy" 中指出只在 1988 年的用法中看到，所以推論現已廢棄不用，但我卻在其他網頁資訊中仍有看到此意思的繼續使用，且小大人也隸屬本論文討論的範疇，所以仍將其納入釋意。

進入主題樂園裡，成人與兒童身處同樣的機械器材裡頭一起感受遊戲的興奮；各式將真實偶像與卡通玩偶轉化為擺飾收藏的人形公仔與各式扭蛋，吸引成人系列收藏；2005年 Louis Vuitton 的春夏男裝秀上，伸展台上的男模抱著一個 LV Monogram logo 泰迪熊出場，服裝上點綴著小熊與海龜造型的胸針；Prada 推出的一系列機器人 T-shirt、包包與掛飾；Dolce & Gabbana 亦大量運用迪士尼卡通的設計，從米奇、米妮到唐老鴨等人物，搭配陽剛的性感剪裁設計男裝；可以看到紛紛推出以童年趣味或是可愛繽紛造型為主的設計，搭配多元化的色彩來吸引目光；各式將真人形象縮小比例加以卡通化的偶像公仔，或由名家操刀設計且價格不變的時尚公仔，成為眾多成人架上的「收藏」；時尚產業運用多樣兒童型式設計產品，以吸引成年消費者購買，並且也真的形成一股流行風潮，為資本家增加大筆收益。面對各種消費現況試圖以「類兒童的形象」(the images look like children) 向成人推銷一個對於童年的想像 (the image of childhood) 或是想像的童年 (image the childhood)。這樣的消費現象伴隨前述的童年概念延展，表現出成人對童年魅力的嚮往，也化身為成人的消費純真童年的具體實踐。

投下五元硬幣，米老鼠努力搖動；卡通歌曲大聲播放。

投下五元硬幣，白雲隨風飄舞；小花輕聲唱歌。

投下五元硬幣，愛哭的小孩笑了；春天短暫停留。

——【森林唱遊】

彩色花朵搖曳的草原上，藍天白雲微風輕撫，一隻絨毛玩具熊嘴角上揚而面露微笑的騎著米老鼠電動搖椅，這是上述引文主題〈電動歡樂〉的搭配影像；也清楚的連結暗示著一個畫面，所有進入夢幻迪士尼樂園的成人或孩童，在人工電動的歡樂機械裝置中，享受到滿溢的關懷並綻放整齊一致的歡樂聲調，此處沒有黑暗絕望與傷悲，只有源源不竭的快樂。這是另一場屬於 Kidult 的消費展演，成人進入樂園消費無憂的童年，兒童則進入成人設計的兒童樂園營造童年回憶；消費置身幾米景觀中，更可以觀察到 Kidult 另一層屬於物品的解釋——吸引小孩與大人的電視媒體產品，被完美的演繹將並拓展範疇到日常生活的眾多相關用品都是 Kidults：

幾米寢具，提供您初夏另一種充滿童趣優雅的居家佈置。

《地下鐵》飛天女孩系列皮件，營造出天真少女的無邪想像空間。

蘋果妹妹系列皮件，粉嫩色系的搭配，絕對滿足少女的浪漫情懷，散發溫柔的甜美氣息。

這些以童趣為象徵的物品是 Kidults，而相關廣告文案的訴求對象則是喜好童真的 Kidult 族群；同樣的消費現象更可以在娛樂產業中看出：如歌手穿著學生制服唱出童年幻想、清新的民謠路線唱出青春萬歲的淡淡悲喜，潮流公仔的逐漸流行，KITTY、原子小金鋼及哆啦 A 夢的可愛臉孔無所不在，這樣的現象也與整個社會背景的人口結構有關，「童年是一個變化的、相對應的詞彙(a shifting, relational term)，它的意義，主要在於通過它與另一個變化的詞語『成年』之間的比較而加以定義的。」(Buckingham,2000:7)，而生理上的成人與心理上的成人，在這一連串對於童年的消費之下，兩者已距離漸遠⁷¹。並且每一個流行的詞彙背後，往往隱含某些現象的形構與對象群體，Kidult 可以視為一個整體社會現況概述、可以視為精神層次的逃避或追尋，也可以作為自我品味的認同與強化，或者是消費潮流產物；幾米景觀與 Kidult 的關係是相互辯證指涉而彼此進行消費，所以小孩純真形象反覆出現在幾米景觀中，被觀者眼消費、被幾米以手繪製消費；同樣的，幾米景觀也被這些 Kidult 包含小大人、大小孩、商品、形式的不同詞義，以各種有形與無形的動作進行消費。人與物在此相互交融，也呈現商品影像縱介人與人彼此關係的現象。最後，回到本章開始「成人繪本，成人是誰？」的提問，本論文認為這始終是一個鬥爭與論證的話語場域，是否有必要一個答案？若真有解答，也必須交由論述者以其社會與文化背景所持立場進行思量。

⁷¹ 《紐約時報》去年便報導過近年興起的新三十成人典禮，如果以往十八、廿一才算成人，現代都市的成人禮始於三十歲。參「Kidult：成人孩童化現象」。
<http://www.lawpun.com/?mod=iColumn&cmd=showCAS&caID=112>。

