

Kidult:成年的消逝

04 新闻学 李萌 200427023015



<http://imgguancha.gmw.cn/attachement/jpg/site2/20111123/14feb5e0d3951037014c07.jpg>

时下城市中的流行语都表现出二元融合的趋势。Bobo（布波族，布尔乔亚与波希米亚），freeters（英语 free 与德语 Arbeiter=worker），metrosexual（男与女）。矛盾的统一，对立的弱化，仿佛是“全球化”大环境中不可遏制的潮流。

Kidult，就产生于之一全球语境。

Kidult 字源是 Kid（孩子）加 Adult（成人），即儿童化的成人，是那些有着小孩特质的心态、情趣、个性的成年人的代名词。它在 2004 年一经推出，就成为广受认同的新生活理念。同时，它也真实反映了成年、童年界限模糊，孩童化社会价值凸现的社会现象。

无论从外表、语言还是行为、心理，整个文化环境似乎正发生着童年与成年的同化。服饰越来越多的只有大小而没有成人和儿童严格区分的款式；所有人在网络里都使用一套语言系统和各种充满孩子气的惊叹词和表情符号；电脑和网络游戏是成人和儿童共有的贪玩对象。当然，漫画，动画片也不再是孩子们的专利，《哈利波特》《麦兜麦唛》在成年人中也成为畅销。

梅罗维茨认为，童年或儿童的概念是在 16 世纪被赋予特殊的社会和文化意义的。而它的“发明”，很大程度上是受印刷和读写能力传播的影响。书写系统比口语更具有选择性和排斥性。在中世纪，孩子生活在同成人一样的生活范围，也没有分离机构加以限制。当纸制媒介成为信息主要载体后，获取文字知识的困难，文字本身表达和理解层面的明显差异，将受众“聚集”到特定的信息系统，同时也将他们排除在其他“领域”之外，在不同社会层次中造成“秘密”（所谓后台或后区）。“并不是读写本身的存在导致了‘童年’和‘成年’，而是它将成人和儿童的信息系统分开的可能性增加了。”对识字、阅读能力的重视，导致了学校的产生。儿童在学校被分隔开来（如年级），接受针对不同学习阶段而设计的印刷材料，因年龄而决定的不同群体的出现了。随之而来的一切变化都不可避免地将儿童从成人社会中孤立出来，使他们越来越成为需要特殊关注、照顾甚至限制的对象，成人也因积累认知的进步和增量变化，形成了一种“成人思维”与行为模式。

然而自从有了电子媒介，这个信息等级制度的基础就崩溃了。

电视倾向于将不同层次、年龄、地位的人置于相似的信息世界中。原先不同的印刷媒介阅读圈的人被放入同一个公共场景，看相同的节目，甚至共同参与节目，最大限度的同时获取和共享信息。电视对观众的不可分离性和不可控制，不但是儿童将感官的触角伸进了成人世界，也让成年面对着消逝的状况。

我们不得不承认这样一个现实，近二十年经济社会的快速发展，打破了惯常的人生社会化及职业生涯的“时间表”，人们在日益加快的生活节奏和复杂多变的社会环境中承受着更大的责任与压力。电子媒介的出现，给了人们诉诸感官娱乐和缓解压力的途径。严肃的新闻时政，电影等成人节目已不再适合这些不想在电视机前再费脑子的成年人，娱乐、游戏、动画片成为新宠。同时，传统印刷媒介的物理特征，参与条件以及“把关人”——这些限制信息只出现在适宜的生活阶段的因素都不复存在。试想二十年前成人给自己买一本童话故事或是漫画是多么奇怪的事情，即使当一个人对于阅读距离自己生活阶段较遥远的书感兴趣，但将这种兴趣暴露在书店店员或图书管理员面前也是令人尴尬的。但实际上，儿童自发、冲动的本性及天真简单的心态，更接近于人性的本真，更符合成人的心理和精神渴望。

人的童年记忆总是模糊不真的，在思维活动理解能力尚未完善的时候，这种情况不可避免。而随着年龄的增长，“怀旧”“返朴”的情结自然地产生。成人似乎比儿童更愿意找寻不存在的“梦幻岛”和臆想中“无忧无虑”的童年。如果说电子媒介没有将儿童屏蔽在成人节目之外的过滤器，他也将儿童的“后区”暴露在成人面前，展示了一个他们曾经经历却被遗忘，又与之不完全相同的全新的信息世界。那里有真假美丑的简单区分，喜怒哀乐的真实流露，又有为成人忽视的自然、宇宙及未知世界的好奇与纵横的想象。那是纯粹的理想主义者的天堂，儿童以他们的视角和思维观察理解成人和世界。这让成年人获得单纯心理体验的同时也无疑对自己按部就班，循规蹈矩，依照建制的要求和期望成长成熟，甚至变得圆滑世故的生活感到失落。而由即时聊天器、BBS、Blog、社区以及众多不可名状的网络形式组成的网络生态系统，本身就是一个供各年龄的人游戏的巨大的幼儿园。成人在里面乐此不疲地恶作剧、装幼稚、互相吐口水、崇拜偶像、玩游戏，而在现实成人世界里，他们往往不这样。

从另一个角度讲，儿童通过电子媒介窥探到了成人的“后台秘密”，间接模糊了成人和儿童的

行为差异。成人不能让儿童知道他们的秘密，能维持私下的“后台”区域来演练他们的“台上”角色，要隐藏自己的恐惧、疑虑和孩子气的行为。但电视却将这些充满隐秘后台行为的成人空间几乎毫无保留地推给了孩子。结果儿童开始反对成人的许多角色，导致成人全知全能的权威的下降。一旦秘密的存在被泄漏，就很难继续保持。当成人意识到继续借助信息的隔离封锁来维持传统的成人表演已不可能时，他们便会选择另一种行为方式。他们不再惧怕真实的暴露，希望摆脱角色扮演的束缚与痛苦，彼此原谅人性的弱点，而更加向往儿童自由天真的存在。或许并不是所有的成年人都是主动地进入电子媒介中“儿童的后区”，但人心理的需求，和媒介顺应这种需求更多的呈现娱乐化、儿童化，使成人和儿童的角色移向了一个“中区”的全年龄角色。

电子媒介打破了社会身份与物理空间的传统关系，通过将地点接触和信息获取分开，“导致了由角色到角色的社会渠道与由地点到地点的物理渠道的破裂”。人们角色改变时不必经过物理过程，而获得对地点的接触也不用改变社会地位。教育、职业设计，成长阶段曾主要是有关儿童的探讨，但现在越来越多的成年人加入了继续教育的行列，重新规划自己的之业与生活，“成长”变成了一个终身的话题。尤其是在网络传播兴起的今天，虚拟地时空场景，让人不必真正披上学生的外衣进入学校而直接获取自己所需的信息营养。人的生理年龄和社会知识之间的矛盾弱化了。显而易见，社会转变的重要性降低了，因此社会对模糊的社会类别有了更大的包容性。

无论是人主观的诉求，还是电子媒介客观上改变了人接触到的信息范围，它对人最根本的影响在于使人关切的事和思考问题的方式（符号类型）变得不同，继而产生了各种社会现象。

电子媒介结构中最重要的是它以视觉的形式而不是语言来表达大多数内容。因而它势必放弃文字阐述，条分缕析，而使用叙事的模式——用图像来讲故事。从新闻到商业，从政治到科学艺术都变成了故事，富有戏剧性。不可否认，图像和故事是儿童了解世界的天然形式，而文字则是成人的专利。电视抛弃抽象，将一切具体化。当我们认为的这种“哄小孩”的故事在眼前呈现时，观众难以思考，难于去感受，更不需要提问，已有一堆答案可供选择。理智和情感因而变得迟钝简单。尼尔·波兹曼在《童年的消逝》中指出，电视把成人的性秘密和暴力问题转变为娱乐，把新闻和广告定位在十岁孩子的智力水平。也许电视迫使成人把孩子的即刻满足和对后果漠不关心的接收方式视为正常。人类生长所依赖的符号世界，在形式和内容上发生了根本变化，这不要求成人与儿童的思考工具与情感有明显区别。当成人习惯“像孩子一样思考”时，其兴趣结构势必改变，两个阶段的融合不可避免。

我始终认为，成人儿童化是社会发展与人类心理需求的必然，而电子媒介在一定程度上影响了这一行为的改变。在人们更多的关注电子媒介带来儿童成人化时，Kidult 的出现，或许暗示着更多人性的回归和创造的启迪。