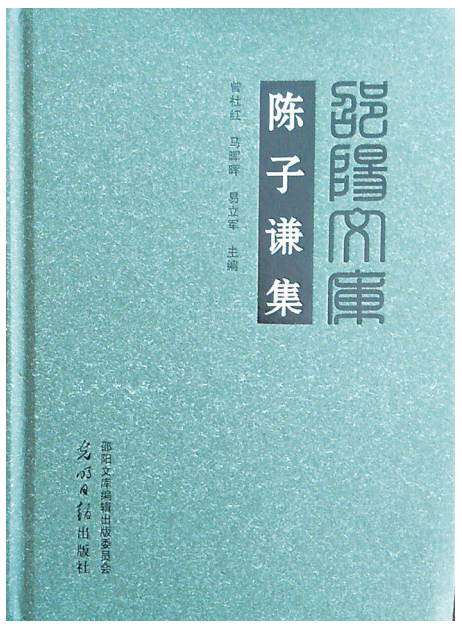
◆《邵阳文库》介评

# 丹青难写是精神

## ——《陈子谦集》前言

马晖晖 曾社红




陈子谦,1944年12月生,隆回县周旺镇井邵村人。1963年毕业于隆回一中,1968年毕业于武汉大学中文系,在四川从事文化、新闻、宣传工作十年。1979年考取厦门大学中文系"钱学"研究专家郑朝宗教授的研究生,1982年获文学硕士学位。历任四川省社会科学院文学研究所文艺理论室主任、古代文学室主任、文学研究所所长、《文学与文化》主编等职。2008年8月,陈子谦因积劳成疾,不幸辞世,享年64岁。

20世纪70年代末80年代初,"钱学"研究刚刚起步。当时,厦门大学中文系在国内最早把钱钟书研究作为学科对象进行探讨。适逢其时,陈子谦到厦门大学深造,在郑朝宗教授的引领下,成为"钱学"研究的得力骨干。从1980年起,陈子谦倾心"钱学"研究,1982年毕业时,完成了9万多字的硕士学位论文《钱钟书文艺批评中的辩证法探要》。

研究生毕业后,陈子谦研究"钱学"更为深入,研究方向主要是钱钟书与中西诗学。他从文学、哲学、历史、心理学、修辞学等多方面进行全面系统的学习和研究,先后在《文学评论丛刊》《中国社会科学》《人民日报》《文学遗产》《文学评论》等刊物发表《试论钱钟书"以实涵虚"的文艺批评》《〈谈艺录·序〉笺释》《论钱学品格》等论文。1992年,他出版了"钱学"研究专著《钱学论》。1993年起,陈子谦在四川省社科院文艺学专业招收以"钱钟书研究"为方向的硕士研究生。他开设了《钱钟书著作选读》和《钱钟书诗学》等课程,师从他的硕士毕业生大都考取了四川大学、北京师范大学等著名学府的文艺学、古典文学、欧美文学方向的博士生。他所指导的学位论文《钱钟书与中国札记体传统》《鉴赏批评:从传统到钱钟书》《钱钟书对中国诠经传统的继承和超越》等,得到一些著名学者的首肯。

陈子谦研究"钱学"的主要成就和贡献,主要体现在以下四个方面:

一是科学定义了"钱学"。陈子谦在《钱学论》引言中这样定义"钱学"——"钱学"者,不是"钱学学派"或"钱钟书研究"之称,也不是用《围城》或《管锥编》《谈艺录》《宋诗选注》写成的"八股文",而是钱钟书全部著作、学说及其独特方法的总称……这一定义,让许多"钱学"研究者茅塞顿开,得到了学术界的普遍认同。

二是确立了钱钟书的当代意义。陈子谦在他的《论钱钟书·跋》中开头就说:"我一向认为,钱钟书对中国传统文化的继承和发掘,对中西文化的融通和各门学科的打通,特别是他作为大学问家的广博和睿智,在20世纪的中国是没有多少人能够与之比肩的。"他认为:"钱钟书的价值所在,是以其兀立的智慧王的形象,站在'他者'的立场,对当代学界进行警戒和矫正。"陈子谦从"道"的层面对"钱学"精神气韵的把握,高屋建瓴,引人深思。

三是提出了一系列独特的见解。陈子谦提出的钱钟书"非比较文学"论和"辩证赏析"论、"围城心境"论等,在学术界产生了广泛影响,在"钱学"研究中独树一帜。陈子谦的专著《钱学论》中有这样一段话:"我一向力主钱学'非比较文学',直至郑朝宗先生1987年在《人民日报》披露《〈管锥编〉作者的自白》,我始知两位前辈在这个问题上灵犀早通,所以当初他们一见我持此观点便特加称赏。钱先生曾写信给郑先生说:子谦拈出弟非'比较文学'者,卓见明论,超越一切谈士;此意弟数示人,而听者眇眇,得子谦而发挥透彻,弟既喜且感,引为真赏。"陈子谦通过对钱著的研读深思,对钱钟书先生谈艺衡文精髓的准确把握,发现《管锥编》是一部充满辩证法的著作,阐述周详,让人信服。

电视连续剧《围城》播出以后,有人对杨绛的片头题词提出质疑,认为它未能切中主题或不能完全概括《围城》的思想内容。但陈子谦认为,杨绛是最了解钱钟书的,也最了解《围城》的主题和方鸿渐形象最深层的思想意蕴。她给《围城》电视剧片头题词的关键是"人生的愿望"五个字。正是这"人生的愿望",构成了可以称之为"围城心境"的悲剧心理:城外的人急切地盼望,以求达到"向往"而能变为现实的"圆满";城内的人则由希望而失望、怨望,又从而别有想望。因此,从某种意义上说,《围城》是一部心理小说。"围城心境",是人类生存困境中的普遍心理,只不过通过方鸿渐的形象体现出来。他的"围城心境"论,让喜爱《围城》和琢磨《围城》意蕴的读者醍醐灌顶,让研究《围城》的学者专家叹服。

四是出版了一系列影响巨大的著作。

1984年,陈子谦9万余字的《钱钟书文艺批评中的辩证法探要》一文,被收入郑朝宗编的《〈管锥编〉研究论文集》,由福建人民出版社出版。中国社会科学院研究员、著名学者敏泽先生评价陈文"完全达到博士论文水平"。当他的恩师郑朝宗教授把这篇鸿文寄给钱钟书先生时,钱先生立即回信说:"得书即待子谦同志大作。昨晨入手,停止一切工作,谢绝三四位远客,息心细读,感愧悚惧……子谦同志抉剔之微,具见细心,贯穿之密,备征通识。此才未可限量,惜牛刀割鸡,用违其器,弟真受宠若惊,所谓'感愧'者也……"

1992年,四川文艺出版社出版了陈子谦研究钱钟书的专著《钱学论》,1994年,北京教育科学出版社出版了此书的修订本。该书是学术界公认的当时有关"钱学"的最扎实、最厚重的专著。

2005年,由广西师范大学出版社出版的《论钱钟书》,是陈子谦研究"钱学"的又一重大成果。该书分三卷,是陈子谦研究钱钟书的主要论文的结集,也是他自己比较看重和满意的一部专著。

陈子谦是真正的谦谦君子。不卑不亢,不骄不躁,低调做人,潜心做事,唯实不为名。陈子谦谦虚谨慎,从不喜欢卖弄学术和出风头。他和钱钟书先生一样,许多国际国内重大学术研讨会,能推则推。钱钟书先生每出一书,都亲自署名寄赠陈子谦,但两人除了学术上的心有灵犀,其他都是君子之交淡如水。

◆学林漫录

# 易重廉老师印象(下)

王亦春

我与易重廉老师的第三次见面,距今也有三十多年了。

1985年秋,那时我在县文化局工作,住在一个宽二米多、长二十多米的狭长过道。"房子"光线昏暗,从屋后向门口看去,仿佛一条长长的隧道。

一天下午,我正在里间做什么事情。妻子说,有客来了。我抬眼向外望去,看见"隧道"口的逆光里,有一个熟悉的颀长的剪影,原来是易重廉老师夫妇来访。我想将两位老师让到比较宽敞明亮的办公室去,谁知易重廉老师夫妇就在门口的长条木凳上坐了下来。其时易重廉老师应该是五十左右的年纪。几年不见,易老师反而显得年轻。他的夫人宁老师也是一如既往地美丽端庄。在我的印象里,宁老师是县城少有的能够将普通衣料穿出时尚大方感的女性之一。不仅如此,她也一直是我县策划、组织和辅导基层群众文化活动,特别是校园文化活动的佼佼者。我在之前已经得知易老师调到了邵阳师范学校工作,我想这无论是对他的教学还是学术研究,都是适得其所。

几乎没有怎么寒暄,易重廉老师就开门见山地说,今天来是有一点小事。他这次暑假回隆回来,一是省亲,二是为了赶写一篇论文,但是写着写着,突然发现方格稿纸没有了。当时市面上的文具店里红色横格稿纸倒是并不少见,但是每页300字的蓝色方格稿纸却如凤毛麟角。于是他便想到了我。碰巧的是,我记得以前搬家的时候,在一个纸箱里还有几本方格稿纸。于是我赶紧到后面屋里去寻找,很快就找到了,连忙递给了易重廉老师。

老师接过稿纸,与夫人没有久留,便告辞离去,消失在淡淡的暮色里。易重廉老师这次匆匆而来、又匆匆而去的"闪访",回忆起来宛如昨日。易重廉老师惜时如金,在教学之余一心扑在学术研究上。我从中看到了他专注于"一辈子、一件事"而竭力做到极致的追求,也许这正是根植于易重廉老师身上的屈原"求索"精神的写照吧。

今年夏天,易重廉老师的一个弟子在微信群里发布了一个视频信息,说易老师要举办一次讲座。他虽然接近90岁高龄,却依然精神矍铄,笔耕不辍,真是令人钦佩。一个性情淡定而又"求索"不息的人,一定会健康长寿、永葆青春的。

(王亦春,曾任隆回县委宣传部部长)

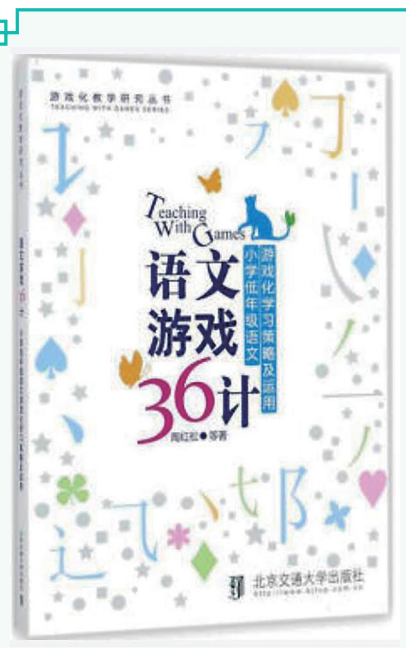
六岭书林

◆序与跋

# 游戏化学习的重要性

## ——序陶红松等所著的《语文游戏36计》

尚俊杰




游戏化学习(教育游戏)最近几年越来越热。

我自己是在2004年赴香港中文大学攻读博士学位时开始进入游戏化学习研究领域的,最初也对其价值产生过怀疑。但是随着时间的推移,随着研究的进展,我越来越觉得游戏具有重要的价值。2015年,我和学生裴蕾丝一起在《中国电化教育》上发表过文章《重塑学习方式:游戏的核心教育价值及应用前景》,其中将游戏的核心教育价值概括为游戏动机、游戏思维和游戏精神3层价值。游戏动机是最基础也最具操作性的价值,它强调利用游戏来激发学习动机,当然也包括了学习知识,提升能力,培养情感态度、价值观等;游戏思维要求我们超脱游戏形式,强调将非游戏的学习活动设计成"游戏";而游戏精神则是最有意义的价值,强调学习者应该以对待游戏的精神和态度来对待学习过程和结果。也可以换一个简单的说法(或许不太严谨):游戏动机是指利用游戏来学习,游戏思维是指将学习变成"游戏",游戏精神是指将整个求学过程甚至整个人生变成"游戏"。

正因为认识到游戏的重要教育价值,所以我决定将游戏化学习进行到底,目标就是让学习更加科学、更加快乐。为此,我们成立了中国教育技术协会教育游戏专业委员会,举行了年会,并面向全国开展课题"基于游戏化学习的教育教学创新实践研究",同时还上线了"游戏化教学法"MOOC。这些会议、培训等得到了广大老师的认可。

在2014年的一次培训中,我认识了陶红松老师。她当时听课非常认真,课后还认真地和我进行了讨论。她说她已经研究小组合作学习5年了,小组合作策略的研究课题也已经告一段落。她正在思考,接下来要研究什么。听了我的那场讲座,她突然发现她在课堂组织的学习活动,就有游戏的元素。从学生的状况来看,学生喜欢这种学习方式,所以她认定基于小组合作的游戏化学习很值得研究。后来我才知道陶老师是深圳市一位特别优秀的语文老师,在福田区教育局的支持下,她成立了"陶红松名师工作室",带着一群语文老师在研究语文教学。那次讨论后,我们就一直保持着联系,或电话、或邮件、或微信,偶尔也在北京大学、香港教育学院开展的游戏工作坊中相遇。

2015年4月,她带着学校几位老师参加北京大学教育学院组织的"游戏进课堂工作坊"。她带来了她主导研发的拼音牌,兴致勃勃地玩给我们看。她说这一版的声调牌太大,字面上的游戏规则太抽象,接下来她要改进拼音牌,还要带领团队来拍摄游戏视频。她做到了!2015年10月她给我寄来了新版"七彩拼音牌",里面声调牌的大小调整合适了,还增加了色子及一张录有8个游戏玩法的小光盘。这项成果获得了国家专利。

也是那一次,她还送了我两本书,一本是她带领工作室老师写的《小组合作学习设计和实践》,另一本是她独立创作的《玩出精彩的课堂》。当时,我就鼓励她再写一本有关游戏化学习的书,把拼音牌在课堂上的运用写出来。希望她不仅要研究拼音游戏,还要研究其他的语文游戏;不仅要研究,还要辐射成果。她答应了,也做到了!2016年5月,她到香港教育学院参加"第20届全球华人计算机教育应用大会",在游戏工作坊做了专题报告《做好游戏化学习的总编导》,得到了与会者的高度评价。2016年10月,她带领工作室成员参加为期3天的面向全国的高级游戏工作坊。在那次活动中,他们不仅去学习,还做了分享。她和她的团队面向来自全国各地的中小学教师、大学教师,还有来自企业的代表们一起研习。

"小组合作策略及游戏化学习",即把成人当作学生,来实施小组合作策略,并在小组策略之下玩拼音游戏。近3小时的活动,有趣、有用,让参加活动的人耳目一新,活动结束了还意犹未尽。在他们身上,我看到了游戏态度,也看到了游戏精神!

而今,真如她所说,她带领团队完成了一本关于游戏化学习的书,还拟了一个游戏味十足的名字《语文游戏36计》。这本书分为"妙计连篇""驰骋课堂""运筹帷幄"3部分,内容涵盖拼音游戏、字词游戏、句式游戏、标点游戏等。"妙计连篇"的游戏设计包括游戏目的、适用时段、游戏准备、游戏流程、方法变通;"驰骋课堂"是游戏化教学实录,呈现的是在教学中运用游戏时,师生的对话与活动;"运筹帷幄"中不仅有传统的学习方法,还有游戏化学习环节,呈现的是完整的课堂设计。从书的布局来看,这是一个循序渐进的过程;从书的内容来看,这是一本指向实际操作的书。陶红松老师来自一线,最懂一线教师的需求。

希望这本书能帮助到准备开展语文游戏化学习的老师们,也希望更多的老师能够写出更多、更优秀的著作。

(尚俊杰,博士,北京大学教育学院副院长;陶红松,邵阳人,任教于深圳)