

基于蒙太奇理论的儿童成长家具设计

王军, 曹蓉蓉, 雷钰, 刘思邑
(湖北工业大学 工业设计学院, 武汉 430068)

摘要: **目的** 对蒙太奇理论进行分析研究, 并提出一种儿童成长家具设计的新方法。**方法** 结合儿童人格培养的特点, 分析蒙太奇理论与儿童成长家具的共性, 提取蒙太奇叙事和表意的特点, 运用蒙太奇思维, 以及平行、交叉、隐喻、对比、声画、色彩等蒙太奇手法, 为儿童成长家具设计寻找新的路径。**结果** 蒙太奇理论所包含的蒙太奇思维和蒙太奇叙事手法具有丰富的内涵, 能够为儿童成长家具设计提供新的思路。**结论** 蒙太奇叙事手法和蒙太奇思维为儿童成长家具设计提供了新的理论框架, 通过叙事的手法将儿童成长过程中具有代表性的事件记录下来, 并通过对故事行为的总结反思, 不断促进儿童人格的发展, 为儿童成长家具设计融入情感因素。蒙太奇理论在儿童成长家具设计中的应用, 是跨学科的创新型研究。

关键词: 叙事; 人格; 情感; 成长; 反思

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2022)12-0283-07

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2022.12.034

Design of Children's Growth Furniture Based on Montage Theory

WANG Jun, CAO Rong-rong, LEI Yu, LIU Si-yi

(School of Industrial Design, Hubei University of technology, Wuhan 430068, China)

ABSTRACT: Through the analysis and research on the montage theory, this paper provides a new method for the design of children's growth furniture. This paper analyzes the commonalities between montage theory and children's growth furniture based on the characteristics of children's personality training, extract the characteristics of montage narration and ideology, uses the montage thinking and montage techniques of thinking, parallel, cross, metaphor, contrast, sound and color to find a new path for children's growth furniture designing. The montage thinking and montage narrative techniques contained in the montage theory have rich connotations and can seek new ideas for the design of children's growth furniture. Montage narrative techniques and montage thinking provide a new theoretical framework for the design of children's growth furniture. Through narrative techniques, representative events in the process of children's growth are recorded, and the development of children's personality is continuously improved through the summary and reflection of the story behaviors, incorporating emotional factors into the design of children's growth furniture. The application of montage theory in the design of children's growth furniture is an interdisciplinary and innovative research.

KEY WORDS: narration; personality; emotion; growth; reflection

当前关于儿童成长家具设计的研究主要以可持续为重要导向, 通过改变功能满足儿童各年龄段“用”的需求, 虽然利用该方法增长了产品的使用寿命, 但是对功能的过度重视导致产品变得枯燥无味、缺乏情感。儿童产品最终的使用者是儿童而非购买者家长本

身^[1], 设计的目的不仅是销售, 更重要的是满足用户的需求, 特别是儿童家具, 其存在应以帮助儿童健康成长为目标, 因此, 儿童成长家具设计不仅要满足儿童的生理需求, 而且要关注儿童的心理发展需求。为满足这一需求, 可将故事记录与儿童成长家具相结

收稿日期: 2022-01-15

基金项目: 基于楚文化创意的传统玩具设计与研究 (HBCY1906)

作者简介: 王军 (1970—), 男, 硕士, 副教授, 主要研究方向为产品开发与设计。

通信作者: 曹蓉蓉 (1996—), 女, 硕士生, 主攻产品开发与设计。

合,在成长过程中通过对成长故事的反思来完善其人格,促进儿童健康成长。经调查研究发现,蒙太奇理论与情感叙事的儿童成长家具设计存在共通之处,因此,本文将通过对蒙太奇理论的挖掘,找出适合儿童成长家具设计的新方法,补足儿童成长家具缺失的情感要素,帮助儿童培养健全的人格。

1 蒙太奇理论与儿童成长家具

1.1 蒙太奇理论探析

蒙太奇一词由法国建筑学术语“Montage”音译而来,在建筑学上的意思是装配、构成,即对各种材料的组装活动,后来用在电影制作上,有剪辑和组合之意^[2],在电影美学界,蒙太奇代表镜头的组接。当蒙太奇作为电影拍摄的手段时,有 2 个主要的功能,即叙事和表意功能^[3],称之为蒙太奇叙事手法。当蒙太奇作为一种思维活动时,被认为是各种艺术所固有的东西^[4],称之为蒙太奇思维。蒙太奇理论内涵见图 1。

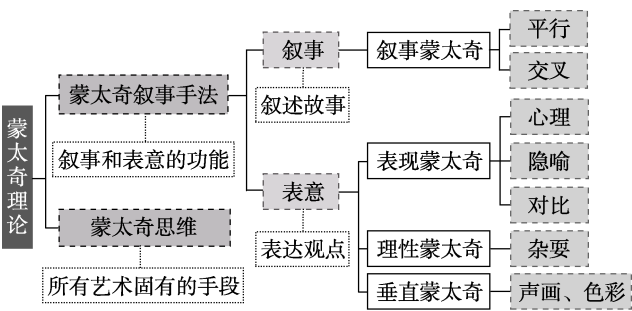


图 1 蒙太奇理论内涵
Fig.1 Connotation of montage theory

1.1.1 蒙太奇叙事手法

当蒙太奇作为叙事手法时,具有叙事和表意两大功能。

叙事蒙太奇较为常见的手法有平行蒙太奇与交叉蒙太奇。平行蒙太奇指 2 条及 2 条以上同时异地或异时异地发生的事件,且故事情节不发生相交;交叉蒙太奇与平行蒙太奇在叙事空间和时间上有异曲同工之处,但二者最大的区别在于故事情节的交叉性。

表意的手法有表现蒙太奇、理性蒙太奇以及垂直蒙太奇 3 种,表意的目的不是叙事,而是通过对叙事片段艺术化的处理来表现特定的情绪。表现蒙太奇主要有心理、对比、隐喻 3 种类型。心理蒙太奇指通过镜头的组接,展现人物的回忆、幻想、梦境等心理活动,是表现人物内心世界常用的一种手法。对比蒙太奇通过具有极大反差的、互成对立的镜头,来表现故事的寓意或思想。隐喻蒙太奇运用类比的手法,借用事物 A 类比概念 B,通过观众的联想来理解两者的关系,可以将隐喻蒙太奇中的类比看作是对符号的巧妙运用。理性蒙太奇最大的贡献者是爱森斯坦,他主张

通过镜头冲突产生新的思想,强调电影表现对感官和情绪的冲击力,因此,爱森斯坦将蒙太奇看作是“表达思想”的手段^[5]。理性蒙太奇常利用跳跃感的画面给观众带来强烈的视觉效果。垂直蒙太奇是随着有声电影与色彩的出现而产生的,因此,又可将垂直蒙太奇看作是声画蒙太奇与色彩蒙太奇。

1.1.2 蒙太奇思维

蒙太奇学派认为,蒙太奇思维是普遍存在的,不仅存在于电影领域,在其他文学艺术领域和日常生活中也都有所体现^[6]。蒙太奇被看作是选择和处理现实的方法^[6],实际上就是对生活素材选择处理后的重新组织,是一个“去粗取精”的过程,这种创造新的艺术效果的规律普遍应用于所有艺术领域,产品设计也不例外。

1.2 儿童人格与儿童成长家具

1.2.1 儿童期人格的养成

人格是个体对现实较稳定的态度,以及基于此形成的习惯化的行为方式,以生理素质为基础,形成于社会实践之中^[7]。儿童期是人格培养的关键时期。阿德勒指出,儿童在面对成长中的事件时会形成一套适用于自己的规律和方法来指导自己以后的行为,幼儿阶段该行为尚未形成固定的思维模式,但随着年龄的增长,儿童期总结的经验会逐渐固定下来,成为影响其成年之后的、稳定的、不易被改变的思维模式,并支配着其他的思想和活动,如果在儿童期就纠正其错误的判断^[8],将有助于儿童养成正确的人格。多元智能理论中的自我反省智能强调反思的重要性,即个体在认识、洞察、反省自身的过程中,获取评价自己动机、情绪、个性等信息的能力,并有目的地利用这些信息去调试自己的生活^[9]。人格形成于社会实践,反思是对社会实践活动的分析和总结,因此,可以利用反思的特点来发现社会实践中的错误,并总结经验,从而促进儿童人格的发展。

由上述条件可知,儿童人格具有可变性和相对稳定性特点。可变性要求人们重视对成长故事的总结和反思,在成长中不断完善人格;相对稳定性要求人们要抓住儿童期这个关键时期,在儿童人格固定之前就加以指导。在家庭环境中,情感因素对儿童人格养成的影响大于物质条件的满足^[10],因此,关注儿童健康人格的养成,关键在于儿童情感的培养。游戏由于其天生的趣味性和教育性^[11],在培养儿童健全人格方面有着极大的优势,因此,将反思功能融入儿童成长家具的同时,也应该加入娱乐的环节,以增加儿童参与的积极性,共同促进儿童人格的培养。

1.2.2 儿童成长家具问题分析

“成长性设计”是以满足儿童产品的基础功能为前提,将重点放在儿童的成长情况上,以儿童产品为

媒介, 通过融入某种因素来激发儿童正面积成长的设计理念^[12]。成长性的儿童家具不仅要满足生理基础上的使用功能, 还要关注儿童心理的发展, 在设计中融入能够促进其情感发展的设计元素。

目前关于成长儿童家具的设计, 大多集中于结构、功能等方面。例如 Irem 设计的“COCOON”婴儿床(见图 2), 同一组产品部件通过不同的组装方式, 在婴儿期可作为婴儿床和储物架使用, 幼儿期又可变为玩具和桌椅使用, 这种设计方式虽然在一定程度上增加了婴儿床的使用寿命, 满足了儿童期生理变换的需求, 但是对儿童心理的关注欠缺, 唐纳德·诺曼在情感化设计中提出“为人的设计”的口号, 因

此, 儿童家具在满足儿童基本的生理需求时, 也应满足儿童的情感需求, 帮助儿童培养健全的人格, 满足儿童身体和心理健康成长的需要。

“在生命初期就留下的深刻印记会影响一个人一生的处世态度。”阿德勒主张, 研究儿童人格时应将其置于社会环境中, 通过观察儿童对待环境的态度, 判断其人格特点。儿童成长家具作为伴随儿童童年的物品, 是儿童成长的最佳伴侣, 利用其与儿童互动性强、使用年限长等特点, 如果将儿童在成长过程中那些有意义的、对儿童影响比较大的事件留存在儿童成长家具中, 在不同的阶段供儿童回忆反思, 使其在反思中不断提升处事能力, 将有益于儿童形成正确的人生观念。

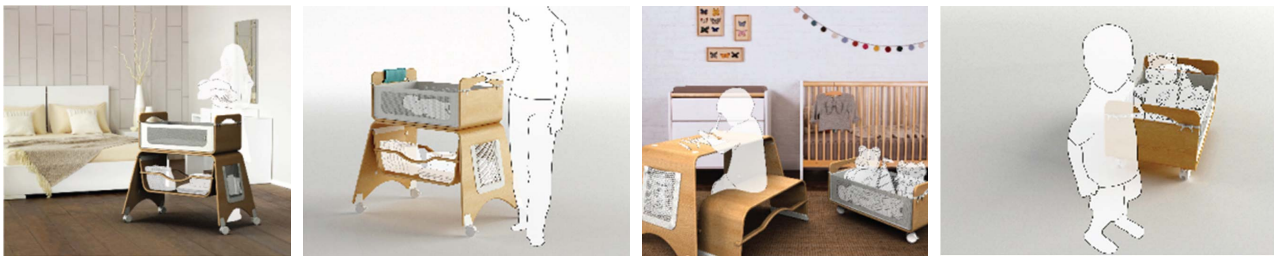


图 2 “COCOON” 儿童成长婴儿床
Fig.2 "COCOON" children's growing crib

在成长型儿童家具设计中融入记录成长故事的功能, 也可以看作是对现实进行选择和处理的过程, 即对儿童成长过程中具有意义的事件进行挑选和艺术处理, 并记录在儿童成长家具中。由此可见, 可将蒙太奇思维及手法融入儿童成长家具设计中。

2 基于蒙太奇理论的儿童成长家具设计方法

2.1 方法的创新性

传统儿童成长家具设计手法侧重于产品的延续性, 通过改变组件的拼装方式进行各种功能的变化^[13], 过于追求形式的儿童产品忽视了儿童成长过程中情感的需求, 使儿童产品变得生硬, 且缺乏情感交流。基于蒙太奇的儿童成长家具设计方法区别于传统的儿童成长家具设计方法, 新方法通过分析蒙太奇理论, 可以提取适用于儿童成长家具设计的方法。基于蒙太奇思维和叙事手法, 将蒙太奇叙事和表意的特点融入儿童成长家具中, 赋予儿童成长家具情感要素, 强化产品的故事性, 使儿童成长家具能够在儿童的生理和心理方面共同发挥作用。让儿童在成长过程中能够回想起之前的经历, 通过自我反思以及家长的引导, 在儿童阶段培养其健全的人格。

好的儿童产品不仅要满足娱乐性和功能性的需求, 还要满足儿童的情感需求, 不仅要培养儿童的创造力, 还要培养其积极应对社会的能力。蒙太奇叙事手法在儿童成长家具上的应用, 区别于传统的儿童家具设计手法, 具有一定的创新性。

2.2 方法阐述

2.2.1 蒙太奇理论下儿童成长家具叙事反思结构

蒙太奇是处理电影的手法, 也是对现实生活片段艺术性的选择处理方法。叙事性的儿童成长家具也如同电影一般, 以家具为载体, 将儿童成长过程中的事件转化为具体符号, 融入儿童成长家具之中。在叙述成长故事的过程中, 展开行为活动时儿童是故事的叙述者, 当儿童把故事记录在成长家具上之后, 儿童转化为被叙者, 作为被叙者可以以第二视角观看故事, 同时反思故事行为, 好的故事行为可以达到强化行为的目的, 不好的故事行为可供儿童反思、发现问题, 并及时纠正问题。基于该手法设计的儿童成长家具, 一方面可以记录儿童的成长历程, 陪伴儿童成长, 一方面可以让儿童在反思故事中不断完善人格。儿童成长家具叙事结构见图 3。

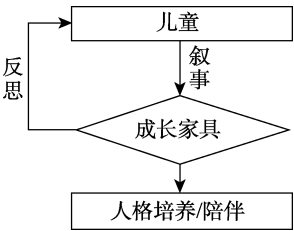


图 3 儿童成长家具
叙事结构

Fig.3 Narrative structure of
children's growth furniture

2.2.2 蒙太奇理论下儿童成长家具设计方法

在电影第一符号学中,麦茨用“内涵”和“外延”的概念来研究电影的表达问题。鉴于电影叙事与儿童成长家具叙事的相似性,在阐述蒙太奇理论下的儿童成长家具设计方法时,借用“麦茨电影表达方法”框架,结合蒙太奇理论,对新方法进行论述。新的儿童成长家具设计方法见图 4。

外延为儿童成长家具叙事的第 1 阶段,即完成记录故事与表述情感的过程。这个阶段是故事叙事与表意的初级表现,在平行蒙太奇下,儿童成长的时间与空间具

有非连续性,故事的记录不是连续不断的,而是选取具有代表性的片段进行单独记录。故事记录具有独立性,该阶段的独特性可以从颜色、造型大小等方面体现出来。儿童在上一阶段总结的经验会影响下一阶段的思维和行动,交叉使各阶段的故事产生联系,产品部件之间也具有关联性。例如“GroDoor”成长门设计,门洞上的填充物记录了孩子的身高,以及成长过程中显著或重要的时刻,记录的故事是经过挑选的,多个故事的共同存在体现了平行和交叉蒙太奇的特点,共同叙述了孩子在不同时空所经历的成长事件,见图 5。

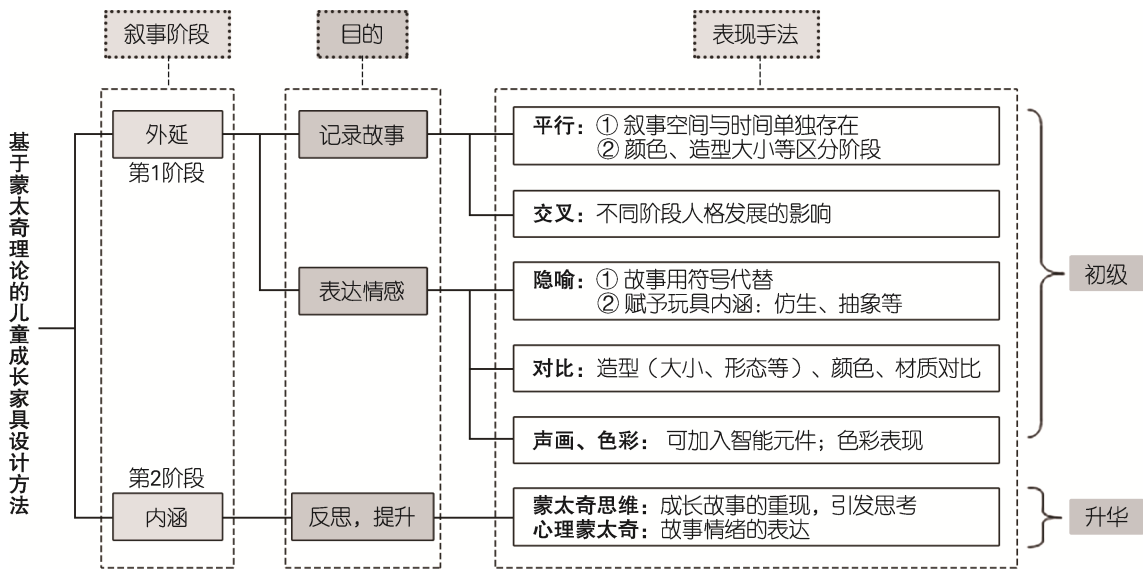


图 4 基于蒙太奇理论的儿童成长家具设计方法
Fig.4 Design method of children's growth furniture based on montage theory

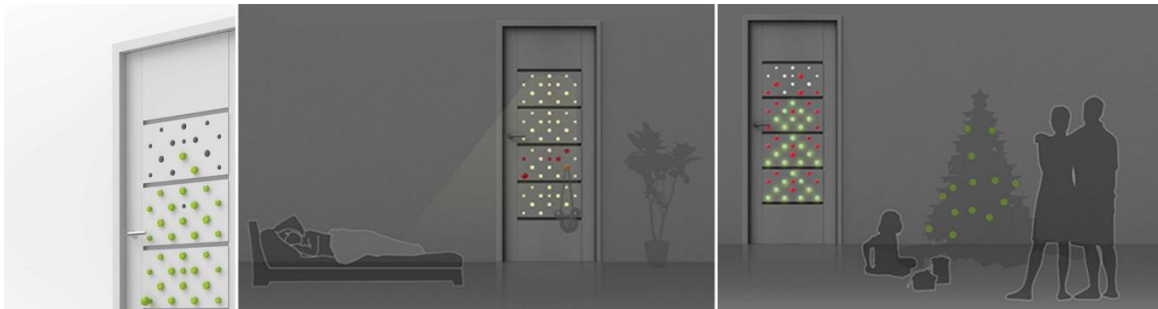


图 5 “GroDoor”
Fig.5 “GroDoor”

记录故事的同时也是在表述情感,运用隐喻、对比、声画、色彩等蒙太奇手法,对产品的情感进行表达。象征符号被运用于电影之中时,巧妙且丰富^[14],隐喻利用符号的特性,将故事转化为具有意义特征的符号,这个符号可以是故事中心的一个小物件,也可以是经过设计后的意义符号。对比利用视觉冲突可以表述情感,其中材质、颜色、造型、形态等都可以作为表现手段,通过强烈的视觉刺激,产生特定的效果。随着新科技的发展,记录故事的手段不再局限于纸质

媒介,视频、音频等电子元件为故事记录提供了新的参考。在色彩方面,可以通过色彩间的联系,表达出不同的情感^[15]。暖色调给人以积极的情绪,代表喜悦的心情;冷色调给人以忧郁、消极的情绪,可以代表失望或失落的情感,因此,可以借助颜色表达故事中儿童的情绪问题。故事是成长家具设计的核心内容,因此,在设计时可以弱化次要部件的色彩,通过造型及色彩的处理,突出记载故事的部件,使故事性在整个儿童家具设计中更加突出,从而吸引儿童的注意

力, 提高其积极参与的可能性。

内涵是蒙太奇理论下儿童成长家具设计的第 2 阶段, 也是完成人格发展任务的重要阶段。内涵在电影表达中是情感的升华部分, 在每个影视作品中, 都蕴含着影片想要传达的内涵, 这个内涵一般不会直接体现在影片中, 而是观影者对整部影片进行理解和思考后产生的情感。在电影表达中, 大部分影片的素材来源于现实, 最后表现出来的思想却高于现实, 这正是通过内涵这一过程产生的。内涵在儿童成长家具设计中亦是故事行为情感的升华, 表现为对故事行为的反思和强化, 儿童成长家具记录儿童在成长过程中发生的一些有代表性的故事, 儿童的认知水平会随着年龄的增长不断提升, 对前一阶段的行为进行反思, 有助于提高后一阶段儿童人格的发展和完善。为方便儿童对故事进行回顾, 应设计能够易于拆卸或者展示的结构, 方便“故事”的“阅读”, 根据儿童认知发展的特性, 以及其年龄特点, 采取家长干预引导与自我反思的双重手段, 辅助儿童完成成长的任务。

外延和内涵共同构成了蒙太奇理论下的儿童成长家具设计方法, 外延是基础, 内涵是对故事意义的进一步深化思考。新方法一方面能够使儿童成长家具成为儿童成长过程中的最佳玩伴, 陪伴儿童始终, 另一方面又能够让孩子从成长故事的第一视角抽离出来, 以观众的视角看待自己的故事和行为, 以客观的角度审视自己, 通过对行为的思考不断促进人格的发展。

3 设计实践——“Growth elf” 儿童成长记事衣帽架

基于蒙太奇理论的儿童成长记事衣帽架设计方法见图 6。结合叙事与反思的特征, 笔者设计了“Growth elf” 儿童成长记事衣帽架, 叙事时以衣帽架为载体, 将故事记录于枝干处, “拧螺丝” 的装配方式为儿童在使用产品时提供了娱乐功能, 在进行反思活动时, 底部坐垫可为儿童提供反思场所。

“Growth elf” 是为 3~12 岁儿童设计的成长记事衣帽架, 利用蒙太奇思维“打散重组” 的特征, 将模块化设计融入产品中, 衣帽架枝干由多个基础模块构成, 随着儿童年龄的增长, 可以根据其身高变化不断增加模块, 从而提高衣帽架的高度; 产品各个部件都采用了“拧螺丝” 的方式, 可以增加趣味性; 底部部件不仅可以当做凳子使用, 还可以起到收纳其他部件的作用。“Growth elf” 主要为 3~12 岁的儿童提供娱乐、记事、反思等功能, 在儿童 12 岁之后仍可以作为衣帽架使用。

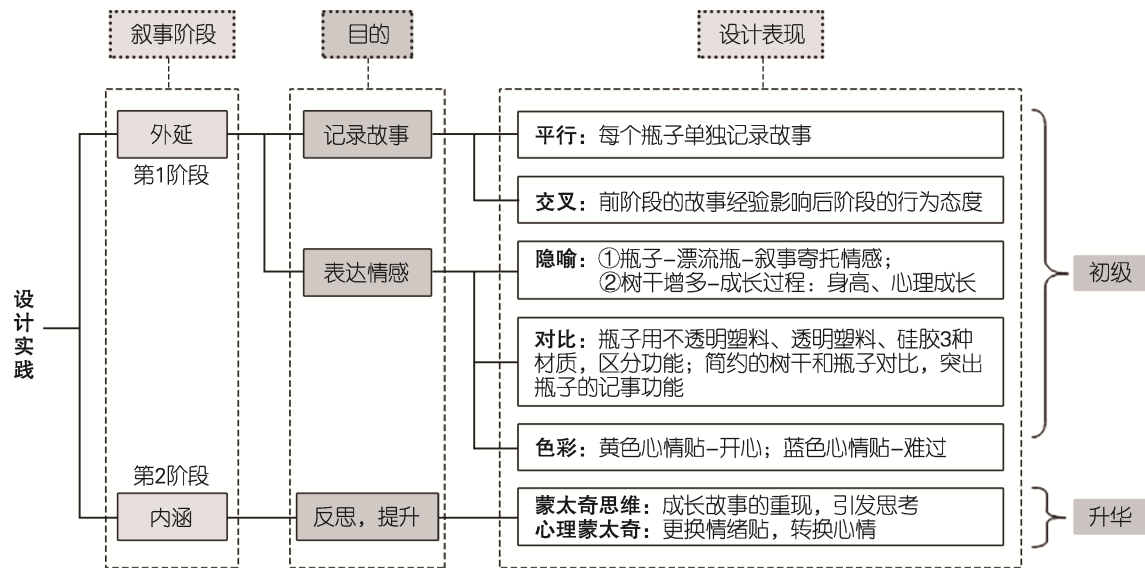


图 6 基于蒙太奇理论的儿童成长记事衣帽架设计方法

Fig.6 Design method of clothes rack for children's growth notes based on montage theory

3.1 第 1 阶段——记事表述情感

蒙太奇是对现实的选择和处理, 在记录故事时, 选择印象深刻的事件记录于“Growth elf” 成长家具中, 可以供儿童反思并总结经验。利用平行和交叉蒙太奇的手法对儿童的成长故事进行记录, 每个成长故事都如同电影片段一样, 既具有相对独立性, 又相互关联。根据时空独立的特点, 采用平行蒙太奇的手法

记录故事, 以“漂流瓶” 的形式, 将故事分别存放于不同的瓶子中, 平行地存在于儿童成长家具中。由于前一阶段总结下来的经验会影响下一阶段的行为表现, 因此, 瓶子之间的故事又存在递进、交叉的关系。在表述情感时, 多采用隐喻蒙太奇的方式赋予产品精神内涵。

1) 由瓶子可联想到漂流瓶, 漂流瓶最早被当作海上交流的一种手段, 后来被人们当作一种寄托情感的载体, 故事记录的目的是传递相应的情感内容, 因

此,采用漂流瓶的形式,将故事装进瓶子中,能够引发联想,以趣味化的形式丰富产品内涵。

2)衣帽架不断增高,不仅预示着儿童年龄的增长,也代表着儿童身体和心理逐渐成熟的过程。运用对比蒙太奇的手法,可以通过材质、颜色来区分产品部件的功能。衣帽架主干部件采用木头材质,瓶子由透明和不透明的塑料及硅胶(底部)构成,防滑纹理可以丰富细节,木质主干部分与多材质瓶子形成对比,能突出瓶子的记事功能。为表现儿童的情绪,运用色彩蒙太奇的手法,给每个瓶子底部加入代表情绪的情绪贴,黄色代表开心,蓝色代表难过,以此来暗示情绪,并通过颜色向父母传递情绪,以获得关注,帮助儿童分析问题。底部坐垫可供儿童休息,为反思行为提供了场所。

3.2 第2阶段——反思促进人格发展

蒙太奇思维将影片看作是对现实生活片段的重现,成长记事衣帽架对成长故事碎片的记录,即是对情绪的表达,也是对儿童生活片段的重现。在记录故事的过程中,唤起儿童对故事的联想,引发思考。儿童认知水平低,抽象思维能力相对较弱,对故事的回忆需要借助具体的实物参考,因此,在记录儿童成长故事时,可将与故事相关的物件置于漂流瓶内,例如

与小伙伴发生争执后弄坏的橡皮、收到的一封道歉信等。漂流瓶内的每一个物件都包含着一定的故事情节,儿童通过分析故事,可以不断发现问题、分析问题,并总结实践经验。人格形成于社会实践中,实践经验又作用于后期的实践活动,儿童成长记事衣帽架通过对故事的记录,促使儿童对故事行为进行思考,从而促进其人格的发展。心理蒙太奇着重于人物内心情感的表达,可以通过情绪贴的更换来体现儿童对故事的态度及其反思前后的情绪。反思活动结束后,儿童可根据反思结果更换心情贴,换为黄色的开心情绪贴时,代表儿童情绪得到了缓解,意识到了问题出现的原因,明白了以后再遇到类似问题时该以怎样的态度和行为来处理问题。底部收纳盒也可以对故事进行收集,为新故事的记录创造了空间。为方便儿童阅读故事,漂流瓶瓶身由2个部分构成,可自由进行拆卸,分开后的敞口形状为故事收纳提供了便利。这一阶段儿童通过对故事的反思,来发现问题并解决问题,完成故事的情感升华,在自我纠错和补充完善中健康成长。“Growth elf”儿童成长记事衣帽架见图7。

蒙太奇理论赋予儿童成长家具记事和反思的功能,不仅能够记录儿童成长的过程,还能在娱乐中陪伴儿童,帮助其培养健康的人格。

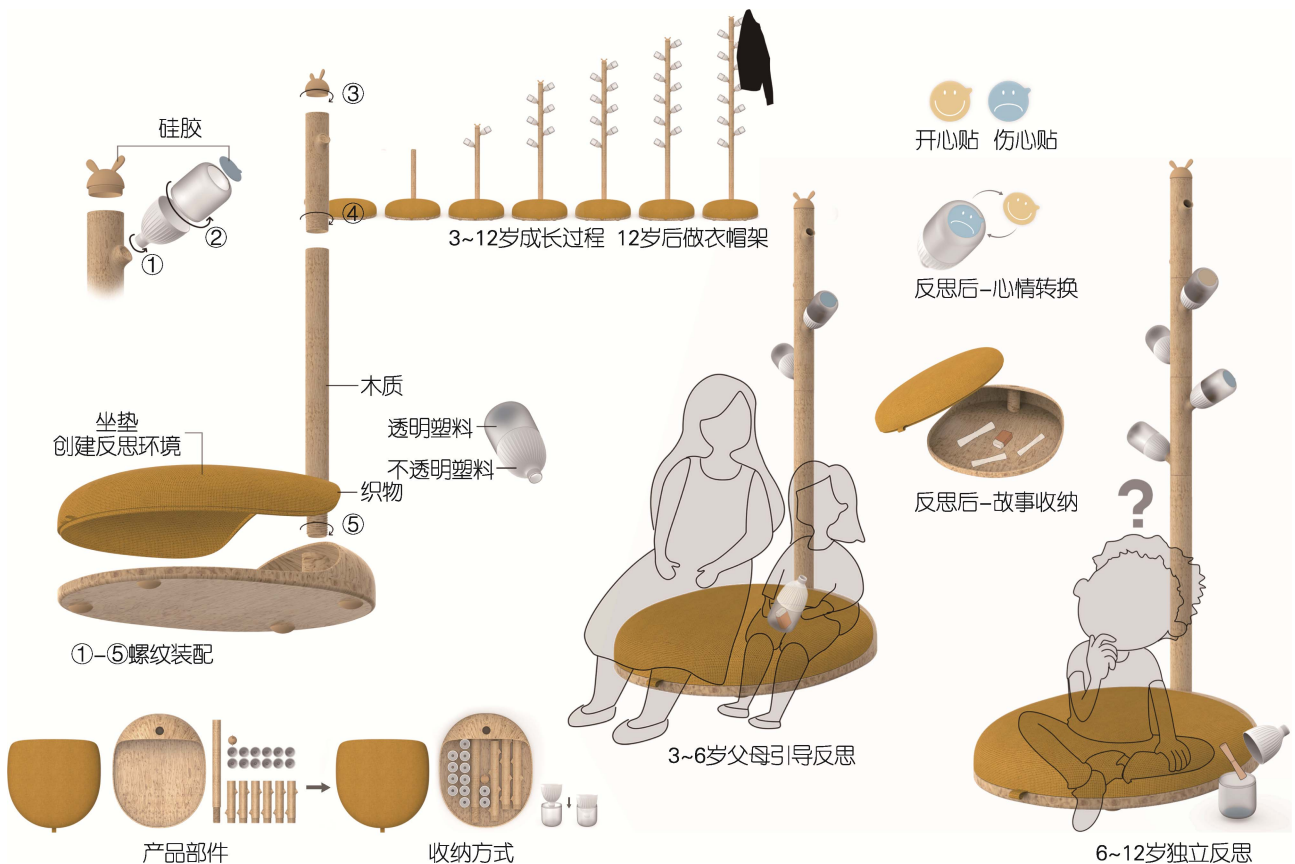


图7 设计实践——“Growth elf”儿童成长记事衣帽架
Fig.7 Design practice: “Growth elf” Children's growth note coat rack

4 结语

蒙太奇理论的伟大之处不仅在于其表现手法多种多样,其思维方式也具有很强的包容性,无论蒙太奇身处任何艺术领域,都能很好地发挥其长处。笔者根据儿童成长家具与蒙太奇理论的相似之处,将蒙太奇叙事和表意的特点融入儿童成长家具设计中,并结合“麦茨电影表达方法”,将蒙太奇叙事手法整合到儿童成长家具设计中,为儿童成长家具的情感化发展提供了新的设计思路。蒙太奇理论在儿童成长家具设计中的应用是跨领域的艺术交流,可以让儿童对自己的经历有充分的认识,并在不断的反思与总结中发展自我、完善自我。基于蒙太奇理论的儿童成长家具不再是一件冰冷的产品,它像小精灵一样陪伴儿童成长的整个过程,陪儿童一起长大。

参考文献:

- [1] 李翠玉,张琼.基于依恋理论的多功能婴儿床设计[J].包装工程,2020,41(4):141-146.
LI Cui-yu, ZHANG Qiong. Multi-Functional Crib Design Based on Attachment Theory[J]. Packaging Engineering, 2020, 41(4): 141-146.
- [2] 冯立,冯亚兵.论现代设计中的蒙太奇[J].装饰,2005(7):59-60.
FENG Li, FENG Ya-bing. On Montage of Modern Design[J]. Art & Design, 2005(7): 59-60.
- [3] 栾之琰,师丹青.多维度下展开的非线性叙事——新媒体时代的体验性叙事设计[J].装饰,2017(4):30-33.
LUAN Zhi-long, SHI Dan-qing. Experience Design during the New Media Time in Relating to Multidimensional Non-Linear Narrative[J]. Art & Design, 2017(4): 30-33.
- [4] 陈传文,余静贵.论产品设计中的蒙太奇思维[J].南昌大学学报(人文社会科学版),2006,37(3):127-130.
CHEN Chuan-wen, YU Jing-gui. The Montage Thought in Product Design[J]. Journal of Nanchang University (Humanities and Social Sciences), 2006, 37(3): 127-130.
- [5] 秦瑜明,高鹏宇.形式主义美学的遗响——蒙太奇美学极致追求与纪录片先锋探索间的爱森斯坦[J].当代电影,2018(11):86-90.
QIN Yu-ming, GAO Peng-yu. Sergei M. Eisenstein: Between Extreme Pursuit of Montage Aesthetics and Vanguard Exploration of Documentary[J]. Contemporary Cinema, 2018(11): 86-90.
- [6] 邓焯非.蒙太奇原理[M].北京:中国电影出版社,2019.
DENG Zhu-fei. Montage[M]. Beijing: China Film Press, 2019.
- [7] 张继英.行为问题学龄儿童的人格特征与父母养育方式的相关性[J].中国健康心理学杂志,2016,24(10):1542-1545.
ZHANG Ji-ying. The Relationships between Personality Traits and Parental Rearing Patterns of School-Aged Children with Behavior Problems[J]. China Journal of Health Psychology, 2016, 24(10): 1542-1545.
- [8] 阿尔弗雷德·阿德勒.儿童人格形成及培养[M].张晓晨,译.上海:上海三联书店,2017.
ALFRED A. The Education of Children[M]. ZHANG Xiao-chen, Translated Shanghai: Shanghai Sanlian Bookstore, 2017.
- [9] 韩江敏.教师引导幼儿反思性学习的现状研究——基于集体音乐教学活动的视角[D].南京:南京师范大学,2014.
HAN Jiang-min. Research on the Present Situation of Teachers' Guiding Children's Reflective Learning—Based on the Perspective of Collective Music Teaching Activities[D]. Nanjing: Nanjing Normal University, 2014.
- [10] 廖芳芳.影响儿童人格发展的家庭环境因素研究现状概述[J].教育教学论坛,2018(28):105-107.
LIAO Fang-fang. An Overview of the Research on the Influence of Family Environment Factors on Children's Personality Development[J]. Education Teaching Forum, 2018(28): 105-107.
- [11] 杨丽珠.中国儿童青少年人格发展与培养研究三十年[J].心理发展与教育,2015,31(1):9-14.
YANG Li-zhu. Thirty-Year Study on Development and Cultivation of Chinese Children and Adolescents' Personality[J]. Psychological Development and Education, 2015, 31(1): 9-14.
- [12] 张明芳.浅析儿童玩具中的成长性设计[J].工业设计,2019(11):56-57.
ZHANG Ming-fang. On the Growth Design of Children's Toys[J]. Industrial Design, 2019(11): 56-57.
- [13] 罗碧娟,晋诗宁.儿童产品的可成长性设计研究[J].包装工程,2018,39(22):189-193.
LUO Bi-juan, JIN Shi-ning. Growth Design of Children's Products[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(22): 189-193.
- [14] 高鸽.金基德电影中的象征符号[J].世界电影,2018(5):187-192.
GAO Ge. Symbols in Jin Jide's Movies[J]. World Cinema, 2018(5): 187-192.
- [15] 张旭,洪纓.蒙太奇在书籍情感化设计中的应用探究[J].编辑之友,2018(12):79-82.
ZHANG Xu, HONG Ying. Research on the Application of Montage in Emotional Design of Books[J]. Editorial Friend, 2018(12): 79-82.

责任编辑:马梦遥