

范周◎主 编  
卜希霆◎副 主 编  
田 卉◎执行主编

# 坚守、匠心 与梦想

国家艺术基金动漫企业  
高端管理人才培养  
项目结项论文集



知识产权出版社

全国百佳图书出版单位

# 坚守、匠心 与梦想

范周◎主 编  
卜希霆◎副主 编  
田卉◎执行主 编

国家艺术基金动漫企业  
高端管理人才培养  
项目结项论文集



知识产权出版社

全国百佳图书出版单位

## 图书在版编目 (CIP) 数据

坚守、匠心与梦想：国家艺术基金动漫企业高端管理人才培养项目结项论文集 / 范周主编. — 北京：知识产权出版社, 2017.1

ISBN 978-7-5130-4666-4

I. ①坚… II. ①范… III. ①动画片—产业—人才培养—中国—文集 IV. ①J954-53

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第299072号

### 内容提要

本书是国家艺术基金“动漫企业高端管理人才培养”项目参与培训学员所学、所获、所感的结业论文集。企业家学员们分别从动漫科学与艺术、动漫新技术、动漫IP与品牌授权、动漫产业突围、动漫跨界、梦想与情怀以及“动漫+互联网”等几个角度,结合自身的企业经营管理实际,对中国动漫产业的现实与未来进行了集中思考。

责任编辑：李石华

坚守、匠心与梦想——国家艺术基金动漫企业高端管理人才培养项目结项论文集  
JIANSHOU JIANGXIN YU MENGXIANG

范周 主编 卜希霆 副主编 田卉 执行主编

出版发行：知识产权出版社有限责任公司 网 址：<http://www.ipph.cn>

电 话：010-82004826

<http://www.laichushu.com>

社 址：北京市海淀区西外太平庄55号

邮 编：100081

责编电话：010-82000860转8072

责编邮箱：303220466@qq.com

发行电话：010-82000860转8101/8029

发行传真：010-82000893/82003279

印 刷：北京中献拓方科技发展有限公司

经 销：各大网上书店、新华书店及相关专业书店

开 本：720mm×960mm 1/16

印 张：29.00

版 次：2017年1月第1版

印 次：2017年1月第1次印刷

字 数：420千字

定 价：58.00元

ISBN 978-7-5130-4666-4

出版权专有 侵权必究

如有印装质量问题,本社负责调换。

# 前言

一群人,从初夏到深秋,在国家艺术基金的支持下,在中国传媒大学完成了集结和蜕变。

一本书,从思考到出版,在从理论到实践再从实践到理论的飞跃中,完成了结晶和升华。

这本书是迄今中国动漫史上最丰富、最生动的问道、寻道和悟道之作,问道中国动漫产业发展规律、寻道中国动漫产业发展模式,悟道中国动漫企业发展路径。

你能听到每篇文章背后怦然有力的心跳,能体会到在血雨腥风里拼杀的豪情和胆略,能感受到来自祖国大江南北一线动漫企业蓬勃成长的信心和力量。前所未有的震撼,前所未有的感动,前所未有的希望。

2006年4月《关于推动我国动漫产业发展若干意见》出台至今,已经十年。这个政策启幕了中国动漫产业发展的新纪元,这个十年,中国动漫“江湖”之于中国动漫企业,可谓“生死两茫茫”。行业浮躁带来的恶果不断刺激着有良知的从业者开始理性思考。

中国动漫产业发展“三十而立”。1994年“十四大”确立市场经济到2003年,这十年为中国动漫产业的“觉醒”阶段,特点是前途一片光明但却没有出路;2004年至2013年,这十年为中国动漫产业的“自发”阶段,无数动漫从业者满腔热情、前赴后继,但作为一个新兴产业,其盈利模式尚需开创、产业链条尚未形成、产业格局有待提升,这一阶段的特点是政府热情、媒体热烈、企业浮躁、市场冷淡;2014年至2023年,为中国动漫产业的“自觉”阶段,这十年,中国动漫行业将经历大浪淘沙和市场洗牌,一些动漫品牌将得以确立,规模效益开始凸显,中国独有的动漫产业模式将会形成,一部分有实力的动漫企业将杀入国际动漫市场,让全世界为之惊呼。

当下,中国动漫企业正在“第三个阶段”里有意识的集体突围,而这本凝聚了众多人心血和智慧的论文集,恰恰就是中国动漫企业集体突围的宣言

书,出师表!

从梦想到情怀,从创意到技术,从动画电影到大动漫观,从版权到资本,从案例分析到路径探究,从IP打造到品牌授权,从项目管理到市场营销,从受众思维到产品定位,从动漫应用到跨界融合,从传统到数字化、从新媒体到人才培养,从互联网+到产业突围……关乎动漫全产业链的每个细节,论文无不涉及,视野宽广开阔,观点新颖独到,论据鲜活生动,思路清晰缜密,将中国动漫产业理论研究拉升到了新的高度。

这是一次检阅,也是一次汇报。这是一次集结,也是一次出发。

世界等着我们去改变,大声欢笑你我肩并肩,我们相信希望相信明天,相信伸手就能碰到天。

秉道而行,不忘初心;面向远方,我们注定已是里程碑。

# 目 录

## 第一篇 动漫科学与艺术

- 幼儿认知发展特征与动画剧本创作的关联性研究 ..... 贺少伟(002)
- 浅谈动画场景设计对价值观导向的影响 ..... 吴 斌(015)
- 以《杀手古德》为例浅析“友诺系数” ..... 张 磊(026)
- 产品思维下的动漫数字内容创作思考 ..... 单 勇(036)
- 动画电影创作、营销的“榫卯”新结构 ..... 李伯岑(044)
- 动画电影项目管理的探索与思考 ..... 宋献伟(052)
- 开源制片模式 ..... 车 莉(070)
- 《帝世纪》 ..... 王双雁(077)

## 第二篇 动漫新技术

- 科技+在动漫产业转型中的作用探析 ..... 张 雷(088)
- 基于VR&AR技术的互动影视动漫探究 ..... 王家福(096)
- VR技术与动漫融合的营销模式分析 ..... 陈 亮(102)
- VR的虚拟现实系统为大数据可视化带来的  
距离痛点与商业结构的变革 ..... 李岩松(113)

## 第三篇 动漫IP与品牌授权

- “互联网+动漫”产业融合构建IP生态圈 ..... 饶琨华(136)
- 基于动漫IP的互动体验馆建设路径探析 ..... 赵立军(154)
- IP时代动漫产业的二次元发展路径探析 ..... 刘俊杰(163)
- 互联网+时代下的动漫IP开发模式探究 ..... 陈跃春(171)

|                               |          |
|-------------------------------|----------|
| 互联网时代下 IP 生态体系的方向探索 .....     | 王世勇(178) |
| 浅析中国动漫品牌授权 .....              | 吕子剑(184) |
| 传统文化活起来——互动娱乐和大 IP 布局理念 ..... | 郑晓南(191) |

#### 第四篇 动漫产业突围

|                              |          |
|------------------------------|----------|
| 从版权到资本:中国动漫产业如何实现跨越式发展 ..... | 王振华(202) |
| 跨界合作——中韩漫画产业合作研究分析 .....     | 葛 鹏(213) |
| 基于当下中国二次元的发展思考与展望 .....      | 钱 欣(224) |
| 新形势下的动漫生态构建——以圣贤动漫为例 .....   | 崔西贵(231) |
| 校企联合——动漫企业发展人才战略与模式的探索 ..... | 王 煦(238) |
| 探索高成本动画生存之路 .....            | 张肖一(248) |
| “大动漫观”理念下的动漫企业融合发展模式研究 ..... | 钱 冬(257) |
| 从奥飞发展浅谈中国动漫产业突围 .....        | 裴 培(264) |
| 中国动画电影的成与败 .....             | 张 凯(273) |

#### 第五篇 动漫跨界

|                                |          |
|--------------------------------|----------|
| 动漫助力传统媒体转型升级 .....             | 王光伟(290) |
| 浅析“CG 动画”在电视剧中的运用 .....        | 罗 晓(298) |
| 动漫与景区捆绑发展趋势 .....              | 谭和平(309) |
| 从作品到产品 从制造到创造 .....            | 李昆明(314) |
| 树立“泛动漫观”下动漫与旅游产品融合发展的新模式 ..... | 董立荣(322) |
| 中国动漫产业与旅游产业融合发展路径探析 .....      | 公志强(331) |

#### 第六篇 梦想与情怀

|                    |          |
|--------------------|----------|
| 增强文化自信:动漫在助力中国传统文化 |          |
| 传承创新中的价值探索 .....   | 张 杰(340) |
| 《纳米核心》的孕育和前行 ..... | 邱 靖(350) |

|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| 实现中华优秀传统文化之动画传承的艰辛探索 .....  | 汪 帆(358) |
| 传统文化动漫想象空间 .....            | 陈绮云(366) |
| 动漫与儿童教育的新探索 .....           | 陈碧旋(372) |
| 真实的谎言——当代动画导演的使命 .....      | 朱险峰(388) |
| 有情众生 .....                  | 陈 莉(401) |
| 新媒体背景下动漫作品在环保中的传播效益探析 ..... | 王晓娜(408) |

## 第七篇 动漫+互联网

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| 新媒体动漫的现状与未来 .....       | 李家志(418) |
| 拥抱互联网思维 .....           | 刘骏南(431) |
| 新媒体环境下的动漫传播 .....       | 肖 一(439) |
| “互联网+动漫微电影”发展模式初探 ..... | 柏云飞(447) |

# 第一篇

## 动漫科学与艺术

《功夫熊猫》导演约翰·斯蒂文森曾表示,高产不一定是动漫产业发展的高速路,绕开“从创意到财富”的产业规律,大量“短平快”作品只能降低行业的整体水平。在IP热的背后,动漫产业真正进入“内容为王”的时代。一个优秀动漫作品的灵魂在于创造和想象,其创作和制作更要涉及动漫产业的各个环节,需要从产业链的视角对动漫创意进行全面评估。



# 幼儿认知发展特征与动画剧本创作的 关联性研究

——以《小鸡彩虹》的角色及性格设定为例

杭州天雷动漫有限公司 贺少伟

**摘 要:**幼儿动画作为动画产业的一个重要组成部分,与儿童成长发育期关系最为密切,虽然在产业化上呈现出良好的发展势态,却在动画内容分类和受众年龄定位上存在很大问题,结合幼儿心理认知的动画剧本创作研究势在必行。对此笔者基于幼儿认知发展特征的理论基础,以动画剧本创作为载体,对幼儿动画创作进行一些探讨,为动画发展提供更多的理论支持。

**关键词:**幼儿认知 气质特征 幼儿动画

## 一、研究背景

英国诗人约翰·贝杰曼说:在黑暗的理性萌发之前,用以丈量童年的是听觉、嗅觉和视觉。这句话原意在赞美儿童的天真和纯洁,但也恰恰揭示了影视艺术的视觉与听觉两大基本语言。影视艺术通过画面和声音对人体感知器官的刺激,使影视信息得以传达。约翰·贝杰曼用“黑暗”一词来形容成人的“理性”,恰恰对比性的赞美了儿童的纯真之美。

相较其他影视形式,动画不仅仅是记录或是拍摄,它几乎能将创作者的想象力毫无保留地全部展现于观众的面前。“会动的画面”所创造出的令人惊奇的想象画面、真人演员无法表现的表情和动作等都是动画艺术比其他影视形式更引人入胜的地方。所以“夸张”是动画的最大魅力所在。在动画中,我们可以创造出一个在视觉上完全不同于现实的异化世界,我们可以让随处可见的小动物说人类的语言、做人类的动作,我们可以让角色的喜怒哀乐更夸张和直观地表达,我们可以让善良和恶毒变得直观可见,还可以实现任何在现实生活中无法企及的景观……正是因为动画艺术能将这些想象通

过色与形进行无拘无束地表达,所以才能被无拘无束、充满想象的儿童观众所喜爱。

因此在很大程度上,动画不仅要面对数量庞大的儿童观众,更需肩负起重要的社会责任——对儿童受众道德观念的教育导向、对儿童受众心理成长和性格塑造的正面影响、对于科学知识的直观化表达和传播等。

动画是依托于绘画和影视技术应运而生的,所以从策划到成片、从剧本到画面、从台词到音乐等各个流程都是由具有“黑暗”理性的成人分工合作并得以实现的,但很大一部分动画作品却要呈现给天真无瑕的儿童观众。根据儿童发展心理学我们知道,不同年龄段的儿童有着各自的心理和生理发展特点,他们对于世界的认知、事物的理解各不相同,自然对于动画作品的需求和理解也不相同。那么在动画创作中,我们该如何把握不同阶段儿童的心理发展特点,呈现出一个在视听上使其享受、在故事上使其寓教于乐的故事呢?也就是在动画创作中,我们应该如何充分融合儿童受众的认知发展特点进行创作呢?

笔者通过对国内各类动画平台中大量国内原创幼儿动画和国际优秀幼儿动画作品进行了调研和比对,发现我国原创幼儿动画依然存在着以下几个问题。

### (一)幼儿动画内容定位模糊

无论是播放平台还是动画企业,对幼儿动画的创作定位和播放分类较为模糊。在播放平台层面,有些平台的年龄分段和作品分类较为模糊,无法为观众提供准确的观看指导;有些仅适合少年儿童观看的动画被置于幼儿动画中。在创作层面上看,有些作品的自身定位与幼儿的心理接受度本就存在着断层。

### (二)内容单一

通过调查得知国内幼儿动画市场潜力极为广阔,但是目前阶段,我国幼儿动画内容却较为单一。从题材上看,92%的国产幼儿动画多集中在幼儿教育领域,目的在于对幼儿的语言、社会常识、自然百科等方面知识的培养,说教性浓重,趣味性较差,并且此类动画在新媒体平台中的播放率并不很高,针

对于幼儿的性格塑造和心理成长的启蒙教育类动画寥寥无几。但在国内较受欢迎的幼儿动画中,儿歌童谣类动画点击量最高。

而国外幼儿动画则多注重对幼儿启蒙教育类的培养,在动画中有意图地对图形以及道具认知进行引导,偶尔具有说教内容但在剧情上不作着重描写,重在角色的情绪表达,比较严谨地围绕着儿童的心理特点进行故事的编排,值得借鉴。

### (三)剧情缺乏设计

幼儿在语言理解、事物认知、感官控制方面都存在不同程度的缺失,对幼儿进行有较多情节的故事性说教,不仅无法吸引幼儿注意力,还会造成幼儿无法理解故事内涵。而现阶段,我国的幼儿动画就主要以主观性的说教题材为主。

### (四)编剧缺乏幼儿心理认知以及盲目创作

由于目前国内动画编剧的知识构成,对幼儿心理发展有所了解的动画创作者几乎没有,导致创作盲目,这是当前我国幼儿动画中存在的最主要问题。

## 二、研究目的

以上问题的主要表现为幼儿动画内容与幼儿观众的心理断层问题,其根本原因在于创作者对幼儿认知发展特征的相关知识不了解,而幼儿心理学家又对动画创作和剧本创作的相关知识不了解。存在着交叉学科间的极大隔阂,所以从受众心理出发,结合受众心理认知发展的剧本创作研究势在必行,主要希望能达到以下几个目标。

第一,为幼儿动画编剧和幼儿动画创作提供有益借鉴。

幼儿动画编剧不仅要知道动画剧本不同于其他剧本在创作上的特殊性,还要了解动画的整个流程,所以国内目前专业的动画编剧本就凤毛麟角,再加上幼儿动画编剧需要对“儿童心理认知”了解及掌握,并最终能运用于剧本创作中,使得我国幼儿动画在剧本阶段就已经和幼儿受众产生了断层。所以本文希望能通过对幼儿心理认知发展特点与动画剧本创作的结合研究,为

国内的幼儿动画编剧提供有益的借鉴。

幼儿动画作为动画产业的一个重要组成部分,与儿童成长发育期关系最为密切,虽然在产业化上呈现出良好的发展势态,却在动画内容分类和受众年龄定位上存在很大问题,结合幼儿心理认知的动画剧本创作研究势在必行。

第二,为幼儿的成长提供有益辅助。

3~6岁阶段正值幼儿性格塑造和心理成长的关键时期,但是通过对当前国内动画市场中平台、作品、创作者及受众的市场调查,发现我国幼儿动画中存在着受众定位模糊、缺乏差异化设计、作品内容单一、创作者缺乏对幼儿心理认知等问题。幼儿动画中目前存在的这些问题虽然是我国动画产业在特定发展阶段的必然产物,但不利于幼儿观众的健康成长,也不利于幼儿动画市场的健康发展。希望本论文在故事设计上更贴合幼儿受众的心理接受度,通过小鸡们的成长的故事为小朋友们提供引导和有益辅助。

第三,为幼儿动画的创作提供理论创新。

在动画创作中,结合幼儿认知发展特征研究的幼儿动画理论创新在幼儿心理认知与动画创作两个层面上有针对性地进行文献研究。努力将幼儿心理认知与动画剧本创作进行充分的融合,努力填补幼儿动画剧本创作与幼儿受众断层的问题,是动画创作中的尝试与创新。

## (一)结合幼儿认知发展特征的动画剧本创作研究

### 1. 动画剧本理论的研究概况

国内目前对于动画的理论性研究已有相当的成就,并且在一些领域已经形成了非常完备和深入的研究系统。主要集中在三个方面:

第一,对动画历史、技术和艺术层面上的总结。例如孙立军主编的《中国动画史研究》、贾否的《动画概论》以及李涛的《动画符号与国家形象》等。第二,对动画的产业的研究。例如社科文献出版社的《中国动漫产业发展报告》、宋磊的《卡通形象营销学》等。第三,对其他国家动画体系的理论研究,例如陈奇佳的《日本动漫艺术概论》、赵小波的《欧洲动画论:法英德动画产业发展模式研究》等。

对于动画剧本的研究目前主要集中在以下四个方面:

## 2. 对于动画情节、角色塑造等方面的分析研究

对于动画故事类型的分类性研究,对于创作步骤和创作规律的分析性研究以及对于优秀动画作品的解析性研究等。并且多数相关著作是以教学性质为目的,作为高等院校中动画专业的教科书而使用,例如王刚、张波的《动画剧本创作及赏析》,王乃华、李铁的《动画编剧》,由 Paul·Wells 编著的《剧本创作》,由范志忠、马华编著的《影视动画编剧学》,杨晓林的《世界动画电影名片分析》等。当然,动画剧本的创作离不开影视剧本创作的大范畴,在对国外的影视剧本的相关研究中,罗伯特·麦基的《故事》、布莱克·斯奈德的《救猫咪》、沃格勒的《作家之旅》等论著对动画剧本创作来说,也具有极大的借鉴价值,值得深入学习。

但是国内动画的剧本创作领域依旧存在着一些空白,譬如在剧本创作层面上,依然以青少年观众为主,对受众群体的分析较为泛泛。在剧本类型的研究上依然以动画电影的剧本创作为主,对于系列片的剧本创作涉及较少。无论是案例分析还是创作方法,只在剧本的一般创作规律上进行总结性研究,对受众群体年龄阶段性特征的考虑较为欠缺。譬如对于3~6岁和6~9岁的幼儿心理教育来说,教育内容上所需注意的问题以及遵循的原则与其他年龄段是截然不同的,但是国内针对这两个年龄段儿童的动画作品在内容上并无太大差异。同理,针对不同年龄段儿童所创作的动画作品,在剧本创作时也应该有针对性的了解受众的心理认知发展特点,从而有针对性地进行创作和设计。

但国内目前鲜有依据不同年龄段儿童的心理认知发展特征,针对动画剧本创作进行系统性的研究。例如,在中国知网中检索与“幼儿心理”和“剧本创作”相关的研究文献,搜索结果寥寥无几。

## 3. 幼儿认知发展的研究概况

对于学前儿童(包括婴儿和幼儿)心理发展学的研究主要集中在以下三大领域。第一,对于幼儿生理发展过程的研究。主要包括遗传、身体、运动、激素等与心理层面的相互影响。第二,对于幼儿认知发展过程的研究。主要包括知觉、记忆、思维、语言等心理变化过程。第三,对于幼儿人格和社会性

发展的研究。主要包括自我与他在社会关系层面的研究。较为著名的理论有皮亚杰的认识发生论,维果茨基的社会文化理论和语言发展论以及当代信息加工理论。

对幼儿心理综合分析和总结的著作有刘金花的《儿童发展心理学》、周念丽的《学前儿童发展心理学》、勒弗朗索瓦的《孩子们:儿童心理发展》,还有由华东大学出版社出版,林崇德、李其维、董奇主持翻译的《儿童心理学手册》等。对幼儿心理教育方面的研究,例如蒙特梭利的幼儿早期教育法、曹中平的《幼儿教育心理学》等。还有面向儿童家长,提出对于儿童心理问题解决方法助其健康成长的论著,例如闻少聪的《理解孩子的坏脾气》等。对于儿童心理学研究方法论的研究,例如蔡春美、洪福财的《幼儿行为观察与记录》等。

通过研究发现,目前对于儿童发展心理学的研究已形成了一套较为完善的研究体系,但具体到与幼儿心理相关的跨学科项目应用中,相关的研究论述便较为匮乏。譬如在与儿童关系最为密切的动画作品创作上,目前还没有文献将儿童心理与动画创作进行紧密结合从而系统地研究。同样,与动画剧本创作的结合研究领域的结合研究更是凤毛麟角。

#### 4. 幼儿认知发展特征与动画剧本创作的关联性研究

作为一门视听艺术,动画主要是根据视觉和听觉向观众传达思维信息,所以本节内容将探讨在动画剧本的策划阶段,通过对儿童心理认知的不同范畴进行系统的研究和梳理,分析整理出儿童心理认知与动画创作相关的交叉领域。使得动画剧本在创作过程中能够有理有据,最终使得故事创作能够“投幼儿之所好”。

通过研究发现,在幼儿生理发展、认知发展、社会性发展的幼儿心理发展三大领域中,幼儿的认知发展和社会性发展与剧本创作的关系最为密切。认知发展中包括幼儿的思维认知特点、语言发展等与剧本创作中的世界设定、故事结构、台词设计等内容息息相关;幼儿社会性发展中的自我发展和他人发展与剧本创作中的角色设定、情绪表达、故事取材和主题等内容关系极为密切(如图1-1所示)。

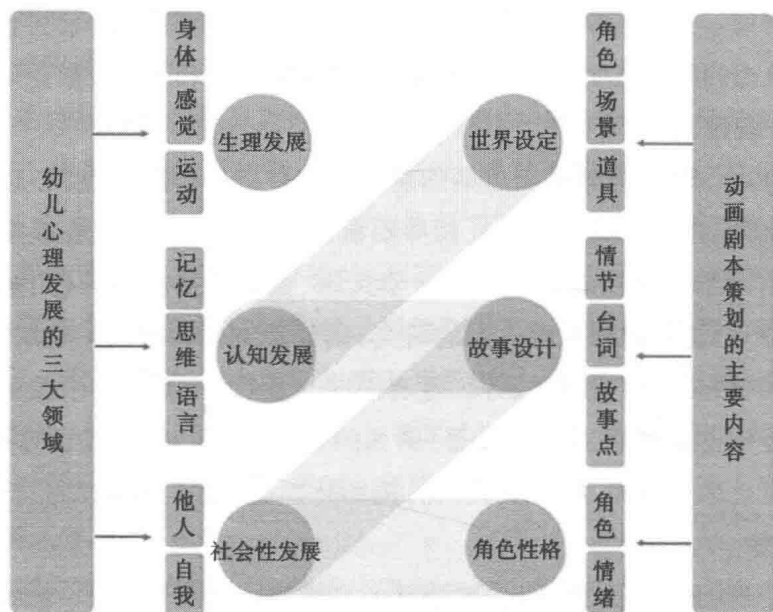


图 1-1 幼儿认知发展与动画剧本创作的交叉点

在幼儿心理认知中最重要的理论莫过于瑞士著名儿童心理学家让·皮亚杰的儿童认知发展阶段理论和儿童气质类型理论、幼儿情绪发展及认知理论、幼儿的思维认知负荷理论以及幼儿的语言发展理论等。

## (二)皮亚杰发生认识论与幼儿动画的世界观设定

皮亚杰的理论之所以用“发生(genetic)”一词,是因为他坚信无论处于什么文化环境,我们所经历的发展阶段和我们所利用的结构和过程,对所有的人均是内置的真实存在。“认识论”实际上指的是关于知识的研究。从根本上,皮亚杰认为我们了解和适应世界的方式并不依文化和人种而异,并且总体上是以某种固定的顺序进行的。其理论核心是儿童如何适应于一个持续变化的世界。

根据皮亚杰的儿童认知发展理论,儿童的认知系统划被分为四个发展阶段。分别为0~2岁的感知运动阶段、2~7岁的前运算阶段、7~11岁的具体运算阶段、11~15岁的形式运算阶段。处于感知运动阶段的婴儿通过身体行为影响世界,以此来认识世界。例如无目的性吮吸、抓握物品,反复将物品扔到地上等行为。具体运算和形式运算阶段的儿童不在幼儿动画的受众范围之内,

本文中不作详细讨论。

### 1. 前期运算阶段的泛灵化思维

处于前运算阶段的幼儿能够利用客观事物的表征(表象、图画、词汇、姿势)而不仅仅是自身的行为动作来感知和思考客体事件,这时的幼儿思维更敏捷、灵活和有效,但此时的思维和语言常常是以自我为中心的,无法认识到其他人的不同视角或观点,所以此时的幼儿思维受到自我中心化的限制。

自我中心化,即自我中心主义。该理论最早出现于皮亚杰的《儿童的语言和思维》一书中。他用自我中心主义这一术语来代指幼儿无法区别一个人的自身观点和他人观点,无法区别一个人自身的动作和活动与对象的变化,将一切都看作与自己有关,是自己的一部分。这是幼儿在“世界观”上所体现出的基本的特征。幼儿的自我中心化状态表现为:完全以自身的动作、感知,乃至情感、想象、观念等为中心,以自己的视角和立场看待周围世界中的一切,他无法意识到需要从另一个视角去观察、审视和对待非我的人、物和事。所以,幼儿们常认为外部世界因他而存在:电灯为他而照明,玩具为他所拥有,太阳和月亮也跟着他走和他一样会说话;只知道自己有个哥哥,但却并不知道自己是哥哥的弟弟;能确切地知道自己的左边和右边却很难辨别他人的左边和右边;例如当一个成人与儿童玩传球游戏时,成人在坡顶,儿童在坡下,当由于地球的重力球自动滚下时,如果成人问:为什么球滚了下来?儿童会说:因为它要和我玩!当母亲身体不适需要安静时,孩子却依然吵吵闹闹,因为他很难站在母亲的立场体会妈妈的不适。

由于幼儿期生物观和生命观的不完善,所以此时的幼儿思维认知大部分被想象力所占据,因为幼儿无法对环境进行客观的理解,所以处于前期运算阶段的幼儿在思维上存在着绝对的主观性,也就是以自我为中心的主观化思维,具体表现为对客观世界的泛灵化观念。

幼儿用非理性的角度去观察和认识世界,并将万物生命化。并且儿童在评判事物时也是以自我为重心的,认为世间万物都是和他自己一样,有生命、有意识、有感情。荣格曾经也说:“对于儿童来说,月亮是一个人或一张脸,或者是星星的妈妈,云彩是各种各样的小动物,玩具娃娃需要吃饭、喝水等”。幼儿的这种“泛灵化”思维使他们易于把外界事物的审美特征融入自身对世界的认知当中,使得儿童在审美活动中表现出非凡的想象力。

幼儿的泛灵化思维具体表现为以下四个阶段(如表1-1所示)。