基于儿童文学作品的原风景游戏空间设计*

王军博 穆洪洲 杨 涛

新疆农业大学 乌鲁木齐 830052

摘要:【目的】为当代城市儿童游戏空间设计提供理论支持,帮助儿童建立持久的童年记忆,促进其健康成长与情感发展。【方法】以 150 本现实题材儿童文学作品为研究材料,从文本中筛选涉及游戏场所与行为的描写片段,并运用 ROSTCM 工具对其进行语义网络分析,通过数据可视化的方式梳理并呈现文学片段中多样化的游戏空间类型及其内在关联。同时结合 214 份问卷数据,量化分析不同类型游戏空间的原风景转化率及关键特质,并提出设计优化策略。【结果】1)自然空间、开放空间和道路空间最能激发儿童的游戏行为,其优劣性表现为自然空间>开放空间>道路空间;2)集市空间、无秩序空间以及自然中的水域和森林类空间更容易形成情感记忆,成为原风景的游戏场;3)集市空间、无秩序空间和游具空间的设计亟需优化,以更好地支持儿童的游戏行为和情感发展。【结论】建议通过设计具备灵活性与情感价值的游戏空间,重新连接儿童与环境的情感纽带。

关键词:原风景;游戏空间设计;儿童文学;文本分析;游戏行为

DOI:10.12169/zgcsly.2024.11.29.0003

Original Landscape Play Spaces Design Based on children's Literature

Wang Junbo Mu Hongzhou Yang Tao

(Xinjiang Agricultural University, Urumqi 830052, China)

Abstract:【Objective】This study aims to provide theoretical support for designing contemporary urban children's play spaces in Chinese cities, helping children build lasting childhood memories and promoting healthy growth and emotional development.【Method】This study draws on 150 realistic children's literary works, from which textual descriptions of play spaces and behaviors were extracted. The ROSTCM tool was applied for semantic network analysis, and data visualization was used to categorize and present the diverse types of play spaces depicted in literature and their internal associations. In addition, 214 questionnaire responses were analyzed to quantify the transformation rates of different play space types into original landscapes, identify their key characteristics, and propose design optimization strategies.【Result】1) Natural spaces, open spaces, and road spaces are the most effective in stimulating children's play behaviors, ranked as natural spaces > open spaces > road spaces. 2) Market spaces, disorderly spaces, and natural areas such as water bodies and forests are more likely to form emotional memories and evolve into original landscape play spaces. 3) The design of market spaces, disorderly spaces, and playground spaces requires optimization to better support children's play behaviors and long-term emotional development.【Conclusion】Based on our findings, we recommend designing flexible and emotionally resonant play spaces to strengthen the emotional bond between children and their environments.

Keywords: original landscape; play space design; children's literature; text analysis; play behavior

收稿日期:2024-11-29

* 基金项目:林学与风景园林学院前期基础研究基金项目(XXJAULY2023-036)

第一作者:王军博(1998-),男,硕士生,研究方向为风景园林规划与设计。E-mail:215768002@qq.com

通信作者:穆洪洲(1981-),男,副教授,研究方向为风景园林规划与设计。E-mail:13900224@qq.com

原风景游戏空间是指那些在童年时期留下深刻印象，并在成年后成为情感寄托的游戏场所。“原风景”概念由日本文学评论家奥野健男提出，强调童年空间体验对个体情感、审美及行为模式的深远影响[1]。这些空间不仅承载着童年美好回忆，还塑造了人们成年后的空间偏好和情感归属感。在风景园林文化中，原风景通过个体情感记忆得以呈现[2]。随着城市化进程的加速，当代儿童的游戏空间正面临严峻挑战：高密度建筑和数字娱乐替代了自由游戏的场所，儿童与环境的情感联结逐渐弱化。如何通过设计恢复这种联结，成为当前城市儿童空间研究的重要议题。

国际上关于原风景的研究，主要聚焦于人与自然之间的情感联系，认为自然环境是原风景形成的关键。随着研究的深入，原风景的范围已延展至更广泛的领域，如游戏空间、社区环境、建筑设施等。Olszewska-Guizzo 等[3]、Wartmann 等[4]认为城市中的公园、街道、庭院等同样能够成为原风景的重要组成部分。国内相关研究虽起步较晚，但随着学科交叉的推进，研究内容逐渐多元化，涉及景观感知[5-6]、景观偏好[7]、城市规划应用[8-9]以及在文学与影视作品中情感意象的表达[10-11]等方面。这些研究从不同视角拓展了原风景理论的内涵，特别是在理论框架构建上取得了一定进展。尽管原风景理论在景观规划领域已得到初步探索，但在具体应用和实践路径上尚有进一步深化的空间。

对于儿童游戏空间的研究多集中于环境特质对儿童行为的影响[12-13]。已有研究揭示了不同环境对儿童游戏行为的作用机制，并提出优化设计策略[14]，但此类研究多以功能性分析为主[15]，较少关注游戏空间的情感价值。儿童文学作品则为探索这一情感维度提供了独特视角[16]。创作者通过对童年游戏行为和空间记忆的生动再现，展示儿童如何通过玩耍感知世界、表达情感并与环境建立联结[17]。在这些作品中，游戏空间既是原风景记忆的映射，也是儿童情感互动的体现。

近年来，基于文本数据的分析方法逐渐被引入景观研究。刘滨谊等[18]通过文本挖掘与语义网络分析，为景观特质量化表达和情感意象挖掘提供新思路。综上，本文以原风景理论为基础、儿童文学作品为媒介，深入探讨原风景游戏空间的特质及其设计优化策略，旨在为当代城市儿童游戏空间设计提供理论支持。期望通过多样化的游戏体验，帮助儿童建立持久的童年记忆，促进其健康成长与情感发展。

1 研究方法

1.1 文本分析

1.1.1 标准词条建立

日本学者仙田满提出“实体性游戏空间”的分类方法，将日本儿童的游戏空间分为自然空间、公共空间、道路空间、无秩序空间、秘密基地空间和游具空间[19]。这一分类强调同一物理场所内不同类型游戏空间的区分，并关注儿童的实际游戏行为与心理意象。本研究首先对所选儿童文学作品进行全面阅读，深入分析其写作背景、故事情节发展及人物心理情感变化，并基于 6 类“实体性游戏空间”，结合中国儿童的独特生活经验，新增“集市空间”这一类型，使分类更加贴合中国儿童的日常游戏情境。在此基础上，筛选出包含游戏场所和行为描写的文本片段，尽可能确保研究的客观性和科学性。随后，对筛选的文本片段进行整理，并依据仙田满的分类方法，结合中国的社会文化背景，制定实体性游戏空间标准词条对照表（表 1）。

表 1 儿童文学作品中实体性游戏空间标准词条对照表

游戏空间源词条	标准词条
稻田、农田、田垄、瓜田、玉米地、油菜田、菜地	田野
花园、菜园、果园、苗圃、草药园	香草园
山丘、小山包、斜坡、山腰、山岭、山崖、土坡	山坡
池塘、鱼塘、荷塘、芦苇塘、荷塘	水塘
大海、湖泊、瀑布、湖泊、小湖湾、入海处、水湖	湖海
小河、水沟、小溪、流水溪谷、河湾	溪流
沙滩岸线、海岸边、小岛、堤坝、泥沟、礁石	土滩
河边旷野、芦苇荡、河滩、溪滩、湿地浅滩、渡口旁	河野

表 1（续）

游戏空间源词条	标准词条
野草地、花草地、草甸、草原、草坪、牧草地	草地
茅草丛、树篱、灌丛、矮树林	灌木丛
森林、丛林、松林、竹林、杂木林、桃花林、果树林	树林
操场、篮球场、滑冰场、足球场、羽毛球场	运动场
公园、植物园、校园、广场、寺庙、神社、凉亭	开放场地
游乐园、攀爬架、沙坑、跷跷板、滑梯、秋千	游乐设施
大晒场、平地、打谷场、开阔地、空闲地、闲置场地、填平的空地	空地
胡同、巷子、木栈道、公交车站	巷弄
田间小路、学校周围的小路、村里的小路	小路
建筑遗址、旧城遗址、废弃的建筑物	遗址
坟地、码头、荒地、拆迁区	施工用地
隐秘角落、破旧仓库、边角地、荒废的庭院、无人角落、边缘地带	废旧角落
隧道、防空洞、小木屋、桥洞、山洞、楼顶、屋顶	自建秘密基地
庙会、集市、小书摊、小吃摊、菜市场	集市
小卖部、小商品城、玩具店、书店、商场	杂货店
学校教室、补习班教室、实验室、医院、澡堂、幼儿园、地下停车场	室内空间
自己家、朋友家、房间里、邻居家、奶奶家、外公外婆家	家
楼梯、走廊、屋顶、天台	建筑周边
院子、后院、小院、四合院、天井、庭院、院落	院子
老房子、乡下	非日常性空间

1.1.2　文本处理与转译

将筛选整理后的文本片段导入 ROSTCM6 工具进行合并处理，并利用 Ultra-replace（超级批量文本替换）功能，将文本中的源词条替换为对应的标准词条，完成初步的文本转译。参照表 1 中的标准词条，通过分词命令生成相应的分词结果。随后，使用词频分析工具对转译后的文本进行词频统计，将结果导入 Excel，人工剔除无效词条并对有效词条进行排序与分类。整理完成后，将数据再次导入 ROSTCM6，进行语义网络分析，以提取更深层次的语义信息。同时，对网络中出现的空间要素源词条进行重复操作，分析词条相关性，进一步揭示具体场所与游戏空间类型之间的内在关联。

1.2　问卷调查

为研究童年记忆中游戏空间的情感价值与维系意义，面向年满 18 周岁的成人群体进行采访，调查其童年时期玩耍过的场所，请受访者列举印象深刻或充满回忆的游戏场景。那些对受访者情感产生深刻影响并铭刻于记忆中的场所被定义为“原风景游戏场”，其余游戏场所则归类为“回忆中的游戏场”。为进一步量化分析这些场所成为原风景的潜力，引入“原风景转化率”这一指标[20]，即“原风景游戏场数”与“回忆中的游戏场数”的比值，转化率越高，表示该空间越容易成为记忆深刻的原风景。

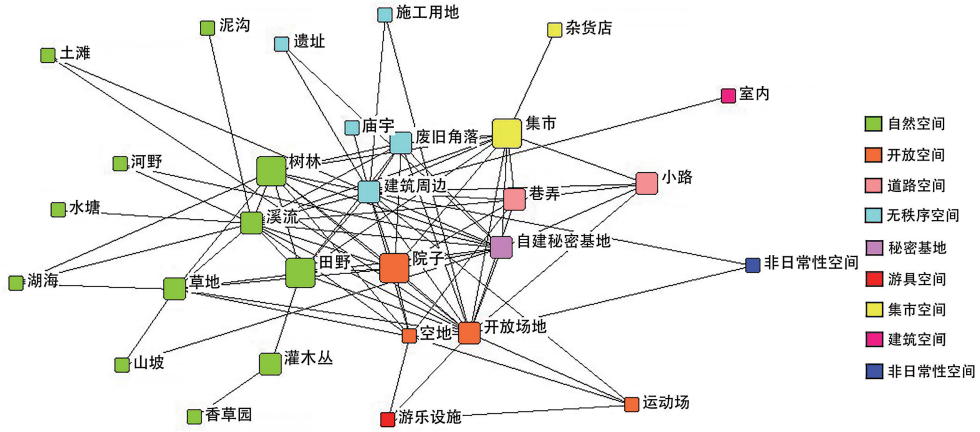
2　结果与分析

2.1　空间要素语义结构可视化与分析

由图 1~2 可知，具有相似语义的词条在特征上表现出明显的集聚性，且原风景游戏空间呈现多样化的空间关联模式。例如，田野、溪流、树林和草地等自然元素常聚集成一组，形成一个自然空间群体；集市空间则与巷弄、小路等道路空间密切相关。其他类型的空间也表现出显著的关联性：无秩序空间、秘密基地空间与自然空间紧密联系；游具空间与开放空间关联度较高；建筑空间则常独立存在，形成独特的原风景游戏空间。在儿童文学作品中，道路空间、集市空间、秘密基地空间以及自然空间中，诸如田野、水域、树林等要素被频繁描写。

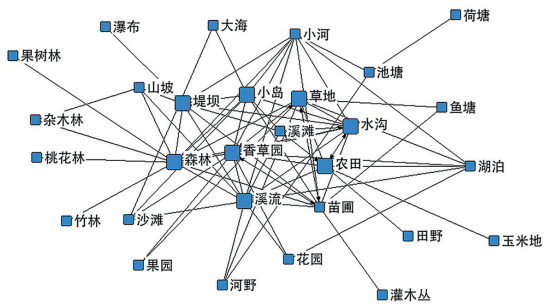
2.2　原风景与回忆中的游戏空间

共有 214 名受访者通过回忆选出他们童年时期玩耍过的场所，合计 1 034 例，列举 397 处令他们印象深刻或充满回忆的游戏场景。图 3 和表 2 显示：在回忆的游戏场中，自然空间、开放空间、道路空间的占比明显高于其他类型，说明这 3 种类型的游戏空间更容易引发儿童的游戏行为，成为儿童游戏场，其中优劣性表现为：自然空间>开放空间>道路空间。

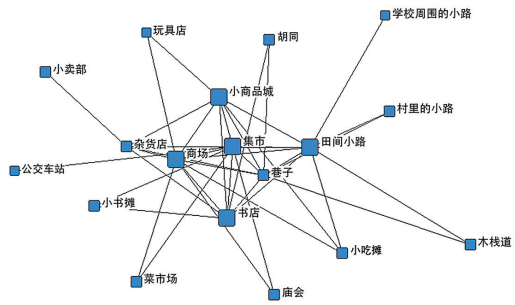


注：图中方块面积大小反映不同空间要素在文本中出现频次的高低，下同。

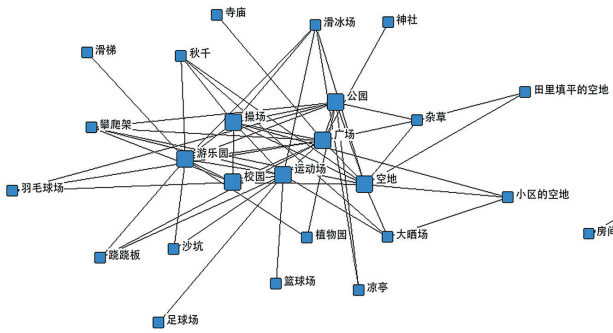
图 1　原风景游戏空间语义聚类网络分析



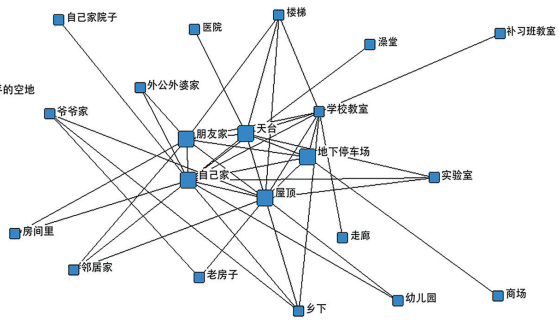
自然空间游戏场所组合网络结构



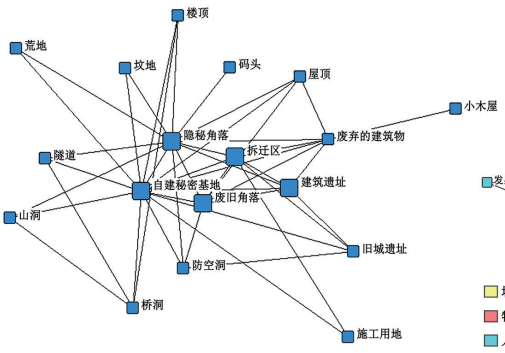
道路、集市空间游戏场所组合网络结构



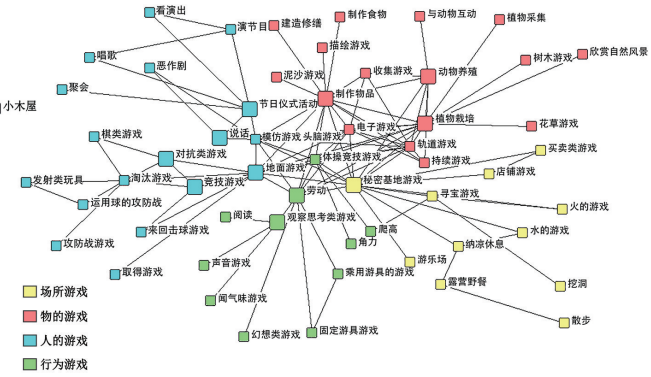
游具、开放空间游戏场所组合网络结构



建筑空间游戏场所组合网络结构



无秩序、秘密基地空间游戏场所组合网络结构



原风景游戏空间中游戏行为组合网络结构

图 2　原风景游戏空间、行为组合共现语义聚类网络分析

在原风景游戏场中（图 3），自然空间占 37.0%、开放空间占 22.0%、建筑空间占 17.6%、集市空间占 6.8%、道路空间占 6.5%、秘密基地空间占 4.0%、无秩序空间占 3.0%、游具空间占 1.7%，表明自然空间在多数人心中留下了强烈的印象，尤其是与田、林、园类相关的自然场所占据主要地位。

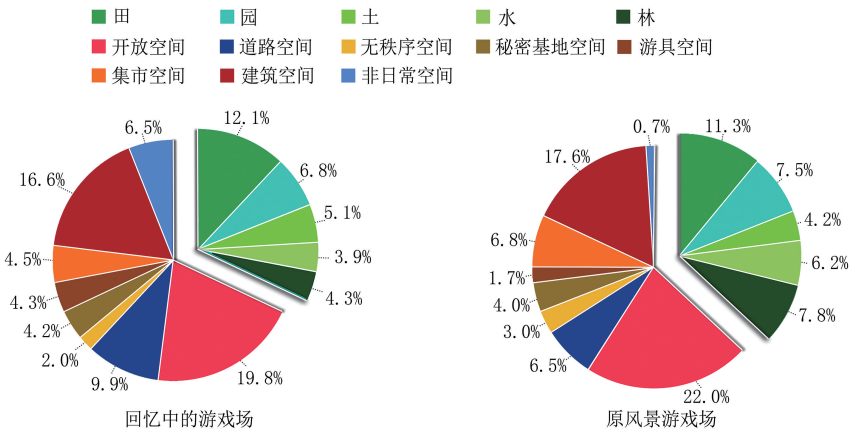


图 3　回忆中的游戏场与原风景游戏场

自然空间中（表 2），水域、森林类空间的原风景转化率呈压倒性优势，表明集市空间、无秩序空间、自然空间中的水域和森林类空间更容易形成情感记忆，成为原风景的游戏场。但是在回忆的游戏场中，集市空间和无秩序空间的占比却很低，表明这两个类型空间的设计亟需优化。开放空间和秘密基地空间的原风景转化率数值也相对较高，而道路空间和游具空间的数值则较低。

表 2　原风景转化率

游戏空间类型	游戏空间类别	回忆的游戏场	原风景游戏场	原风景转化率/%
自然空间	田类	125	45	36.0
	园类	70	30	42.9
	土类	53	17	32.1
	水类	40	25	62.5
	林类	44	31	70.5
	总计（自然空间）	332	148	44.6
开放空间	运动场类	67	27	40.1
	公共空间类	58	32	55.2
	空地类	80	29	36.3
	总计（开放空间）	205	88	42.9
道路空间	道路空间	103	26	25.2
无秩序空间	无秩序空间	21	12	57.1
秘密基地空间	秘密基地空间	43	16	37.2
游具空间	游具空间	44	7	15.9
集市空间	集市空间	47	27	57.4
建筑空间	家类	99	29	29.3
	室内空间类	43	16	37.2
	建筑周边空间类	30	25	83.3
	总计（建筑空间）	172	70	40.7
非日常空间	非日常空间	67	3	4.5
	总计	103 4	397	38.4

值得注意的是，建筑周边空间原风景率高达 83.3%（表 2），但仅有 30 例。通过问卷比对发现，自家小院及其门口被许多受访者列为原风景游戏场，表明其虽然比较容易成为让人们印象深刻的游戏场，但随着居住模式的改变，拥有独门独院的家庭越来越少，建筑周边空间作为原风景

场所的存续正逐渐衰退。同样属于建筑空间的家类和其他室内空间也具有中等的原风景转化率，室内空间的原风景属性主要体现在学校、补习班与同学间的互动中，而家类空间则主要体现在与朋友在家庭环境中的游戏活动，这表明社会交往行为赋予了室内空间独特的情感记忆价值。

3 原风景游戏空间设计

3.1 自然空间

基于文学作品对自然游戏空间的描绘，可从自然物的生境打造、人工物与自然场景的深度融合、空间布局的自然流畅性、动态与静态体验的平衡 4 个方面对设计加以解析。

自然物（如树木、花草、昆虫、小型动物等）为儿童提供直接接触自然的机会。设计时，应避免对自然物的过度修饰，注重营造健康的生态系统和可持续发展的动、植物生境。例如，通过湿地系统、浅水区和生物栖息地的设计（图 4A），为多样化的生物群落提供栖息环境，提升儿童与自然物互动的可能性。

人工物（如独木桥、小船、古井、草垛等）是自然空间的点缀，在儿童文学中往往承载着特定的童年记忆[21]，并与周围环境紧密相连（图 4B）。在设计过程中，应避免将其割裂为单一的装饰元素，强调其与自然场景的深度融合，赋予其更多的互动性与游戏性。

自然场景（如田野、果园、稻田、荷塘等）的设计应结合场地原有地形，尽可能保留自然景观的原始特征，避免机械化布局与刻意分区。在空间组织上，可利用缓坡、天然步道或隐秘入口等方式，模糊人工与自然的界限，营造“无界”的空间体验。同时引入巨石、草坡、浅滩溪流等元素，形成自然流畅的景观过渡，为儿童提供充满诗意的探索空间（图 4C）。

自然现象（如雨、雪、雾、风等）在儿童文学中也是不可忽视的动态元素。设计时，应充分考虑自然现象对动态游戏的激发作用，同时利用自然的美学属性，创造适合静观自然的空间（图 4D）。



注：A 多样化的生态互动区；B 融入自然环境的人工物；C 自然过渡的场景衔接；D 支持静观自然的休憩空间。

图 4 自然游戏空间设计

3.2　开放空间

开放空间是儿童可以尽情奔跑的空间[22]。提升开放空间趣味性和吸引力的关键在于营造多样化的游戏情境，并构建适应不同游戏类型开展的场所。游戏情境可以通过明确的区域划分和标志性的空间元素得以强化。对于小型开放空间，设计时可根据不同的游戏需求打造专属区域，为儿童提供多种游戏方式。借鉴文学中描述的经典游戏形式，通过对地面铺装和景观小品的巧妙运用，将游戏形式直观呈现，并设置导视牌，帮助儿童理解游戏规则，从而快速融入到集体互动中（图 5）。同时，在场地中加入具有标志性的构筑物，可以有效提升空间的吸引力与使用频率。例如，文学作品中提到的名为“快乐岛”的大青石、空地上断裂的石碑或山羊先生的雕塑等[23]。这些构筑物不仅能为游戏提供背景与情境，还能成为儿童游戏的“固定据点”。



图 5　达阵游戏专属区域

3.3　道路空间

道路空间是儿童日常生活中使用频率较高的场所，其独特之处在于承载了孩子们大量自发性的游戏行为——在村道旁的草丛中寻找昆虫、在树荫下嬉戏或在崎岖小路上追逐打闹[24]。道路空间的设计应最大程度保留这些特质，为儿童创造探索与互动的机会。例如，保留道路两侧的自然元素，如野花、杂草、灌木丛或覆满青苔的石块等。文学作品中常有孩子们沿着陌生小路行走、期待发现新事物的描写。在设计中，可通过引入适度的复杂性来增强道路的探索趣味。例如，采用蜿蜒曲折的路径和不规则布局，搭配遮蔽性较高的植被、变化的地形以及隐秘的小空间（图 6）。同时，可在沿途布置具有互动性和趣味性的元素，如可供观察的小景点、隐藏的游戏装置、可攀爬的小型构筑物，以及偶然出现的雕塑或通向“秘密花园”的拱门等。



图 6　充满自然气息的小路

3.4　无秩序空间

无秩序空间以其不规则和充满未知的特性，成为激发儿童创造力与冒险精神的重要场所[23]。这类空间通常处于非正式或未规划的状态，如废弃的建筑物、施工地或杂草丛生的空地等。在儿童文学中，无秩序空间常被描绘为探索未知、挑战自我、团队合作的游戏场景，其原风景意向主要表现为 3 类：昏暗隐蔽之所、杂草丛生与废材堆积之地，以及崩塌破损的结构（图 7）。这些空间通常是“战争游戏”或“攻防战游戏”[25]的核心场所（图 8）。在这里，规则由儿童自发生成，活动方式不受限制，他们可以根据自己的兴趣创造新的游戏形式。设计时，应保留一定的“自然”与“荒野”特征，如可利用未完全清理的地形、杂草丛生的边角区域或废弃的墙体和构筑物，赋予场地未经雕琢的“真实感”。

3.5　秘密基地空间

秘密基地空间常见的游戏形式可以概括为两种状态：一类是以建造秘密基地为核心的创造性



图 7 儿童文学中的无秩序空间意象

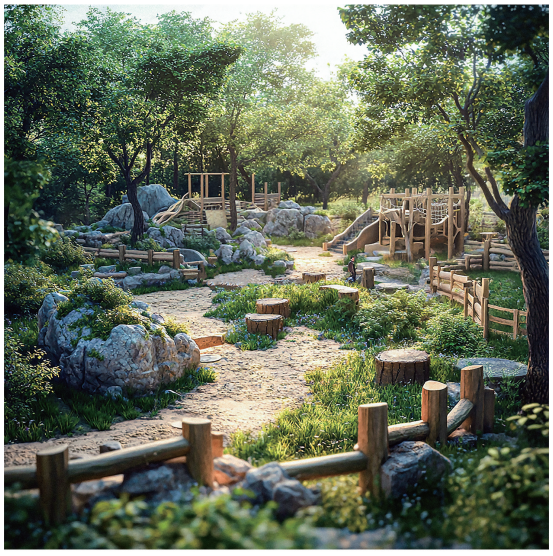


图 8 利于儿童进行阵营分组的游戏空间

活动；另一类则是在已有建筑空间或自然场所中进行的游戏。儿童文学中，秘密基地的选址通常集中在隐蔽的角落、被忽视的自然空间或无法轻易被发现的场所。儿童通过合作建造、维护秘密基地[26]，逐渐发展出团队意识和归属感。在设计中，应融入隐蔽性和趣味性强的元素，同时避免成人视线的直线穿透，以激发儿童的探索和创造欲望。例如，可在场地中设置天然或半人工的小型空间，如树洞、岩石群、灌木迷宫或隐蔽角落等（图 9）；设计上还可保留一定的开放性和自由度，使儿童能够根据自己的喜好和想象力对空间进行二次创造。



图 9 小路尽头树林中的秘密基地

3.6 集市空间

文学作品中的集市空间游戏形式表现主要包括：基于市集开展的探索游戏和与实践相关的买卖游戏。与传统杂乱无序的集市不同，儿童集市应通过合理的区域划分、引导性路径和开放式流线布局，提升活动的流畅性与探索性。例如，可通过地面标识、灯光、标语和植物等元素引导儿童的活动方向，使他们能在不同摊位和区域之间自由穿梭；同时，应保证空间的宽敞、通畅，避免因通道拥挤而影响活动体验。此外，随着活动形式的变化，集市空间的布局需随时做出相应调整。摊位、座椅、游戏设施等可设计为可拆卸、可移动、可拼接的模块，以确保集市空间在各种场景下都能保持高度的适应性。

3.7 游具空间

研究表明，游具空间在童年记忆中未能形成深刻的情感链接。理想的游具空间应伴随儿童成长，支持儿童游戏从机能性到技术性再到社会性的递进发展[22]。儿童文学中的游具空间多以单一的游乐设施呈现，这些设施往往停留在儿童游戏的初级阶段，仅强调即时的快乐和身体的挑战性，缺乏与儿童情感或心理成长的深度关联。因此，为了提升游具空间的原风景潜力，设计需突破单一功能的局限，将游具与自然环境、文化意象和游戏情境深度融合。通过动态变化的艺术装置、智能感应的交互设计以及多维感官刺激的声光电技术，让游具在不同情境下呈现出截然不同的景观效果，成为一个富有灵动性的体验空间，深刻激发儿童的情感共鸣。

4　结语

本研究从理论层面深化了原风景理论的应用，扩展了其在城市景观规划中的内涵。在实践层面，针对当代城市中儿童游戏空间的不足提出优化策略，旨在通过更具多样性和情感联结的设计，帮助儿童建立持久的童年记忆，弥补其在游戏空间与体验上的欠缺。在研究方法上，通过 ROSTCM 等工具结合语义网络分析，梳理儿童文学中原风景游戏空间的内在联系，并结合问卷数据进行实证分析。这种文本与数据相结合的研究方法为游戏空间研究提供了新的支持，也为设计实践中的决策提供了科学依据。

此外，研究还发现节日、民俗仪式、老人和游戏伙伴等元素在塑造原风景游戏空间中具有重要作用。未来研究可进一步探讨这些元素如何影响儿童游戏体验和情感发展，以及如何在当代城市中重构这些具有文化与情感象征意义的空间。

参考文献

[1]宫家准.日本的民俗宗教[M].赵仲明,译.南京:南京大学出版社,2008.

[2]刘滨谊.风景园林美感探究:景的人境感应机制与景境回路设计原理[J].中国园林,2024,40(7):6-14.

[3]OLSZEWSKA-GUIZZO A, SIA A, ESCOFFIER N. Revised contemplative landscape model (CLM): a reliable and valid evaluation tool for mental health-promoting urban green spaces[J]. Urban Forestry & Urban Greening,2023,86:128016.

[4]WARTMANN F M, STRIDE C B, KIENAST F, et al. Relating landscape ecological metrics with public survey data on perceived landscape quality and place attachment[J]. Landscape Ecology, 2021,36(8):2367-2393.

[5]王之婧,胡立辉,李树华.原风景对景观感知影响的调查研究[J].中国园林,2010,26(7):46-48.

[6]龚鹏,张绿水,古新仁.原风景对城市植物景观感知的影响[J].林业科学,2016,52(9):67-76.

[7]张姣姣,洪波.不同属性人群对原风景的景观偏好研究[J].风景园林,2018,25(5):98-103.

[8]邹阳,何玮.传统村落“原风景”提取研究[J].艺术科技,2019,32(2):41-42.

[9]冯江.初访沙溪:地方性建造的智识与情感[J].建筑学报,2023(8):17-22.

[10]莫涯.《故乡》和《五月的海岸线》:论鲁迅与村上春树的“归乡叙事”[J].名作欣赏,2022(21):34-36.

[11]路春艳,何鹏.故乡的原风景:贾樟柯电影中的“原乡”景观[J].电影评介,2020(2):28-33.

[12]白洁,张文正,徐美红,等.以自然体验为导向的儿童友好活动空间循证设计[J].中国城市林业,2025,23(1):111-118.

[13]吴楠清,陶婵.可供性视角下儿童户外游戏空间研究现状[J].湖南包装,2023,38(5):123-127.

[14]杨芳,廖云霜.满足 4~7 岁儿童发展需求的户外隐匿游戏空间构建及其设施设计研究[J].包装工程,2024,45(4):207-217.

[15]胡蝶,贾适夷,王霞,等.儿童友好视角下的城市公园儿童户外游戏空间功能性评价:以成都市为例[J].建筑与文化,2024(9):154-157.

[16]范天园.规训·发现·重构:论新疆儿童文学的童年叙事[J].常州工学院学报(社科版),2024,42(2):61-65.

[17]赵霞.一切无不与童年有关:剑桥儿童文学对话[M].北京:中国少年儿童新闻出版总社,2022.

[18]刘滨谊,刘婉榕,胡金龙.唐至清代桂林山水诗词中植物景观的时空分布与意境探析[J].规划师,2022,38(1):143-152.

[19]仙田满.儿童与游戏环境[M].刘佳,译.上海:同济大学出版社,2022.

[20]仙田满.环境设计的方法[M].杨雅玲,译.台北:六合出版社,2005.

[21]高洪波.童年里的故乡[M].北京:东方出版社,2024.

[22]仙田满.儿童友好环境设计[M].刘佳,译.上海:同济大学出版社,2022.

[23]顾抒.城墙上的光[M].杭州:浙江少年儿童出版社,2019.

[24]刘健屏.今年你七岁[M].武汉:长江少年儿童出版社,2016.

[25]梅子涵.黄麦地[M].南京:南京大学出版社,2023.

[26]杨红樱.笑猫日记-能闻出孩子味儿的乌龟[M].济南:明天出版社,2007.