

DOI: 10.13718/j.cnki.xdzk.2019.05.022

日本冒险游戏场发展对 我国儿童游戏场建设的启示^①

李 圆 圆

西南大学 园艺园林学院, 重庆 400715

摘要: 从日本冒险游戏场的发展角度出发, 分析各阶段日本冒险游戏场的特点, 总结发展过程中的经验教训。由于我国对冒险游戏场的认知度较低, 儿童游戏场类型不完备, 公众参与度低, 儿童玩耍权没有得到较好体现, 因而探讨了我国引入冒险游戏场的必要性, 并提出建设步骤和相关建议。

关键词: 风景园林; 日本冒险游戏场; 发展特征; 经验教训; 儿童游戏场

中图分类号: TU986.5⁺6

文献标志码: A

文章编号: 1673-9868(2019)05-0155-10

1 冒险游戏场的起源与特点

1.1 冒险游戏场的起源

玩耍是儿童成长过程中必不可少的部分, 丰富的玩耍体验利于儿童的发展。1943 年丹麦景观设计师 Sorensen C TH 在哥本哈根郊外利用废弃材料搭建了“废弃材料游戏场”——艾姆德鲁普游戏场(Emdrup Skrammellegepladsen)(图 1^[1]), 让儿童能够在这里自己设计、建造一个属于他们自己的世界。1945 年, 英国造园家和儿童权利倡导者 Allen 在此基础上提出了“冒险游戏场”(adventure playground, 简称“AD”)的概念, 并在伦敦的城市废墟上展开了冒险游戏场的实践。20 世纪 50 年代至今, 欧洲已建有 1 000 多个冒险游戏场, 仅德国就有 400 多个。20 世纪 70 年代, 冒险游戏场运动在世界范围内迅速蔓延, 美国 8 年内在 25 个城市中建立了众多冒险游戏场, 还包括针对残疾儿童开设的冒险游戏场。也正是在这个时期, 冒险游戏场开始在日本出现。

1.2 冒险游戏场的特点

冒险游戏场以“自己对自己的玩耍负责, 自由地玩耍”为宗旨, 居民自治、民政合作和游戏领导人(play leader, 简称“PL”)的存在是冒险游戏场的三大运营特色。



图 1 哥本哈根艾姆德鲁普游戏场

① 收稿日期: 2018-05-28

基金项目: 国家留学基金委青年骨干教师出国研修项目(201506995082)。

作者简介: 李圆圆(1981-), 女, 中级实验师, 日本千叶大学访问学者, 主要从事儿童友好城市、园林景观设计理论与实践的研究。

这里完全解放儿童的天性,没有任何限制规定,儿童的动手力、协作力和想象力得到良好锻炼;在告知儿童可能存在的危险基础上,让他们自己去评估风险性,并自己对自己的行为负责。

冒险游戏场(图 2)与常规儿童游戏场(图 3)和运动竞技类游戏场(图 4)在选址、场地、游具、游戏和服务等方面都有着显著的区别(表 1)。总体而言,构建冒险游戏场,没有固定的设计手法,对于面积、地形、活动内容等也没有具体的要求。场地和设施方面需满足的基本原则包括:开阔的场地,并在原有裸地、草地、林地的地表肌理条件下,结合坡地、平地、水体、乔木进行灵活设计;设置仓库和相关游戏设施。

表 1 冒险游戏场与其他儿童游戏场的特点汇总表

类型	冒险游戏场	常规儿童游戏场	运动竞技类游戏场
选址	公园、山林野地、废弃校园、儿童馆/市民馆等公共设施、个人农地、民间企业用地、NPO 私有地、神社附近用地等。	城市公园绿地(公园中的儿童游戏场或独立的儿童公园)、居住区绿地等。	城市公园绿地(附属于公园或独立设置)、休闲观光农业园、森林公园等。
场地	裸地、草地、坡地等;部分设有分区,但无具体使用限制;脏乱。	地势较平坦,沙地、塑胶/橡胶地面、彩色水泥地面居多;有明确的场地功能分区;相对干净整洁。	地势较平坦,沙地、塑胶/橡胶地面、彩色水泥地面居多;有明确的场地功能分区;相对干净整洁。
游具特点	自由搭建、可移动、可拆卸重组。	固定、不可变。	固定、不可变。
游具类型	各种自然元素、绳索、传统玩具等。	电动游戏器械、运动设施、固定组合器械、沙池、水池/小溪。	运动竞技游戏器械。
游戏内容	玩火、玩水、玩泥、玩沙、挖坑、爬树、跳水、滑草、烹饪、吊空竹、转陀螺、泰山绳、吊床、钓龙虾、捉虫子、滑纸箱,使用工具自建秘密基地和游戏设施等。	乘骑类游具、玩球、玩滑梯、攀爬架、玩沙、玩水等。	玩梅花桩、爬网、独木桥、迷宫、荡木等。
游戏特点	多种游戏可能,挑战性强、风险性较高。	游戏内容相对固定,游戏行为有限,安全性较高。	游戏内容相对固定,游戏行为有限,挑战性强。
服务设施	仓库、厕所*、管理房*、便利店*。	厕所*、管理房*、便利店*。	售票处、管理房、厕所、便利店*。

注:*指无硬性要求的服务设施。

2 日本冒险游戏场的起源和发展

2.1 日本冒险游戏场的出现背景

城市的发展侵占了儿童的玩耍空间,儿童被剥夺了玩耍的权利^[2]。20 世纪 70 年代以来,仙田满发现儿童游戏场地的数量和质量都在下降^[3]。目前存在游戏环境的衰退危机,需从游戏环境的视角出发,重新评估地域空间。同时,儿童游戏也非常贫乏,且在户外玩耍的比例逐渐下降,儿童的游戏时间接近一半在家里度过^①,65%的小学 5~6 年级儿童每天玩电子游戏机^[4],儿童暴力性增长、社会适应性降低,儿童的身心活力急速下降。



图 2 川崎市童梦园冒险游戏场

① 木下勇. 世代地图「四世代遊び場図鑑」. 子どもの遊びと街研究会編, 2008.

为保障儿童身心的健康发展,日本积极推进儿童游戏场的革新。日本儿童游戏场经历了 6 个缓慢的发展阶段,依次为监禁时代、金属时代、混凝土管道时代、游具时代、迷宫时代和儿童自治时代。20 世纪 70 年代,日本进入公园规划的繁荣时期,儿童游戏场从最初管理者青睐的“圈养型游戏场”逐渐向玩耍自由、儿童自治的“冒险游戏场”发展。



图 3 松户市川菽儿童公园



图 4 野田市清水公园

2.2 日本冒险游戏场的发展

日本冒险游戏场在过去的 40 多年间,从萌芽期的不断尝试,到发展期的进一步探索,才逐步走向规范成熟期(表 2)。

表 2 日本冒险游戏场发展情况表

萌芽期(1970—1978 年)——尝试		
时间	事 件	内容和意义
1970	大村虔一·璋子夫妻到欧洲考察。	考察冒险游戏场。
1973	大村虔一·璋子夫妻翻译出版《Planning for Play》和《the Cities' Playground》 ^[5] 。	将冒险游戏场的概念引入日本。
1974	开设佐贺县唐津市“冒险村”。	日本最初的冒险游戏场,持续 6 个月。
	开设神奈川县横滨市“废弃物广场”。	持续 2 个月。
1975	开设世田谷区经堂“儿童天堂”。	暑期短期开设,持续 2 个月。
1977	开设世田谷区“樱之丘冒险游戏场”。	每日开园,由居民负责,持续 15 个月。
发展期(1979—1999 年)——探索		
时间	事 件	内容和意义
1979	开设世田谷区羽根木冒险游戏场 ^[6] 。	国际儿童年,日本首个常设型冒险游戏场,日本首例由多个部门共同合作开设游戏场的项目(儿童科为主管部门、公园科提供场地、社会教育科负责人才培养);日本首次出现居民游戏场自治的模式;日本运营至今最好的冒险游戏场;在市役所内获少数职员支持。
1980	天野秀昭作为 PL 入驻羽根木冒险游戏场。	日本首个冒险游戏场 PL。
1982	世田谷公园内内开设世田谷冒险游戏场。	
1989	“世田谷冒险游戏场推进协议会”成立。	冒险游戏场的管理逐步规范化 ^[7] 。
	驹沢冒险游戏场和鸟山冒险游戏场诞生。	

续表 2

发展期(1979—1999年)——探索		
时间	事 件	内容和意义
90年代后期	全国各地陆续开设冒险游戏场。	冒险游戏场在日本迅速扩张。
1998	文部省委员会召开首届冒险游戏场全国研究集会, 成立儿童游戏权利协会国际联盟日本支部(Commission for the rights of children playing International Association of Japan, IPA), 其后3年1次会议。	关于冒险游戏场的研究增多。
1999	成立“世田谷游戏场”推进协议会(会员包括儿童科、公园绿地科、世田谷志愿者协会、各游戏场等); 世田谷居民成立“冒险游戏场协会”, 每年召开1次会议, 管理者每月召开1次“游戏场联络联系会” ^[6] 。	日本的国家儿童年, 掀起了全国冒险游戏场运动。
成熟期(2000年—)——规范		
时间	事 件	内容和意义
2000	大村璋子出版《自己对自己负责的、自由玩耍的儿童游戏场构建手册》。	为建设冒险游戏场提供了实质性的指导帮助。
2001	文部科学省和国土交通省共同提出: “儿童多样活动的游戏场地是都市公园的重要组成部分, 在都市公园中建设冒险游戏场得到政府的推进” ^① 。	政府机构认可和支持冒险游戏场的建设。
	在山林中和废弃学校中开设冒险游戏场, 以固定游乐为主; 新增冒险游戏场中, 厨灶减少, 以减少居民的顾虑; PL专用屋和仓库减少, 活动负担增大, 场内设施设备减少, 活动时间缩短; 无饲养小屋 ^② 。	冒险游戏场事业向九州、中四国地区扩展; 园区活动内容和设施得到进一步优化。
2002	召开日本全国首届PL研讨会, 发布“PL宣言”。	再次肯定PL对于冒险游戏场事业推动的主导作用, 日本冒险游戏场活动最频繁的年度(日本NPO法颁布年)(NPO: Non-Profit Organization, 非营利组织)。
2003	IPA日本支部成立独立的冒险游戏场信息室, 成立特定非营利活动法人日本冒险游戏场协会(JAPA: Japan Adventure Playgrounds Association)。	地方政府出台冒险游戏场事业实施的根据(条例和纲要)开始增多。
2004	政府指定运营增加, 政府帮助宣传和进行资金补贴增加有PL的场地增加(但总数小, 一个场地1~2人), 新增常设场地减少 ^③ 。	政府的支持力度增大。
2005	出台“支持下一代培养的推进措施”具体的“实施计划”, 制定“儿童课后计划”, “世田谷冒险游戏场NPO法人”设立。	冒险游戏场被作为自治体事业的地位被确定; 以政府为主导的冒险游戏场开始出现。
2011	东日本大地震后的震区儿童事业建设。	东北地区的冒险游戏场明显增多。

2.2.1 萌芽期(1970—1978年)

1970年代初, 大村虔一·璋子夫妻将冒险游戏场的概念引入日本, 开始尝试冒险游戏场的实践。东京都内相继开设的4个试点冒险游戏场, 采取辅助运营的居多, 园内设施较单一, 以短期开设、不定期

① 国土交通省都市地域整備局公園緑地課監修, 財団法人公園緑地管理財団, “自由で豊かな遊びと多様な体験を”子どものための公園づくりガイドライン。財務省印刷局, 2001。

② 佐藤典子, 瀨渡章子, 冒険遊び場(プレーパーク)の活動実態に関する研究——冒険遊び場の運営団体を対象とした調査事例[C]。日本建築学会近畿支部研究報告集, 2005: 661-664。

③ 梶木典子, 自治体事業としての冒険遊び場づくりの取組実態とその経年変化——全国の自治体を対象とした冒険遊び場事業実態調査結果より。日本建築学会大会学術講演梗概集, 2008: 1061。

活动为主。虽然冒险游戏场的玩耍形式受到儿童的欢迎，其存在意义也得到部分人的认可，但破冰阶段阻力巨大。冒险游戏场的安全性备受争议，受到政府和部分公众的普遍质疑；又因各方面条件不成熟，持续时间均不长。

2.2.2 发展期(1979—1999年)

1979年日本首个常设型冒险游戏场“羽根木冒险游戏场”诞生(图5)。这是日本首例由多个政府部门合作开设的游戏场，也是首例居民自治的游戏场。尤其是首位PL天野秀昭的入驻，成为提高儿童安全性和实现儿童游戏权利的重要保障。该冒险游戏场成功起到了示范作用，儿童和家长的认可度增加，并获取了更多的社会支持，管理、研究和交流等方面均得到了发展。尤其在1990年代后期，冒险游戏场扩张迅速，多种开设频度^①的冒险游戏场增多，以辅助运营为主、多种合作运营模式^②并存；同时促进了儿童科的组建、公园绿地科和社会教育科的发展，推动儿童游戏环境的进一步完善。1999年，日本掀起了全国冒险游戏场运动，涌现出一批运营至今的优秀冒险游戏场。



(a) 管理小屋



(b) 使用真正的工具



(c) 自由玩水



(d) 自建滑台

图5 羽根木冒险游戏场

2.2.3 成熟期(2000年至今)

截至2013年12月有记录在案的冒险游戏场累计有400多个^③(图6)，比3年前增长了48%^④。2017年

① 主要分为常设型、非常设型和临时型3种。常设型指每天或3~4 d/周开设冒险游戏活动的冒险游戏场；非常设型指1~2 d/周、2~3 d/月、1 d/月、数天/年不等开设冒险游戏活动的冒险游戏场；临时型：不定期开设冒险游戏活动的冒险游戏场。

② 主要分为政府直营和合作运营两种。政府直营指由政府负责建设管理和运营。合作运营又包括指定运营、委托运营和辅助运营，其中指定运营指政府指定民间团体运营；委托运营指政府负责建设，委托民间团体管理；辅助运营指以居民为主体运营，政府或企业给予各方面支持。

③ 包括仅开展过一次冒险游戏活动的场地。

④ 梶木典子。自治体による冒険遊び場づくり事業の取組実態とその経年変化(第4回冒険遊び場事業の取組み実態調査結果より)。日本建筑学会大会学术讲演梗概集(关东)，2015：111-112。

日本运营中的冒险游戏场有 190 个,但主要集中在东京都;东北地区因东海岸地震灾区重建,冒险游戏场担任了重要的角色,数量有明显增加. 80.5%有适宜婴幼儿参与的活动设施;12.6%有室内空间利于儿童和家长休息,并提供雨天的室内游戏空间;配备厕所和便利店的冒险游戏场逐渐增多;运营方面以非常设型居多,政府直营型冒险游戏场增长为 4 个(图 7). 最具代表性的童梦园冒险游戏场(图 8 和图 9). 作为日本示范儿童友好城市川崎市的重要载体,其设施完备、活动丰富,每年接待 200 起参观学习活. 同时,相继涌现了大量研究成果,出版的专业书籍达 47 部,在相关研究领域已受到广泛重视.

■ 北海道 ■ 东北地区 ■ 关东地区 ■ 中部地区
■ 近畿地区 ■ 中国地区 ■ 四国地区 ■ 九州冲绳

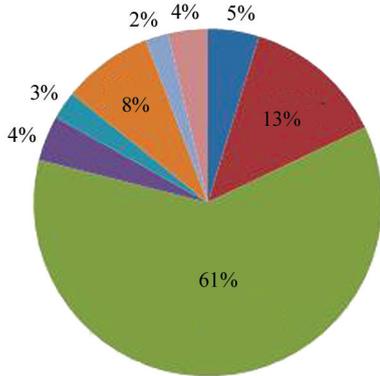


图 6 日本冒险游戏场分布图

■ 常设型 ■ 非常设型 ■ 不定期型

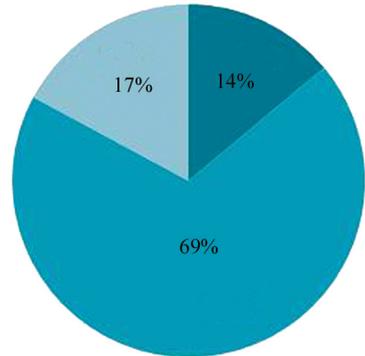


图 7 日本冒险游戏场开设频度分析图



图 8 川崎童梦园冒险游戏场平面图



图 9 川崎童梦园冒险游戏场儿童集市自建商铺

2.3 日本冒险游戏场发展的经验教训

分析日本冒险游戏场的发展历程,其结果显示冒险游戏场与政府和社会的关系十分紧密(图 10),政府的理解和支持,社会的需求和认可能推动冒险游戏场在运营类型、运营模式和相关研究等方面健康发展.

2.3.1 非常设型为主、多种运营类型并存便于推广

灵活的运营类型适于不同情况的运营机构和团体,利于推广和发展,冒险游戏场数量和频度的增加利于儿童的日常使用.

2.3.2 辅助运营居多的合作模式利于民政合作

获得政府的理解和支持,是团体活动可持续发展的保障^[8]. 灵活多变的辅助运营模式利于加强民政合作,平衡民政利益. 不仅可减轻政府压力,也能增强民间力量的自主性和参与性.

2.3.3 提高公众认知度是发展的基础

通过多途径的宣传提高公众认知度、转变公众观念,获取更多人力和经费等方面的支持,为进一步发展奠定基础.

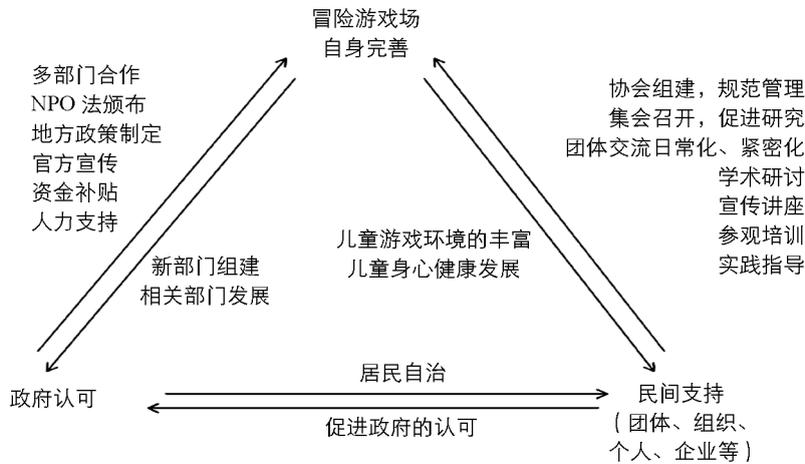


图 10 日本冒险游戏场发展影响因素关系图

2.3.4 与时俱进的研究符合社会需求

随着不同社会问题的出现，对冒险游戏场的研究角度也在不断变化，这样的研究才具有时代意义。研究的重点是关注如何建设冒险游戏场、冒险游戏场的使用情况研究、公众儿童观和安全观的转变、运营模式和可持续性策略、满足不同人群使用需求的共享等方面。

2.3.5 政府政策成为发展的关键

政府的支持是冒险游戏场发展的重要保障，文化科学部、国土交通部、儿童科、公园科和社会教育科等多个部门的政策，促进了冒险游戏场各方面工作的推进。尤其是 1979 年、1999 年、2002 年分别借助国际儿童年、日本国家儿童年、日本 NPO 法颁布的机遇，对冒险游戏场的发展起到了关键作用。但日本冒险游戏场出现分布不均、发展不平衡、部分团体运营经费短缺、人员不足等问题，与政府缺乏统一的规划和详尽的政策有关。

3 我国冒险游戏场建设存在的困难

城市在发展、社会在变迁，城市的儿童友好度和儿童权利的实施备受社会关注。市民对儿童游戏场的需求增大、品味提高，在大量商机的推动下，世界各国的优秀儿童游戏场逐渐被国人认知。效仿其规划设计并引入先进的儿童游戏设施的行为，让我国儿童游戏环境质量得到快速而有效的提升。冒险游戏场作为儿童游戏场中不可或缺的种类，因其场地要素、游戏内容和运营模式等原因，在我国推行具有较大难度。

3.1 政策、规范与冒险游戏场的运营管理相冲突

我国目前的政策规范与冒险游戏场的管理和运营存在矛盾，主要体现在设计规范、管理方针、公众参与等相关政策方面。我国《公园设计规范》中要求“游戏场路面应平整，场地高差应采用缓坡过渡”；政府和管理部门以“安全第一”为根本，在公园、居住区等儿童高频出现的空间中常回避趣味性与挑战性并存的设计，拟将儿童意外事故的责任降到最低，这与冒险游戏场提倡“儿童自己对自己的行为负责”的宗旨背道而驰。此外，城市水质、土壤污染严重，绿地维护管理水平参差不齐，的确存在安全隐患。对“安全性”的过度重视，实则反映出规范制度的封闭性和管理政策的被动性，也限制了儿童提高风险评估能力、独立活动能力和社会交往能力的机会。此外，冒险游戏场由 NPO 运营的模式在我国还不具备成熟的社会条件，公众参与力度低。

3.2 相关研究滞后于冒险游戏场的发展

我国对儿童户外游戏场地的研究主要集中在场地设计^[9-11]、行为心理^[12-13]、安全性^[14-15]等方面，而在亲子互动性、公众参与性、游戏冒险性等方面的研究还不多。也有研究者和设计师认为冒险游戏场是“不整洁、不美观”的环境^[16]。冒险游戏场在国内专业领域中的认可和推广仍需漫长的过程。

3.3 家长的观念与冒险游戏场的游戏宗旨存在差异

大部分家长持有保守的儿童观和游戏观,尤其是祖辈的过度保护,儿童被迫固定在某些类型的环境中游戏.儿童有独自探索的自由和权利,儿童自身的独立活动能力远远高于成人允许的范围^[17].而家长的强势介入,阻碍了儿童自我意愿的表达,以及探知自然的兴趣和挑战自我的勇气.这直接影响儿童的游戏行为,也间接影响儿童游戏场的设计和管理.而冒险游戏场提供具有挑战性的场地和素材,完全颠覆了家庭育儿观,令冒险游戏场难以被城市居民所接受.

4 我国冒险游戏场建设的建议

真正的冒险游戏场在我国还未出现.2016年开园的北京大美儿童世界将日本多处儿童游戏场的优秀设施汇集一体,其中包括玩泥的冒险区域.这是冒险游戏场在我国出现的雏形,但仅呈现了部分表象,并未触及核心的玩耍宗旨和运营理念.为了提高儿童的风险意识、扩大儿童的游戏自由度,真正实现儿童的游戏权利,同时丰富我国儿童游戏场的类型,冒险游戏场在我国有出现的必要.

借鉴日本冒险游戏场发展的经验教训,我国冒险游戏场的建设可从政策颁布、公众观念转变入手,促进深入研究和制度完善,最终实现政府引导和研究支持下的居民自治(表3).

表3 我国建设冒险游戏场的步骤

阶段	对象	途径	目标	内容	关键点
准备阶段	政府部门	颁布政策、制定法规.	提供行政指导.	明确规划布局、建设规模和选址、设计规范、设施活动、开设频度、运营模式、责权监管,并分级设立框架体系.	政府制定政策,引起研究重视.
	研究机构	现场调研、专家论证.	提供理论支持.		
探索阶段	政府部门	在综合性公园、儿童公园内建设冒险游戏场.	公众试点体验.	政府直营,由公园部门管理,开展临时性活动.	转变公众意识.
	研究机构	进行相关宣传.	改变公众儿童观、安全观,扩大认知度.	开设讲座,组织参观和活动.	
发展阶段	地产开发商、设计单位、物业管理公司	在现代居住小区绿地建设冒险游戏场.	在儿童活动频率高、可达性强的日常环境中提供丰富的玩耍条件.	合作运营为主,由物业管理公司管理,开展临时性或非常设性活动.	搭建多学科合作、交流平台.
	学校	在校园内建设冒险游戏场.		合作运营为主,由学校管理,开展常设性活动(不对外).	
	政府部门	完善相关政策和规范.	促进进一步发展.	组建协会,召开研讨会,促进多学科和各部门的合作与交流,加强各冒险游戏场的联系;进行专业人员的培训(设计师、PL、运营管理者等).	
	研究机构	编写建设指导手册、出版专业书籍、搭建互联网交流平台等.	加强系统性的研究.		

续表3

阶段	对象	途径	目标	内容	关键点
成熟阶段	社区委员会、居民	在社区公园/小游园建设冒险游戏场.	提高公众参与度, 提倡居民自治.	政府委托运营、合作运营等多种方式并存, 由居民团体管理为主, 开展多种频度的活动.	促进政府、研究机构与公众三者间的合作, 赋予居民自治权和儿童玩耍权.
	农业用地租赁单位/个人	在休闲观光农业园建设冒险游戏场.	进一步丰富活动内容和扩大建设的自由度.		
	政府部门	制定方针政策组建相关部门.	提供行政指导、利于可持续性发展.	明确公众参与、居民自治的责权内容、补贴标准、申报程序、监管措施等.	
	研究机构	修订建设指导手册、出版专业书籍、丰富各平台的交流.	深化研究内容.	加强合作交流, 推进公众参与和居民自治.	

4.1 完善政策和规范

根据我国政策的实施特点, 政府部门应首先参考理论研究成果了解冒险游戏场的理念和意义, 明确建设冒险游戏场的必要性; 其次, 在现有部门中增设专员或新设机构推荐相关工作; 再次, 结合城市总规和城市绿规制定纲领性方针政策, 完善相关框架体系内容; 修订相关规范, 在设计理论、场地选址、设施和活动设置、安全措施、运营管理等方编制详细导则; 最后, 引导各地方政府制定地方性政策和规范.

4.2 促进研究, 试点推广

在我国土地公有制的背景下, 城市公园由政府部门统一管理, 能够获取到最直接的政策指导、经费支持和人力资源. 首先在城市公园中开设冒险游戏场具备更成熟的条件. 其次, 在现代居住小区绿地、学校、社区公园和小游园、休闲观光农业园等地推进冒险游戏场的建设, 采取合作运营为主、多种开设频度并存的模式, 作为儿童日常游戏环境的有效补充.

4.3 加强交流与合作, 转变观念

依托相关政府部门成立冒险游戏场协会, 召开学术研讨, 拓宽冒险游戏场的研究领域, 促进多学科的交流, 深化理论研究成果; 加强专业人员的培训, 利于推广过程中的可操作性实施; 在政府和研究机构的帮助下, 加强宣传, 提高公众认知度, 转变观念; 倡导公众参与, 赋予公众自主权以及儿童真正的玩耍权.

威廉·詹姆斯说: “我们最大的发现就是通过改变头脑和观念来改变生活.” 其实冒险游戏场提供的游戏方式并不新鲜, 日本冒险游戏场的发展表明了在现代社会的运营管理下, 其存在的可能性. 冒险游戏场要获得我国国民的接纳并推广, 还需要一段时间和一些机遇.

参考文献:

- [1] ALLEN. Planning for Play: Lady Allen of Hurtwood [M]. MIT Campridge, 1974: 55.
- [2] 仙田満. 子どものための建築・都市12ヶ条-子どもと家族のための建築・都市環境づくりガイドライン [J]. 建築雑誌, 2001, 116(2): 3-8.
- [3] 仙田満. 遊び環境のデザイン [M]. 日本东京: 鹿島出版社, 1987.
- [4] 山下利之. 「テレビゲームと暴力行動・社会的不適応をめぐる問題」応用社会学研究 [M]. 东京: 立教大学, 2006: 115.
- [5] LADY ALLEN. 都市の遊び場: 新装版 [M]. 大村虔一, 璋子訳, 译. 日本东京: 鹿島出版社, 2009, 15.
- [6] 天野秀昭. Adventure Playground: A New Perspective of Park(SPECIAL FEATURE)Management-Oriented and User-

- Friendly Park Planning: Toward Development of Landscape Management Program) [J]. 日本造园学会, 1999(特集): 101-103.
- [7] 梶木典子. 地域における子どもの遊び場づくり～冒険遊び場づくりの可能性 [J]. 都市住宅学, 2007, 56: 17-21.
- [8] 李圆圆, 张建林. 日本冒险游戏场运营管理研究 [J]. 西南大学学报(自然科学版), 2018, 40(7): 167-176.
- [9] 张 谊, 戴慎志. 国内城市儿童户外活动空间需求研究评析 [J]. 中国园林, 2011, 27(2): 82-85.
- [10] 霍燕辰. 城市公园儿童活动空间景观设计研究 [D]. 保定: 河北农业大学, 2014.
- [11] 吕进锋, 曹能秀. 国内儿童游戏空间研究述评——基于硕博论文的分析 [J]. 陕西学前师范学院学报, 2018, 34(1): 94-99.
- [12] 李圆圆. 儿童户外游戏场地设计与儿童行为心理的耦合性研究 [D]. 重庆: 西南大学, 2009.
- [13] 李 娜. 儿童行为心理与儿童公园设计 [D]. 长沙: 湖南大学, 2008.
- [14] 祁素萍, 齐程宏, 王 萍. 儿童户外游戏场地安全性研究 [J]. 中国园林, 2013, 29(5): 81-84.
- [15] 李晓萌. 武汉市综合公园儿童游戏场地安全性评价研究 [D]. 武汉: 华中科技大学, 2015.
- [16] 孙延培. “儿童友好型”居住区户外环境设计研究 [D]. 秦皇岛: 燕山大学, 2014.
- [17] 李圆圆, 吴珺珺. 通过幼儿步行巴士提高社区儿童友好度的研究 [J]. 西南大学学报(自然科学版), 2018, 40(9): 171-180.

Enlightenment from the Development of Adventure Playgrounds in Japan to the Construction of Children's Playgrounds in China

LI Yuan-yuan

School of Horticulture and Landscape Architecture, Southwest University, Chongqing 400715, China

Abstract: Adventure playground originated in Denmark. It has become a popular playground type in Europe, America and Japan, and has gained high recognition of citizens and children. This paper analyzes the characteristics of the adventure playgrounds in Japan at different development stages, and sums up its lessons learned. At the present time, adventure playgrounds have low public awareness and participation in China, their types are incomplete, and children's right to play is poorly recognized. The authors discuss the necessity of introducing adventure playgrounds in China and put forward their construction steps and other suggestions.

Key words: landscape architecture; adventure playground in Japan; development and characteristics; lessons learned; children's playground

责任编辑 潘春燕