

投稿類別：本土關懷

篇名：

你容我也融—花蓮共融遊戲場探討

作者：

彭馨右。自強國中。八年一班
林駒任。自強國中。七年一班

指導老師：
陳禹翔老師
郭千睿老師

壹●前言

一、研究動機

大家小時候肯定都去過遊戲場，連我也不例外。遊戲場是小朋友們最喜歡去的地方，有鞦韆、溜滑梯、攀爬設施、還有一群相同年齡的小朋友作伴，遊戲場也是每個人從小與家人共處快樂回憶的重要場所，讓每個小朋友渴望爸爸媽媽每天帶他們去遊戲場玩。最近聽到朋友說花蓮開始有共融遊戲場，由於我們對什麼是共融遊戲場很好奇，所以我們決定一探究竟。

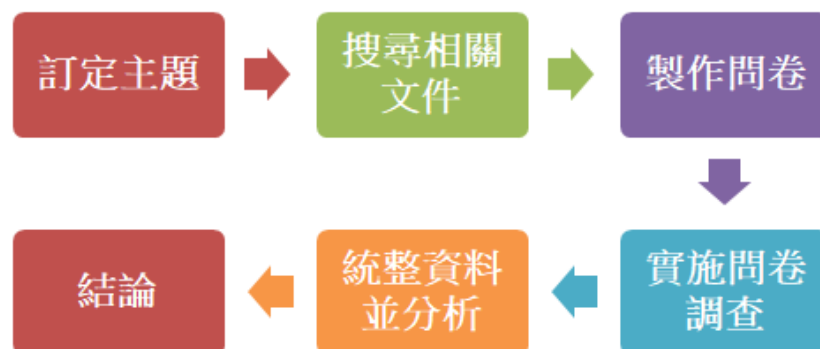
二、研究目的

- (一)藉由文獻探討了解共融遊戲場是什麼。
- (二)藉由問卷了解花蓮民眾對花蓮共融遊戲場的了解與看法
- (三)藉由實地訪查了解花蓮共融遊戲場相較於一般公園遊戲場有何不同。

三、研究方法

- (一)上網查詢文獻資料，如：期刊、論文、影片、照片…等。
- (二)藉由問卷的方式了解花蓮民眾對共融遊戲場看法。
- (三)實際到共融遊戲場進行觀察與紀錄。

四、研究流程



貳●正文

一、文獻探討

(一)遊戲的概念

1、遊戲的定義

遊戲是孩子的本能，不是浪費時間的活動，兒童心理學家皮亞傑說『玩，就能找到答案。』孩子們透過玩來適應世界，創造新的學習經驗，也透過玩而有機會改變外在環境，來適應自己的需求。

2、遊戲的類型(註 1)

皮亞傑主張遊戲類型反映出認知發展層次，他將認知遊戲分為三類，發展順序：練習性遊戲→象徵性遊戲→規則性遊戲，越下層認知層次越高。

3、遊戲的目的

身心障礙的兒童或青少年，也同樣嚮往遊戲場的時光，也嚮往和居住在社區當中，與其他兒童、青少年互動，參與社會。為此，我們應致力於遊戲場的無障礙與開放性，讓身心障礙兒童、青少年、青年或成年，乃至於有特殊需求的兒童或成人，能夠共同參與遊戲場，成為其中的一份子，享有平等的遊戲權。

(二)遊戲場類型

「遊戲場」是兒童發展的重要環境。在遊戲場中，不同的孩子們聚在一起，他們在遊戲場中自由奔跑、跳躍、想像並建立人際互動。在遊戲、玩樂的過程中，孩子們也可以相互模仿學習、發展各種感官與認知的能力，認識兒童彼此間的差異性，並學會尊重與包容。

1、室內遊戲場：室內遊樂場非常適合所有年齡段的兒童，尤其是那些渴望在受控環境中享受涼爽、平靜氣候的兒童。室內遊樂場的主要好處是，它們的設計可以確保孩子們全年都能安全玩耍。

2、戶外遊戲場：遊戲場可以分為傳統遊戲場、創造遊戲場、冒險遊戲場和現代遊戲場，共融遊戲場是屬於現代遊戲場。

遊戲場分類	圖片	說明
傳統遊戲場		<p>是一種正式的遊戲場，以金屬或鋼具組成，常見的設備有滑梯、鞦韆等。</p>
創造遊戲場		<p>是一種半正式的遊戲場，介於現代遊戲場和冒險遊戲場之間，利用家庭廢棄的物品供幼兒創作。(註 2)</p>
冒險遊戲場		<p>是一種非正式的遊戲場，運用一個圍籬區，以自然環境及各式各樣的廢棄建材而成，幼兒在遊戲時必須有指導員在場。(註 3)</p>
現代遊戲場		<p>是一種正式的遊戲場，遊戲器具由專業人員設計而成，且材質多元化。(註 4)</p>

(三) 『共融式遊戲場』

共融遊戲場最主要就是為了能讓每個孩童找到適合自己的遊戲設施找到適合自己的遊戲設施，讓每個孩童都有充分遊戲的機會，為了達到這件事，遊戲設施必須有無障礙觀念，提供身心障礙兒童一個好發展的地方。全台第一座共融遊戲場是位於台北的花博公園舞蝶管共融式遊戲場，現在全台各地也都有建設共融遊戲場。

1.定義：狹義的『共融式遊戲場』的定義是「能提供所有兒童一同玩樂、遊戲、發展能力的遊戲空間。」(廖采軒，2021)。廣義的『共融式遊戲場』定義是指能適合每一個人共同參與、遊戲及互動的遊戲空間。這裡指的每一個人包括：

- (1)兒童。
- (2)具有智能障礙的兒童。
- (3)具有肢體障礙，需要使用輪椅的兒童。

- (4)具有社交困難或情緒障礙的兒童。
- (5)具有感官功能障礙，例如聽覺障礙、視覺障礙的兒童。
- (6)家人：包括父母、祖父母、兄弟姊妹等。
- (7)社群：包括教師、朋友、照顧者或保母等。
- (8)具有身心障礙的成年人。

2、『共融式遊戲場』設計原則（註5）

- (1)公平：遊戲場應能促進所有人（含失能者）公平使用。
- (2)融合：排除空間障礙，使空間可供不同人使用。
- (3)聰明：創造簡單、直覺性的空間，幫助人們從遊戲獲得成長。
- (4)獨立：設計一個促進獨立探索和參與的環境。
- (5)安全：遵循安全規範，並保障參與者情感與精神安全。
- (6)積極：提供促進社會互動、合作與身體能力的活動。
- (7)舒適：符合社群與使用者的多樣需求。

3、『共融式遊戲場』場地的選擇主要應考量：

- (1)場地面積：面積與遊具選用及設計有莫大關係，有的遊具需要額外的淨空區，例如鞦韆，因此規劃場地時要預留足夠空間。
- (2)場地條件：包括場地水平、坡度、凹洞、是否位於行水區或洪氾區、光照角度等。
- (3)場地無障礙條件：無障礙環境是共融式遊戲場的必要條件，進行選址時應同步查看遊戲場設置場地的無障礙條件，包括主要通路、廁所、照護設施。
- (4)交通條件：共融式遊戲場應提供良好的無障礙大眾運輸工具，方便身心障礙者或特殊需求兒童能順利前往。
- (5)醫療設施：考量到身心障礙者或特殊需求兒童的身心狀況及可能在遊戲過程中發生意外，應調查掌握周邊3公里及5公里範圍內的醫療院所。
- (6)噪音、工廠等設施：考量部分智能障礙者或情緒障礙者容易受到噪音影響，導致身體不適或情緒起伏，遊戲場周邊應避免有高強度聲光刺激設施，且應避免位於飛機航道下考量兒童健康。

4、『共融式遊戲場』的功能分區

面積較大的遊戲場建議可劃分成數個功能分區，規劃不同性質的遊具或遊戲空間，例如旋轉設施區、攀爬區、擺盪區、玩水區、安靜區、地面設施區、互動區等，面積較小的遊戲場，則建議至少劃分為休息區跟遊戲區。

二、實地場勘訪查結果

(一)花蓮『共融式遊戲場』之比較

	適用對象	空間配置	特色	建造時間
玉里共融公園	2-12 歲 (註六)	主要採用簡單的風格，在公園上建了一些建築和種了許多的樹。	日式建築	2022 年 3 月底完工
東大門共融公園	2-12 歲	用斜坡的設計，在斜坡上裝許多的攀爬設施和溜滑梯，底下的平地裝了蹺蹺板和搖搖馬。	附近就是東大門夜市，逛完夜市就可以來這裡玩。	2022 年 6 月底完工

(二)花蓮『共融式遊戲場』是否符合設計原則之比較

	無障礙環境	豐富性	挑戰性	特色性	自然性	服務完整性
玉里共融公園	✓	✓		✓	✓	✓
東大門共融公園		✓	✓	✓		✓

三、問卷調查結果

此次研究採用google問卷，樣本數為155份

(一)大眾對「共融遊戲場」的了解

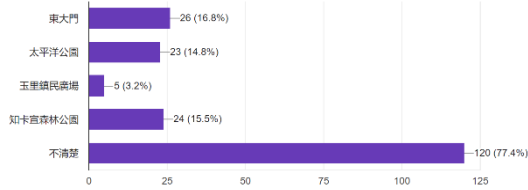
1.請問在填此問卷前您聽過「共融遊戲場」這個名詞嗎？	2. 請問您知道花蓮有「共融遊戲場」嗎？
<p>● 聽過 ● 未曾聽過</p>	<p>● 知道 ● 不知道</p>
問卷分析：	問卷分析：

你容我也融—花蓮共融遊戲場探討

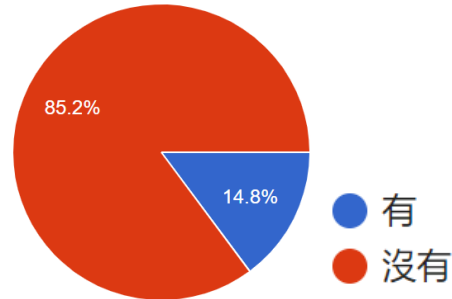
有(66.5%)的人未曾聽過；有(33.5%)的人聽過，可見大多數民眾對於共融遊戲場並不了解。

有(80%)的人不知道；有(20%)的人知道，從數據中我們可以了解，目前對於花蓮在地共融遊戲場的宣傳以及讓大眾了解如何使用還可以加強。

3. 請問您知道花蓮哪些地方有共融遊戲場？



4. 請問您有使用過共融遊戲場的設施嗎？

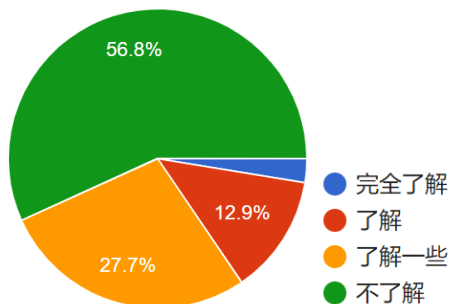


問卷分析：
有(77.4%)的人不清楚，從調查數據中，我們可以得知，多數人並不知道花蓮已經設有多處共融遊戲場亮點建設。

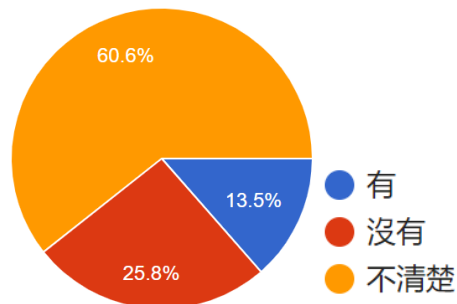
問卷分析：
有(85.2%)的人沒有使用過，有(14.8%)有使用過，可以看出即使知道的人也並非會去使用，或許家中成員有需要才會去使用到遊戲場地。

(二)大眾對「共融遊戲場」的看法

5. 請問您知道設置共融遊戲場的目的嗎？



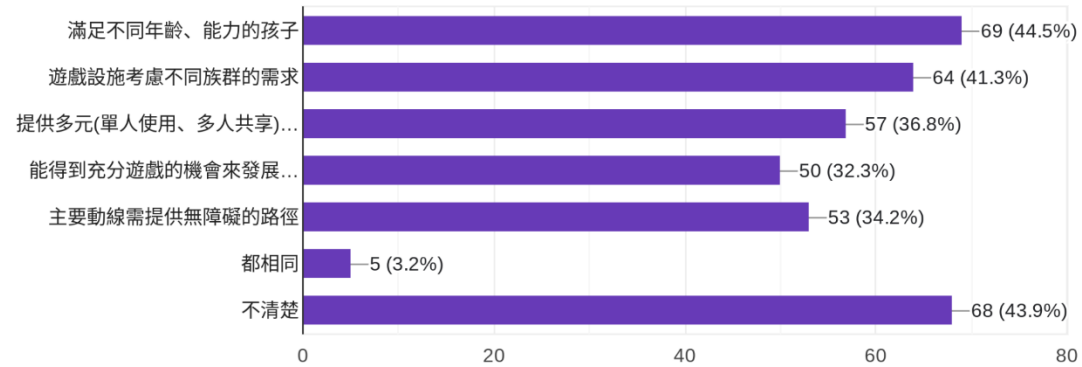
6. 請問您認為共融遊戲場有特定使用對象的限制嗎？



問卷分析：
有(56.8%)的人不了解，(27.7%)的人了解一些，(12.9%)的人了解，只有(2.6%)完全了解。由這裡我們可以知道，國人對共融遊戲場設置的目的有超過一半並不清楚。

問卷分析：
有(60.6%)的人不清楚，(25.8%)的人認為沒有，(13.5%)的人認為有特定使用對象的限制。由這裡我們可以知道，有六成國人對共融遊戲場某部分設置有特定對象的規定並不清楚。

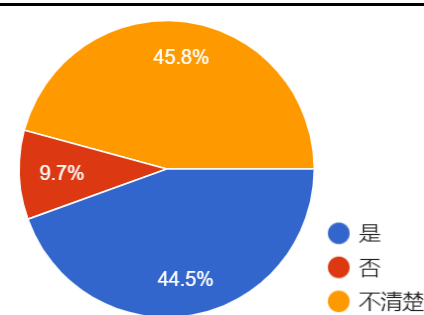
7. 請問您認為共融遊戲場相較於一般公園遊戲場有何不同？



問卷分析：

不同點部分，覺得共融遊戲場能滿足不同年齡、能力的孩子所佔比例最多(44.5%)；接下來分別是覺得能考慮不同族群的需求(41.3%)；以及能提供多元和不同挑戰的遊戲空間(36.8%)；而覺得主要動線需提供無障礙的路徑的有 34.2%；有 32.3%則覺得共融遊戲場能得到充分遊戲的機會來發展體能、認知、人際社交、調節情緒；只有 3.2%覺得都相同。從上面數字我們可以發現目前國人對於共融遊戲場的看法比較偏向使用對象的認識，至於使用的方式、無障礙設施與遊戲空間的差異以及認知發展上等面向上的看法，相對來講比例較少。

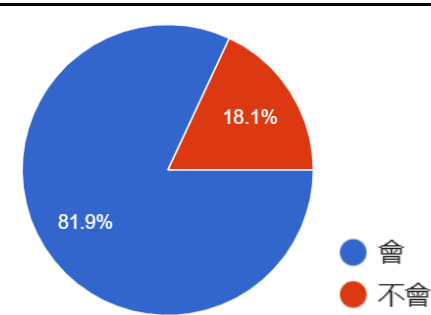
8. 請問
您覺得共融遊戲場是否能保障各類兒童
享有平等的遊戲權益嗎？



問卷分析：

有(45.8%)的人不清楚；(44.5%)的人覺得能保障各類兒童享有平等的遊戲權益；(9.7%)的人覺得共融遊戲場不能保障各類兒童享有平等的遊戲權益。

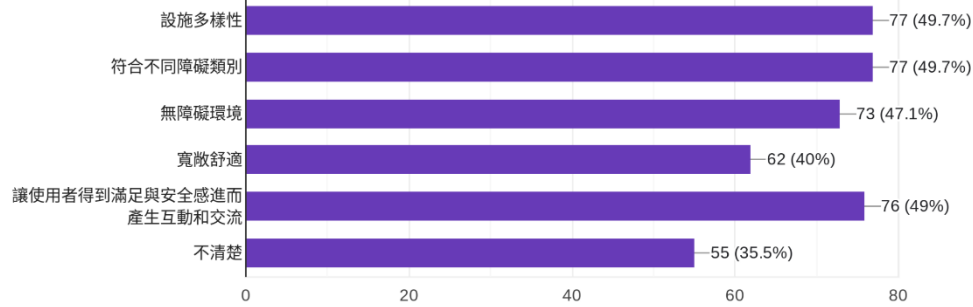
9. 請問如果您知道花蓮有共融遊戲場，您
自己會去參觀看看或帶小孩去使用嗎？



問卷分析：

我們可以發現近八成的大眾有意願去了解或使用花蓮在地共融遊戲場設施，對於高比例的民眾願意去了解甚至去使用共融遊戲場也令我們相當意外。

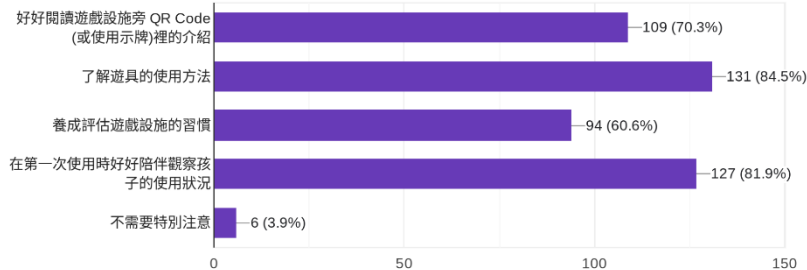
10. 承上題，請問您認為共融遊戲場應具備哪些特質呢？



問卷分析：

有一半比例的民眾在意共融遊戲場應具備設施的多樣性和符合不同障礙類別，並讓使用者能得到滿足與安全感進而產生互動與交流；也有(47.1%)的人覺得應具備無障礙環境；(40%)的人覺得應具備寬敞舒適，顯示民眾對於共融遊戲場使用上需具備的特質，需兼顧使用者的權益與感受有較高的共識。

11. 請問您覺得下列哪些是父母帶孩子去遊戲場玩耍時，需特別注意的事項？



問卷分析：

雖然有八成的民眾普遍認為父母帶孩子在使用遊戲場設施時，應該需要先了解遊具的使用方法，並且在第一次使用時好好陪伴觀察孩子的使用狀況，但當我們在實地訪談時，發現大部分家長對遊具的使用並不熟悉，而是到現場後先讓孩子使用，再從旁觀察其安全情況，並隨時提醒；我們也觀察到有些家長並沒有伴隨在孩子身旁，而是在附近休息區觀察或是看手機。

參●結論及建議

我們由問卷結果中的背景資料與答題選項比對分析，並參考書籍、網路資料與組員共同討論分析後，提出以下的結論：

一、結論

(一) 近年國內遊戲場的設計，開始逐步建置「共融式 遊戲場」，維護不同孩子參與及使用遊戲場的權益，但花蓮縣民眾在認識上依然跟不上認知的比例，顯示民眾需

要有更多的認識與理念溝通以及政策推動，才能落實「共融式遊戲場」在「參與」精神上的落實。

- (二) 從是否知道共融遊戲場與是否願意參與或帶小孩參與的交叉分析中，我們可以得知，不知道的人當中也有高度的意願參與並了解共融遊戲場(81%)，我們可以推測這一群人因為沒有接收到相關資訊，所以沒有機會參與使用。
- (三) 從問卷得知一般民眾對遊戲場使用者的身分別與設施多樣性較熟悉，但在遊戲場的主體可讓不同遊戲需求的孩子參與(挑戰刺激需求、無障礙空間需求、獨處空間需求、大齡孩子需求…等)，以及能得到肢體與大腦的發展(發展動作、認知、社交、情緒…等)上，知道的民眾比例則偏少。
- (四) 依照問卷中的資料，有八成的民眾認為父母帶孩子在使用遊戲場設施時，應需要先了解遊具的使用方法，並在第一次使用時好好陪伴觀察孩子的使用狀況，只有六成民眾認為父母需評估遊戲設施，但是當我們實地(東大門)去訪談時，我們卻發現家長對遊具的使用並不熟悉，也不知道共融是什麼。
- (五) 民眾對於是否知道設置共融遊戲場的目的，年齡當中以 18 以下居多，56 歲以上最少，在職業別當中以軍警公教和家庭主婦最多人了解，工商業最少，如果政府要加強民眾的使用意願，可在這群民眾上著力。

二、建議

(一)問卷的建議

- 1.問卷資料來自網路社群軟體之使用者，而我們所研究的主題「共融式 遊戲場」又涉及相對於較弱勢的族群(身障的族群)以及相關的陪伴者族群，在取得資料的部分未來應該使用紙本問卷並搭配實地訪查，將問卷的取得管道列入考慮。
- 2.未來更多花蓮民眾認識並參與使用共融遊戲場後，可調查民眾對設計原則、場地因素、功能分區...等滿意度進行使用者與照顧者或陪伴者間的意見交叉比對，從中得知他們使用過之後的意見回饋。

(二)花蓮共融遊戲場的建議

- 1.經過我們實地觀察後發現，東大門共融公園共融遊具居多，挑戰性足夠，但較少無障礙遊具，而玉里共融公園兩種遊具偏少可能導致挑戰性不足，目前仍偏向一般遊戲場的模式，但融入周邊自然與人文景觀(例如結合日式建築)與綠化是其優點。

2.由於花蓮是國際級觀光都市，我們也給了一些想法與建議：

(1) 遊戲空間建立資料庫：需要掌握更細緻的空間內容：使用族群、使用頻率、遊戲的品質、維管的狀態等面向。

(2) 定義「可遊戲空間」與其需求：針對未來人口結構提出分析，另外對在地居民、兒童的需求調查討論，提出對於可遊戲空間的想像。

(3) 學校教育可導入相關議題：讓學生參與公共事務、了解城市與環境、甚至是美感教育的啟蒙，透過遊戲空間，建構觀光大城的未來。

肆●引註資料

一、參考書籍

吳幸玲。兒童遊戲與發展（第三版）[Play and Child Development](#)。揚智。

[何薇玲](#)。幼兒發展與輔導。高點。[註 1]

台北市政府社會局。共榮式遊戲場設計原則。

李怡貞。玩遊戲，瘋設計：澳洲精選 13 個經典遊戲場案例。

薛瑞君。創意遊戲場。

王佳琪、李玉華。公園遊戲力：22 個精彩案例 × 一群幕後推手，與孩子一起翻轉全台兒童遊戲場

二、參考論文

潘宣彰。兒童遊戲場體驗品質與滿意度研究-以鐵砧山雕塑公園親子共融遊戲場。

廖采軒。共融式遊戲場對國小學童之友善程度及其滿意程度之探討：以臺中市為例。

吳欣璉。共融式遊戲場幼兒遊戲行為之個案研究。

游文欣、潘正宸。身心障礙孩童在臺北市共融遊戲場遊玩經驗之初探。

三、參考網站

中時新聞網 <https://www.chinatimes.com/realtimenews/20220814001532-260421?chdtv>

獨立評論 <https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/430/article/7998>[註 2]

台灣旅行趣 https://taiwan.sharelife.tw/article_aid-6693.html[註 3]

遊譜 <https://www.youput.org/content-info.php?id=74>[註 4]

衛生福利部 <https://student.hlc.edu.tw/action/file/385/20220910120821121.pdf>[註 5]

台北市遊戲場資訊

https://play4u.gov.taipei/News_Content.aspx?n=4773608F226124D4&sms=7B56BA5392EB632C&s=CE9DDFC3318FCC70[註 6]