

法鼓文理學院
社會企業與創新碩士學位學程
碩士論文

臺北市共融式遊戲場社會創新之研究

**A Study on Social Innovation through Inclusive
Playground in Taipei City**



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

研究生：陳稚凌

指導教授：陳定銘 博士

中華民國 112 年 11 月

法鼓文理學院碩博士論文授權書

中華民國 110 年 10 月 13 日 110 學年度第 2 次教研會議修正通過

中華民國 112 年 05 月 03 日 111 學年度第 6 次教研會議修正通過

- 立書人（即論文作者）：陳稚凌（下稱本人） 學號：M106415
- 授權標的：本人於法鼓文理學院（下稱學校）112 學年度第 1 學期

社會企業與創新碩士學位學程 取得 碩士 之 學位論文
 博士 專業實務報告

論文題目：台北市共融遊戲場社會創新之研究

指導教授：陳定銘 教授

（下稱本著作，本著作並包含論文全部、摘要、目錄、圖檔、影音以及相關書面報告、技術報告或專業實務報告等，以下同）

緣依據學位授予法等相關法令，對於本著作及其電子檔，學校圖書館得依法進行保存等利用，而國家圖書館則得依法進行保存、以紙本或讀取設備於館內提供公眾閱覽等利用。此外，為促進學術研究及傳播，本人在此並進一步同意授權學校、國家圖書館、資料庫廠商等對本著作進行以下各點所定之利用：

一、對於學校之授權部分：

本人 同意 不同意（請勾選其一）授權學校，無償、不限期間與次數重製本著作並得為教育、科學及研究等非營利用途之利用，其包括得將本著作之電子檔收錄於數位資料庫，並透過自有或委託代管之伺服器、網路系統或網際網路向 學校校園內 校外位於全球使用之使用者（請勾選，可複選）公開傳輸，以供該使用者為非營利目的之檢索、閱覽、下載及/或列印。

二、對於國家圖書館之授權部分：

本人 同意 不同意（請勾選其一）授權國家圖書館，無償、不限期間與次數重製本著作並得為教育、科學及研究等非營利用途之利用，其包括得將本著作之電子檔收錄於數位資料庫，並透過自有或委託代管之伺服器、網路系統或網際網路向館內及館外位於全球之使用者公開傳輸，以供使用者為非營利目的之檢索、閱覽、下載及/或列印。

三、對於資料庫廠商之授權部分：

本人 同意 不同意（請勾選其一）由學校將本著作有（無）償授權資料庫廠商（下稱該資料庫廠商或該廠商）進行以下範圍之利用：

- （一）該資料庫廠商得將本著作重製收錄於其所建置營運之特定數位資料庫（下稱該資料庫），並透過網際網路向全球訂購該資料庫之使用者公開傳輸，以供該使用者為非營利目的之檢索、閱覽、下載及/或列印。

(二)該資料庫廠商不得再轉授權第三人將本著作重製收錄於其他資料庫或進行其他營利或非營利利用。但於台灣以外之海外地區，該廠商得委託當地之代理商或經銷商代為處理當地使用者訂購該資料庫事宜。

(三)若該合作以有償方式進行，則資料庫廠商因本點授權利用本著作所取得之收益，應依該廠商與學校授權契約支付本人合理權利金，支付標準由學校為本人利益而全權與該廠商議定本人同意，上開權利金(以下請勾選其一)：

由資料廠商批次轉與學校，作為校務發展基金。

應給付本人，並由該廠商直接通知本人領取，且聯絡資料倘有不全、錯誤或異動而未書面通知，導致權利金無法給付，或收到廠商通知未回覆者，於次年3月31日後，自動將此筆款項由資料廠商批次轉與學校，作為校務發展基金。

(四)本人保有隨時終止本點授權之權利，並於本人向學校辦理完成終止授權相關程序後，由學校通知該廠商將本著作自該廠商資料庫中刪除且不得再為其他形式之利用。但終止前已完成訂購之使用者，則視該使用者之訂購條件，由學校與廠商協商其提供及刪除時間。

四、本授權書第一點至第三點所定授權，均為非專屬且非獨家授權之約定，本人仍得自行或授權任何第三人利用本著作。

五、本授權書第一點至第三點所定授權對象，依各該點授權利用本著作時，均應尊重本人著作人格權及權利管理電子資訊等相關權利，不得以任何方式省略、增修或變更本人署名、本著作名稱、本著作內容及相關資料(包括本人原記載取得學位論文之學校全銜、書目等詮釋資料等)。第三點所定資料庫廠商亦應要求其代理商或經銷商遵守。

六、依本授權書第一點至第三點將本著作透過網際網路對外公開之時間(請勾選)：

於本授權書簽署日，均立即對外公開。

本人要求本著作應自民國__年__月__日起始得對外公開，故因本授權書第一點至第三點所定授權而發生得透過網際網路對校外、館外或對資料庫使用者之公開傳輸部分，亦應自該日起始生效力。

七、本授權書第一點至第三點分別所定各該授權對象，均應各自遵守其授權範圍及相關約定。如有違反，由該違反之行為人自行承擔一切法律責任。

八、本人擔保本著作為本人創作而無侵害他人著作權或其他權利。如有違反，本人願意自行承擔一切法律責任。

九、個資利用同意條款：本人同意，學校及國家圖書館為本授權書所定各授權事項目的範圍內(但勾選「不同意」者除外)得蒐集、處理及利用本人所提供之個人資料，學校並可將該等個人資料提供給包括國家圖書館及資料庫廠商在內之相關第三人在同一目的範圍內處理及利用。

研究生簽名：

陳稚凌

民國：112年11月22日

授權書2面，需雙面列印並親筆簽屬3份。請於送繳紙本論文時一同繳至圖書資訊館辦理離校手續。

法鼓文理學院
社會企業與創新碩士學位學程
研究生學位論文口試委員會審定書
112 學年度第 1 學期

研究生：陳稚凌

題目：台北市共融遊戲場社會創新之研究

A Study on Social Innovation through Inclusive
Playground in Taipei City

業經本委員會審議通過

學位論文口試委員會委員

羅懿城

陳定銘

吳正中

指導教授

陳定銘

學程主任

身玲玲

中華民國 112 年 11 月 13 日

摘要

本研究探討臺北市兒童遊戲場發展脈絡並實地觀察兒童遊戲場，以瞭解臺北市共融遊戲場使用狀況，以利未來遊戲場更好的發展。至於兒童遊戲場對兒童早期身心與社會發展頗具重要性。本研究運用 Mulgan (2006) 社會創新四階段統整兒童遊戲場發展脈絡，其四階段包括確認與理解社會需求階段 (social needs)、發展解答原型階段 (prototyping)、評估與擴散階段 (scaling up)，以及學習與演進階段 (learning and evolving)。本研究以觀察法實地觀察臺北市 9 個共融遊戲場。在實地觀察同時，本研究亦建置結構性觀察量表及兒童觀察量表，收集共融遊戲場使用狀況，以及家長對兒童使用共融遊戲場與傳統遊戲場前後表現之觀察。

本研究結果發現臺北市兒童遊戲場四階段社會創新脈絡，以及觀察 9 個遊戲場兒童使用的之公平、融合、聰明、獨立、安全、積極、舒適互動表現之評分。結果發現天和公園、天母公園及大佳河濱公園評分為前三名。研究者實地觀察發現前三名兒童遊戲場相較其他遊戲場，比較具備共融遊戲場的氛圍。其共融遊戲場的部分設施比較多且多樣化，孩童玩得比較盡興，容納較多的族群，玩樂的時間可持續較久。本研究結果也發現家長每月平均 3.91 次。共融遊戲場除人際關係向度分數低於傳統遊具，其餘則顯示較高，對孩童的發展是正向有益處。而且共融遊戲場分數明顯比傳統遊戲場高出許多。最高的是消耗體能的項目；最低的是手指操作跟人際互動，手指操作屬於比較細微的訓練。

本研究結果顯示家長觀察兒童使用共融遊戲場各項發展多有進步，只有人際關係向度分數低於傳統遊具，其餘則顯示較高，對孩童的發展是正向有益處。本研究訪談家長也發現普遍家長都認為共融遊戲比傳統遊戲場好。

而且現在的家長都很重視孩童的發展及用心栽培，希望藉由設施能夠適時開發兒童潛能。

關鍵字：共融遊戲場、戶外遊戲場、社會創新



Abstract

This study aims to examine the social context development of children's inclusive playgrounds in Taipei City. Also, through the real-site observation to its usage status, the future suggestions for the inclusive playgrounds are given as well. A document analysis research design was implemented in the study which was based on Mulgan's (2006) four stages of social innovation to investigate the social context development of children's inclusive playgrounds. The four stages include the identification and understanding of social needs stage, the development of solution prototype stage (prototyping), the evaluation and diffusion stage (scaling up), and the learning and evolution stage. This study observed 9 inclusive playgrounds in Taipei. In the meanwhile, the data collection was consisted of a structured observation upon a structured observation scale and a child observation scale through the comparison between children's before-and-after performance in the inclusive playgrounds and the traditional playgrounds. The data collection was made from nine real-site playgrounds observation.

The four-stage social innovation context of children's playgrounds in Taipei City was found. According to the scores of children's interaction performance in nine playgrounds in terms of fairness, integration, intelligence, independence, safety, positivity and comfort, three playgrounds were rated the top three inclusive ones: Tianhe Park, Tianmu Park and Dajia Riverside Park. This study showed that they have a more inclusive playground atmosphere than other playgrounds. Some of the facilities in its inclusive playground are more numerous and diversified, allowing children to have more fun, accommodating

more ethnic groups, and allowing them to play for a longer period of time. The results of this study also showed that the number of 3.91 times per month on average indicated that parents took their children to play there. The highest scores were items that consume physical energy; the lowest scores were finger exercise and interpersonal interaction.

This study results reveals the scores of inclusive gaming venues were significantly higher than those of traditional gaming venues. However, the interpersonal relationship scores of the inclusive playgrounds were lower than those of the traditional playgrounds, the rest of the scores were higher, indicating positive and beneficial to children's development. Through the interviews of the parents, this study also revealed that parents in particular believed that inclusive playgrounds were better than traditional playgrounds. Parents concern the development of children and would like to pay more attention to take care of them, which induces parents regard playgrounds as the potential instruments.

Keywords: inclusive playground, outdoor playground, social innovation

謝誌

曾經有朋友鼓勵我說讀書可以改變命運，期待我可以繼續向上學習！因此重返校園，剛入校園挺新鮮好玩；然後來因懷雙胞胎而暫時休學。獨力照顧雙寶，常感到長期睡眠不足，也覺得記憶力快速退化。因此，當育嬰假結束後重回校園，發現學習力變差，有點跟不上的感覺。所幸遇到可愛學弟、妹們適時的協助，得以圓滿美好的校園時光。

重回校園，發現學校多了很多優秀的老師與學弟妹，內心感到相當的雀躍。尤其是葉玲玲主任，她是位能解決問題，且是超越顛峰障礙的高手。我相信有積極任事的陳定銘教授，又有葉玲玲主任，學校未來發展一定會愈來愈好。想起過去大願興學的努力，內心感到無限歡喜。

在撰寫論文進行期間，一度因雙寶長期生病吃藥與家族繁瑣事務而停頓了一段很長的時間。特別感謝陳定銘教授的關懷與指導，適時體察個人的情況，指點出適合我走的明路，重新燃起完成論文的希望，因而有了勇氣再度開啟論文之路。

因雙寶的關係特別關注兒童遊戲場的部分，發現遊戲場關乎孩童的身心發展至為重要。在論文進行過程中，深刻感受到眾多家長及多方團體的努力，政府才聽到孩童的遊戲場的需求；進而為照顧更廣大的族群，共融遊戲場因而誕生了。感謝台北市政府及特公盟為兒童遊戲場的努力及其相關的資訊，以及許多學者的研究成果，啟發了我，也讓我更深入的了解遊戲場。感謝在兒童遊戲場中接受我訪談的偶遇者，你們提供的資訊讓我更明確驗證理論。

最後，感謝所有關心、幫助與支持過我的人，以及所有曾經教導過我，曾經幫助過稚凌完成碩士學位論文的師長們及學弟妹們；沒有大家，著實難以走完這一個過程。

對於您們的無私奉獻，關懷銘感在心！再次感謝陳定銘教授、口試委員羅德城教授、口試委員吳正中教授的關懷支持，得以讓我堅持到最後，深深地向您們鞠躬致敬，只能以往後的歲月廣行正能量來回報！

稚凌

2023/11/22



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

目錄

摘要	i
Abstract.....	iii
謝誌	v
目錄	vii
表目錄	ix
圖目錄	x
第一章 緒論	1
第一節 研究動機	1
第二節 研究目的	4
第二章 文獻探討	5
第一節 社會創新與擴散	5
第二節 共融式遊戲場	14
第三節 小結	26
第三章 研究方法	29
第一節 研究設計	29
第二節 研究架構	30
第三節 資料收集與分析方法	31
第四章 研究結果與討論	35

第一節	兒童遊戲場政策法規與國外案例	35
第二節	兒童遊戲場發展脈絡	41
第三節	臺北市共融兒童遊戲場觀察案例	46
第五章	結論與建議	57
第一節	結論	57
第二節	建議	60
第三節	研究限制	60
參考文獻	63
附錄一	遊戲場遊具圖片	71
附錄二	個案訪談量表	75



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

表目錄

表 2-1	社會創新概念或定義一覽表	6
表 2-1	社會創新概念或定義一覽表 (續)	7
表 2-2	創新擴散理論關鍵因素一覽表	11
表 2-2	創新擴散理論關鍵因素一覽表 (續)	12
表 2-3	共融式遊戲場與傳統遊戲場之比較	24
表 3-1	共融兒童遊戲場觀察量表	33
表 3-2	家長使用兒童遊戲場的觀察量表	34
表 4-1	臺北市 9 個共融兒童遊戲場優缺點比較	47
表 4-1	臺北市 9 個共融兒童遊戲場優缺點比較 (續)	48
表 4-1	臺北市 9 個共融兒童遊戲場優缺點比較 (續)	49
表 4-2	兒童共融遊戲場原則各遊戲場互動特性之研究總表	53
表 4-3	家長訪談評分量總表	56

圖目錄

圖 2-1 社會創新螺旋圖	10
圖 3-1 研究流程圖	29
圖 3-2 共融遊戲場社會創新析分析架構	30
圖 4-1 創新遊具－改良式鞦韆	50
圖 4-2 創新遊具－海芋滑梯組、翹翹板、音樂球與歡樂鼓	51
圖 4-3 創新遊具－毛毛蟲遊戲牆	52



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

第一章 緒論

第一節 研究動機

北市公園盪鞦韆限時 3 分鐘 專家、議員籲增設遊具才是根本！

盪鞦韆向來為熱門的兒童遊具設施，常有許多小朋友一坐上去就捨不得下來，長期佔用難免衍生糾紛；臺北市政府自即起於大安森林、青年、南港、前港、碧湖及花博等 6 公園，試行限用 3 分鐘的友善限時方案，讓孩子們能輪流遊玩。

家長與專家們認為市府應加強與優化：於網路及公園設施內加強告示宣導，讓家長清楚遊戲規則，藉此機會提前進行親子教育，讓孩子能從遊戲中學習利己利他的共享精神，避免導致小朋友未有心理準備而被迫中斷遊戲、不僅遊興盡失還恐衍生衝突糾紛。

從家長立場來看，過去北市的親子們素質還算高，在使用公共遊憩設施時大都能自律，均能主動友善禮讓、輪流使用，只有少數人例外。此政策雖是立意良善，但只能治標無法治本，應廣納親子團體、家長意見，持續擴充公園內各種遊戲設施，增加更具吸引力的遊具選擇性，才是治本之道。

因此，本研究以社會創新理論不同階段探討臺灣兒童遊戲場發展脈絡，企圖從發展脈絡能記取前車之鑑，並據此提出兒童遊戲場規劃建議，以利未來兒童遊戲場有更好的發展。

壹、傳統遊戲場轉成共融式遊戲場的過程

遊戲場起源於 1840 年 Friedrich 在德國所設置的兒童遊戲場，剛開始遊樂場是可以讓大人教孩童如何「玩的安全」的平台。之前就有許多兒童可以任意玩耍的場地，但多半都沒有經過安全性審核。孩子們遊玩時候，經常不小心因而受傷。在公共安全未被重視的年代，這些情事經常發生。直到 1859 年，英國的曼徹斯特出現了第一個專屬於孩童的遊樂場。當時的人們認為，在街上、在巷子裡、在空地裡，孩子不是都可以自由地遊玩嗎？1907 年美國總統羅斯福相當重視遊樂場興建，因此廣蓋兒童遊戲場，讓孩子們都有安全的地方可以遊玩。1950 年，斯德哥爾摩郊區出現些發展中的公園，布朗齊 (Emelie Brunge) 建築師說這些公園並不是只提供給孩童玩，而是讓各種不同齡與不同能力休憩遊玩的地方。這類型公園稱為共融特性至今仍被實踐，尤其在丹麥。

早期公園遊具為盪鞦韆、溜滑梯、沙坑，稱為傳統三寶。隨著生活品質提升及對幼兒的重視，遊戲場的遊具開始有了變化。因為重視兒童安全，此階段遊樂場必須經過嚴格的安全檢驗，夏天時遊具不能太燙，不能有尖尖的角讓兒童受傷，不能有太高、角度太陡的地方，不能太硬，也要避免兒童跌倒，結果就產生了一個又一個的「罐頭遊樂場」。罐頭遊樂場名稱即為每一個遊戲場都幾乎長得一模一樣，沒有獨特性。

2015 年更有一群家長媽媽們成立「還我特色公園行動聯盟」等民間團體，發起一系列的倡議、呼籲、建議、監督等活動，努力期待可以共同改造遊戲場的面貌。因為考量兒童遊戲場安全，往往卻犧牲了遊戲的刺激性與多元性，變成沒有獨特性的罐頭遊樂場。遊戲場的主要目的為幫助兒童成長並增加兒童遊戲的變化性，隨著時間的推進，遊戲場也發展出不同的類型 (李正中，1993)。

近年來生活素養的提高，讓更多人重視到某些弱勢族群的遊戲權益而提倡了共融式遊戲概念，因而也考量分齡的刺激性遊具；以及將障礙兒童納入遊樂場對象，促進包容性社會。為落實保障兒童權利，臺北市取法國外經驗，導入「共融式遊戲場」的新觀念，率全國之先全力推動建置共融式遊戲場。

貳、遊戲對兒童的重要性

幼兒期是一個人生命起步的萌芽階段。遊戲啟發在人生初期的社會化扮演重要角色。研究者初從為人母，陪伴幼兒成長的過程中就一路犯難與抉擇如何對小孩最好。於是開始去擴展不同的生活圈訊息，取經、吸收新知，探索孩兒的世界領域，因而瞭解到遊戲對小孩是非常重要的，例如：擺動是一種很好的運動形式，可以刺激前庭系統，同時增加信心，平衡和自由。同時，瞭解到學齡前幼童更是要多玩耍遊戲。因為在他們對一切事物充滿好奇的時候，成長中不斷的嘗試，透過對事物的感覺、觸摸、聽、爬、跑等活動，有利於兒童生長發育並找到學習的樂趣。因此，遊戲是一個讓幼兒充滿無限可能的發展，對兒童認知發展及心理建構都具有重要意義。

從國內外的專家理論也證實遊戲場對兒童是相當的重要。傳統的遊戲場已經無法滿足 21 世紀的時空背景需求，需要創新的兒童遊戲。研究者認為引進國外先驅經驗，共融式遊戲場的確比傳統遊戲場更具優越性，同時還兼容傳統遊戲場優點。由於共融式遊戲場各式各樣新穎的設施可以輕易讓兒童使用；同時，也具備挑戰性，為大眾孩童們喜愛。因此，政府於短時間快速擴充很多的共融式遊戲場。

第二節 研究目的

根據上述的研究動機之論述，遊戲對兒童人生初期社會化發展扮演重要角色。經由家長自覺及政府積極努力，各地開始增設兒童遊戲場，而且愈來愈多創意兒童遊戲設施，臺北市是率先關注此議題。但仍少有文獻探討傳統遊戲場、罐頭遊戲場發展到共融遊戲場的脈絡如何？如果瞭解其發展脈絡應更能把握兒童遊戲場的正向發展。而共融遊戲場是否有符合家長們的期待？又是否滿足兒童身心發展之需求呢？

因此，本研究之研究目的條列說明如下：

一、瞭解兒童遊戲場的發展脈絡。

二、瞭解臺北市兒童共融遊戲場發展現況。

三、瞭解臺北市兒童共融遊戲場兒童與家長使用經驗。



第二章 文獻探討

第一節 社會創新與擴散

壹、社會創新的意涵與特色

社會創新係指為支持社會進步而制定和部署有效解決方案的過程，通常是解決具有挑戰性、系統性的社會和環境問題。考慮創新時，公司通常認為開發的新技術是自身成長的引擎；然而創新的意義遠不止於此，因為它不僅有助公司發展，且能助益社會繁榮。社會創新不是任何組織形式或法律結構的特權，其解決方案通常需要政府、企業和非營利領域選民的積極合作。

一、社會創新的意涵

社會創新為一種新的思維方式，拋棄將社會企業和營利性企業視為兩個相互排斥領域的狹隘思維方式；也有人錯誤地將社會創新視為慈善。社會創新實際上為創新增加了一個額外的維持經濟和社會成長維度。

基此，社會創新是以解決社會問題，創造更好的社會為目的。研究者透過文獻回顧整理表 2-1，以瞭解社會創新概念或定義之發展。

表 2- 1

社會創新概念或定義一覽表

學者（時間）	定義
19 世紀後期	社會主義體系中的「社會的發明（Social Invention）」。
Shumpeter (1934)	提出技術創新與社會需求的必要結合，探討如何利用技術創新提升生產力，繼而解決社會分配不均的問題，為社會創新提出工具性的發展機制。
Chambon et al. , (1982)	社會創新成為一連續式發展下變動的定義（a continuum in the current literature.），並與今日社會企業或企業社會責任概念連結，逐漸被定義為利用創新來解決社會問題之定義。
Conger (1974)	一種新的法律或體制（new code of laws），藉由改變組織中的個人關係，逐漸改變整體社會系統與體制，新的社會發明（social invention）將可因此被創造並永續傳承。
J. L. Chambon , A. David and J. M. Devevey (1982)	第一提社會創新，以公民參與和社區發展為主，拒絕政府及企業介入。
鄭勝分 (2007)	『社會創新的重點在於學習企業的創新與管理，其策略乃在於培育具備創新精神的社會企業家的看法』。
臧雷振 (2008)	社會創新乃是「以社會目標為指向以崇尚創新為核心，以創新為社會進步的基本手段，通過充分發揮每位公民個體和社會組織的創新能力，完善社會服務功能彌補政府和市場不足，為社會建設和社會挑戰帶來改革性的進步和功能性的升級，實現社會總體發展的過程。」。

（續下頁）

表 2- 1

社會創新概念或定義一覽表（續）

學者（時間）	定義
Phills & Miller (2008)	<p>在史丹佛商學院社會創新中心發行的史丹佛社會創新評論（Stanford social Innovation Review）從原化解政府、企業與非營利部門間之疆界並促進溝通方式，發明、支持、及執行對社會需求與問題的解決方法過程。演變成「比現有社會問題的解決方法更有效能、效率、永續或正義的新方法，它的成效主要歸於整體社會，而非個人。」這個新觀點仍傾向將社會創新目標設定為在政府、非營利、及企業三方各自無法解決的問題，而須共同努力的超級大問題。社會創新之重點在於創新方案的賦權或培力（Social Empowerment）。</p>

資料來源：本研究整理自社會創新的起源，王秉鈞，2015。從「社會企業」到「社會創新」之政策變遷分析，江明修、張浩榕，2020。空間創生的社會創新模型建構：以社會創新擴散理論為視角，楊佳翰、黃舜農，2020。

二、社會創新的特色

社會創新是商業模式的創新應用或藉由科技，改變社會各個群體間的互動關係，並從改變中找到解決社會問題的新途徑，用以前從未使用的創新方法來解決社會問題。社會創新有效的滿足社會需求，解決社會問題，也是一個新創意實施和推廣的過程。

解決我國環境相關及社會問題，政府綜整合跨部會，提出「社會創新行動方案」，對外可實踐聯合國永續發展目標（The Sustainable Development Goals, SDGs），強化國際連結，對內則可促進環境的包容性與社會、國內經濟等成

長，落實「創新、就業、分配」為核心的新經濟模式。社會創新的重點在於提升社會服務之品質、並降低服務傳遞的成本與限制條件（Mulgan, 2006）。

貳、社會創新的演進與發展

社會企業的發展與 1970 年代末經濟危機有關。尤其是尤努斯學者（Muhammad Yunus）創立鄉村銀行（Grameen Bank）讓數百萬人終結貧窮且擁有自己的事業並榮獲 2006 年諾貝爾和平獎。臺灣自 1990 年代以來，對於公共服務的需求日益增加，但對於非營利組織提供公共服務的態度卻越來越分歧並引發社會企業迅速發展。早期的社會企業精神如合作社到越來越多的企業開始换位思考改變，不以追求最大利潤，而提供創新服務及發揮自身影響力，帶動社會改變與永續的發展。社會創新與社會企業逐漸融合演變出「社會企業創新」的綜合性名詞（王秉鈞，2015）。

從原先認為社會創新是由化解政府、非營利部門間與企業之疆界並促進溝通、發明、支持、及執行對社會需求與問題的解決方法過程。進而演變成更有效能、效率、永續或正義的解決社會問題，成果歸功於整體社會，而非個人。新觀點主要是將社會創新定為在政府、企業、及非營利三方沒法各自解決，須共同努力的來解決超級大問題。

「社會企業」是解決社會問題的新方式，其具備社會與經濟雙重底線目標，相較於非營利組織更有財務自主性，而相對於企業具有更多社會責任與社會使命。社會創新可以合理解決社會新問題，在社會組織、企業和政府三方的跨界、融合的趨勢下推動社會更公平、更有效率、更可持續發展的進步過程，是社會、企業、政府三方共同合作的過程，所有利益相關方都不應受到損害。社會創新的迅速發展成功滿足社會需求及社會新問題。行政院於 2014 年核定「社會企業行動方案」統整相關政策，更於 2018 年核定「社會

創新行動方案」延續前方案。創新的需要與創業的契機關鍵在於：具有社會責任觀念的人才、大眾的需要與大眾的觀點；因其熱心公益無私的精神碰撞與演化可產生各種創新發展。

Mulgan(2006)提出的四階段社會創新，包括確認與理解社會需求階段、發展解答原型階段 (prototyping)、評估與擴散階段 (scaling up)、以及學習與演進階段 (learning and evolving)。Mulgan 同時認為，社會創新方案的提出者，如社會創業家 (social entrepreneurs) 或社會創新者 (social inventors) 或社會設計者 (social designers) 與社會支持組織 (big organizations with the machineries to make things happen on a big scale)，就如同蜂 (bees) 與樹 (trees) 之關係，在學習與演進的第四階段，此兩者相互間的溝通共創機制將是重點，而這也是政府於此社會創新歷程中可扮演平台角色。

此外，Biggs 等人 (2010) 則將社會創新分成修補 (bricolage) 與擴散 (contagion) 兩大流程階段，前者為社會創新方案之提出，包括設計與整合兩步驟，後者為社會設計方案之傳播，包括持續改善與再創新 (re-innovation) 兩步驟。

六階段社會創新流程則由 Murray 等人 (2010) 所提出，在其出版的「The Open Book of Social Innovation」書中，社會創新發展可以社會創新螺旋 (social innovation spiral)(如圖 2-1)，它區分 3P3S 的 Prompts、Proposal、Prototype、Sustaining、Scaling、Systemic Change 等六階段；其中前三階段 (3P) 代表社會創新的創造，包括問題辨識、方案提出、原型測試，後三階段 (3S) 則代表社會創新的擴散，包括延續、擴大、促成系統變革等。此模型亦強調六階段進程並非線性發生，而可能有間斷式的跳躍，同時，此六階段進程間亦可能有不斷的測試與非線性回饋循環 (loop) 出現。

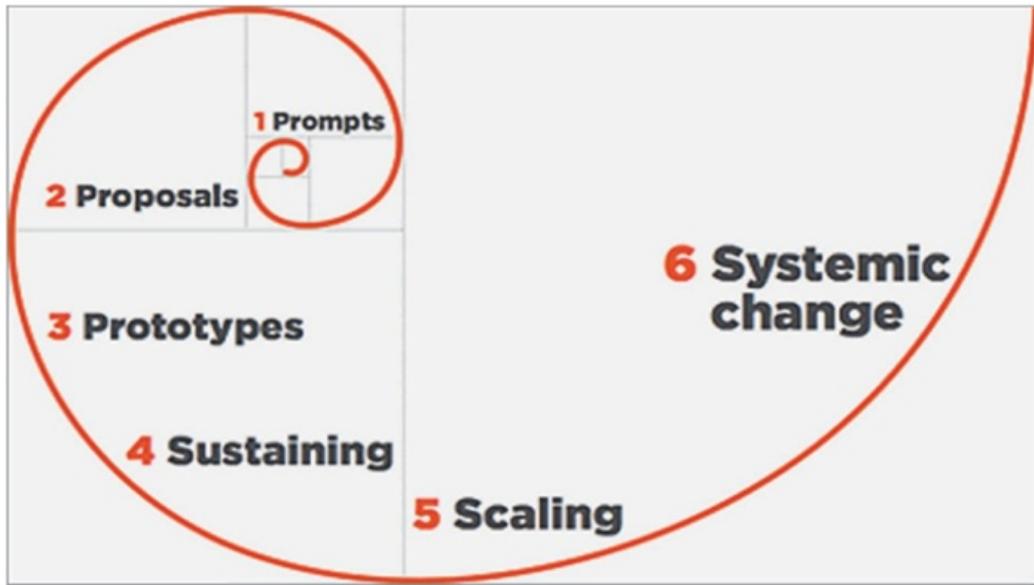


圖 2-1 社會創新螺旋圖

資料來源：The Open Book of Social Innovation. Murray R., Caulier-Grice J., Mulgan G. 2010.

參、社會創新擴散

一、社會創新擴散理論

Rogers (2003)「創新的擴散」(Diffusion of Innovation)，說明創新和思想是如何在人群中傳播，在社會體系中，創新是通過擴散過程來傳達的。新概念和產品可能需要適應期才能變得無處不在，每個社會系統都有自己的反應。創新擴散試圖解釋這種現象，是一種歷久不衰的社會科學理論，創新擴散理論清楚了解到資訊隨著時間傳遞給人和組織的過程，帶來創新的應用。羅傑斯認為創新是一種被其他單位或個人採納的新的實踐、事物或想法觀念，大眾媒體和人際溝通管道都參與了傳播過程，該理論嚴重依賴人力資本。

擴散是隨著時間的推移，創新在社會系統成員之間通過某些渠道進行交流的過程。採用創新需要時間，故時間是擴散研究中的一個重要變數。根據Rogers的理論，創新擴散理論關鍵因素整理於表 2-2。

表 2- 2

創新擴散理論關鍵因素一覽表

項目	說明
背景	1943 年，里安和格羅斯在愛荷華州進行的雜交玉米種子的擴散研究才奠定了創新擴散理論範式的實證基礎。
定義	指一項新的概念、發明或技術創新引入社會系統的演變歷程，包含認知、說服、決策變化、證實等傳播階段。 美國著名學者 Rogers (1962) 出版「創新與擴散」一書，提出了創新擴散的理論。將此創新擴散發展為一完整有系統化的擴散模型，定義創新擴散為創新隨時間互動傳播過程。
理論模型 (S 曲線)	S 的變化軌跡 → 一開始慢 → 突然加速起飛 → 臨界數量 → 飽和點後下降。
環節	Roger (1962) 和 Damanpour (1996) 提出創新或推廣者的視角出發，創新擴散的發展歷程依創新採用曲線而規畫五個階段策略：瞭解、興趣推動、評估、試驗、採納。 興趣階段開始所需達到的創新採用者數量通常為持續擴散的臨界數量，此數量為市場或該區域總人口的大約 15%，此時創新擴散比例將達臨界點，過程則迅速擴散。飽和點概念係指任何創新在社會系統中最終僅能擴散至某種程度上限百分比，此是社會系統中的創新採用者數量上限，即該創新擴散模型與使用者社群中的飽和點。
接納者種類	包括創新者、早期採用者、早期眾多跟進者、後期眾多跟進者和滯後者。

(續下頁)

表 2-2

創新擴散理論關鍵因素一覽表（續）

項目	說明
評價要素	<p>一項創新是否會擴散且獲得社會大眾採納，取決於使用者對此創新的五種評價：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 相對優越性：該創新功效是否優於所取代之舊事物或物品的程度。 (2) 可兼容性：該創新與現有的經驗、預期採用物品需求間的轉換共存程度。 (3) 複雜性：該創新可被新使用者所理解和熟習運用的程度。 (4) 可適用性：該創新在初期階段可被試用並改變決定的程度。 (5) 可觀察性：該創新之成效或新功能結果可被他人看見並理解的程度。
影響因子或條件要素	<ol style="list-style-type: none"> (1) 創新本身的特性，係影響擴散成效最主要的原因。 (2) 傳播溝通管道。 (3) 時間 (4) 社會系統。

資料來源：整理自空間創生的社會創新模型建構：以社會創新擴散理論為視角，楊佳翰、黃舜農，2020。

二、社會創新擴大與擴散

創新指的是個體所認為的新的事物，包括觀點、行為、實踐、物體等。擴散指的是一個傳播創新的過程。當一種創新持續了一段時間後，經由不同的方式在社會中產生影響並廣為傳播，就可以說創新經過了擴散。羅傑斯認為，在整個創新擴散過程中，創新是主體，傳播是擴散方式，時間是必要條件，社會是載體，這四點是整個過程的重點。創新從產生到推廣提供了一個有力的理論框架與模

型。社會創新的擴散與成效發展，多數研究採擴大(*scaling*)而非擴散(*diffusion*)視角。擴大與擴散效果最大的區別在於，擴大強調社會創新提供者本身的成長，或強化社會創新成果的影響力，並非指更多人採用此社會創新或其影響範圍更多元。

Dees 等人 (2004) 的研究，認為擴大主要有三階段：吸收、聯盟、產生分支。Davies 與 Simon (2013) 認為擴大只是強調組織層級的擴張，而非社會創新成果真正多元傳播或流傳，無法達到最終的系統改變與可持續性；因此，提出應強調社會創新的擴散而非僅是擴大，才可能吸納更多人加入此社會創新運動，並逐步成為聯盟，觸及影響更多周邊的社會創新接收者或使用。部分研究自組織面出發，討論在地社會組織對社會創新的接收吸收能力，此將真正決定社會創新後續的可延續性能力，以及後續具體擴散層級。此時傳統組織研究的知識獲取、吸收能力和知識重組歷程可運用為觀察社會創新擴散程度的指標，並解決社會創新擴散不易的複雜衡量問題 (Robert et al., 2009 ; Mair, 2012 ; Westley & Antadze, 2010)。

Mulgan 等人 (2013) 曾提出，分析社會創新擴散的難處在於並無一較理想測量社會創新、社會影響指標或架構。社會創新往往係一突破式而非漸進式創新歷程，部分研究則自組織面出發，探討在地社會組織對社會創新的接收吸收能力，社會創新後續的可延續性能力，以及後續體擴散層級。此時傳統組織研究的知識獲取、吸收能力和知識重組歷程可運用為觀察社會創新擴散程度的指標，並解決社會創新擴散不易的複雜衡量問題 (Robert et al., 2009 ; Mair, 2012 ; Westley & Antadze, 2010)。

三、社會創新過程階段

洛克斐勒基金會 Rodin (2010) 曾提出：社會問題的挑戰常常不在於其解方的創造，而是如何被發現、補助與擴大規模。此說明社會創新的挑戰往往在於發展流程的後半段而非前半段。而從社會創新螺旋角度觀之，Murray 等人 (2010) 曾明確定義創新發展流程後段的挑戰議題，若區分延續、擴大與系統變革三階段 (楊佳翰、黃舜農，2020)。

- (一) 延續階段：包括確認財務上的可延續性、確認社會創新所有權、組織設計、未來營運模式、績效評估方式、如何整合利害關係人、如何確認供應端、以及如何經營與公部門關係等。
- (二) 擴大階段：包括如何帶動學習、如何選擇目標客群成為擴散者、如何經由聯盟關係進行擴散、以及如何發展擴散平台等。
- (三) 系統變革階段：包括如何整合聯盟參與者建立共同願景、如何訓練專業參加者、如何建立系統支持基礎、如何賦權予在地居民、如何建立基礎建設、以及如何帶動法治或政策變化以支持創新成果等。

第二節 共融式遊戲場

壹、兒童遊戲與發展

兒童發展的階段性與可塑性特點，不同年齡段的兒童遊戲著重點不同。

1 歲前兒童以感官遊戲為主，2 歲至 7 歲兒童以假裝扮演遊戲為主，7 歲至 12 歲以規則制約遊戲為主。由此可見，一個人從出生到十幾歲大多數時間都與遊戲有關。

英國室內滑板公園 F51 的豪樂威 (Guy Holloway) 建築師表示：「人長大後，不該停止遊戲，如果要我說，你應該更參與玩樂才是」。小世界 (Newsweek) 第 2235 期，「共融式遊戲場興起、進兒童身心發展」篇中提到，還我特色行動聯盟理事長強調減輕家長育兒負擔是社會支援系統中重要的一環。有效的滿足不同能力的孩童需求，大大的提升公園的使用率與價值，值得大力推廣的建設。

曾威舜職能治療師認為，共融遊具對兒童的人際互動、專注力、手指操作、感覺統合、平衡感及大腦動作計畫等各方面都有很大的助益。遊戲不僅有趣，而且對大腦和身體的成功成長至關重要。遊樂場提供一個獨特的機會支援孩子認知、情感、身體及社會的發展，這些支援為了孩子成長，將其偽裝成遊戲。胡斐斯 (Hughes) 就曾指出：「遊戲的過程讓兒童進入到與自身所屬環境及文化之緊密接觸與契合，且讓他們在童年時光中能以主角身分，盡然去探索他們所面對的未知世界」(Hughes, 1994)。

邱健雄、張顯達 (2001) 象徵性遊戲與早期語言之發展關係研究，結果發現正常兒童象徵性遊戲與語言發展呈現相當高的關聯性，且兩者會同時成長。唐氏症兒童象徵性遊戲與語言發展同樣呈現正向相關聯，只有遲緩兒童呈現較複雜的不穩定關係。遊戲能讓孩子們保持活躍學習，學習結交朋友和社交，它也是兒童發展和福祉的基礎。

共融式遊戲場添加感官元素、多元的遊具滿足不同需求的使用者，它提供多樣的選擇、鼓勵社會交流、緩解壓力感、消除了障礙、激發創造性思維和探索、增強信心，以及讓孩子享受遊戲的樂趣和好處。鼓勵大家一起玩，人人享有平等機會，讓不同能力的孩子一起探索，學習，鼓勵互動和玩樂，個人成長並建立新的友誼。遊具只是個媒介，要如何實踐共融理念，從而獲

得包容性的身體和社會效益的終身發展，打造友善的遊戲環境，才是首要目標。

早在十九世紀末和二十世紀初的醫生，神經學家，心理學家和其他人已經知道研究人員今天所宣稱的遊戲，遊戲和認知發展的關係。2008 年發表在教育心理學評論中的「運動和兒童的學校知識和表現」是支援身體活動對認知發展很重要的研究之一。著名的世紀之交心理學家 G. Stanley Hall，則研究關於遊戲、玩耍和教育為導向的運動，對身體健康和神經系統發展的重要作用。

Park (2014) 認為，兒童透過遊戲場能夠產生自覺的行動、主動的參與及積極的態度。遊戲場成為孩童實踐自主學習與練習的地方，透過探索跟發現，啟發感官與統合。此外，兒童遊戲場的規劃與設計需要具備藝術、人文、自然等要素。共融發展在遊戲中融合藝術、體驗人文、感受自然，發揮創造與美感，遊戲場也因此發揮更大的價值。

巫怡美、黃英哲 (2007) 認為，從事遊戲使兒童身心靈有良好的發展。除了能夠培養積極正面的自我概念外，更是未來各項能力的基礎發展 (Johnson et al., 2003)。遊戲自發性的，增強孩童的積極參與學習。Groos 在 1901 年提出練習論 (practice theory)，孩童藉由遊戲去模仿成人職業與角色，學習如何實踐未來生活及需要的技能 (Nichols, 2009)，作為適應生活及進入社會的踏板。

兒童更可藉遊戲創造想像中的世界，預演成人的角色，練習和準備未來成年生活所需之基本技能 (Honore, 2008)，並隨著發展而變化，使創造能力更活躍。角色扮演更提高了兒童學習角色取代能力、社會 (董媛卿, 1994) 及提早適應生活，亦是語言練習的極佳機會 (Bammel & Burrus-Bammel,

1992)。巫怡美、黃英哲（2007）提出，運動遊戲為兒童學習社會角色、進行社會化的重要過程，由此將得以形塑幼兒社會行為的規則與模式，其價值性值得肯定。

詹棟樑（1994）表示，共同遊戲的在不間斷的互動、磨練與學習之下，有益於社會行為的發展，並能夠理解同時獲得成長、自我能力的肯定，讓孩童學會獨立（Nyota & Jacob, 2008）。

Rivera（2009）認為，兒童經由遊戲體現出他們對於社會的觀點，並學習如何與溝通。尚憶薇（2008）也提出，透過互動可增進社交能力，提升正面的團隊經驗，提升兒童參加體育活動。

Lin（2010）指出，透過遊戲，家長更瞭解兒童的情感、需求以及行為，只要家長願意傾聽與行動的支持，都能帶給兒童正面性的影響。約翰·杜威（John Dewey）和 G·斯坦利·霍爾（G. Stanley Hall）美國心理學家和教育家後來與福祿貝爾一起將幼兒遊樂場定位為兒童發展的基礎，也是教育過程中必不可少的。張美雲（2007）認為，遊戲在心理方面扮演了重要的醫療價值，能夠讓生理和心理的不愉快紓解與釋放。

綜合國內外專家學者發現他們一致認同遊戲對兒童是極為重要性；因此，社會應培養孩童的熱衷學習、創造能力與自主性，強調兒童遊戲全方位的面向發展的重要性（Miller & Almon, 2009），並在孩童成長過程中，創造出友善的遊戲學習成長環境，是對臺灣未來長遠發展重要關鍵（蕭富元，2010）。

貳、共融式遊戲場

「共融式遊戲場」(Inclusive Playground) 遊戲場的設計，指包含特殊需求（視障、過動、自閉、使用輔具等）在內，不論其身心能力，都能一起使用並玩樂。此一觀念在國外早就行之有年，近年來包括亞洲也漸漸興起。

至於國外遊戲場的分類眾多，有自然遊戲場、地景遊戲場、自造遊戲場，共融式遊戲場是眾多分類的其中一種。共融式遊戲場的發展的脈絡，主要是因應美國民間團體反思過去遊戲場的空間，沒有考量到特殊族群的需求，如肢體障礙、聽障、視障、自閉等孩子的遊戲需求。在推動共融式遊戲場的過程中，美國也試錯了許多次，從一開始為了讓輪椅使用者可以使用，場內皆放置無障礙遊具、滑梯高度偏低，導致挑戰度不足，反而讓學齡兒童不再踏入遊戲場，失去不同能力的孩子能融合與互動的機會，因而重新調整共融式遊戲場的定義與設計指引。

歐美普遍認同的共融式遊戲場，定義是遊戲空間需要滿足不同年齡、不同程度的挑戰，不同能力、提供多元以及特殊需求的孩子，使其得到充分遊戲的機會來調節情緒、人際社交、認知、發展體能，同時場地內主要動線能夠符合無障礙的路徑，盡量讓特殊族群使用者能夠接近遊戲設施，遊戲場的選址亦需考量周邊的交通系統。

一、何謂共融式遊戲場

共融式遊戲場設置的目的，在於提供所有兒童發展能力、合作、互動及遊戲平等權的機會。而這裡指的「兒童」，是包指包含特殊需求（視障、過動、自閉、聽障、肢體障礙、心智障礙、使用輔具等）在內，不論其身心能力，都能一起使用並玩樂。在同一個空間能夠體驗多元刺激又有趣的互動環境。

綜言之，共融式遊戲場設置目的，是讓特殊需求族群能夠順利參與遊戲過程，同時獲得玩樂及發展的機會，所有兒童平等遊戲權、合作、互動及發展能力的機會。而這裡指的「兒童」，是包含兒童及包含特殊需求（視障、過動、自閉、使用輔具等）在內，所有的族群可以在同一個空間分享不同的遊戲經驗，提供滿足實現更多人能遊樂的環境。

二、共融式遊戲場的定義與對象

根據 2020 年 5 月 5 日臺北市政府社會局制定，「共融式遊戲場」(Inclusive Playground) 係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。共融式遊戲場要教孩子們語言技能、社交技巧、情緒平衡、運動技能、象徵性思維。

依據 2023 年衛生福利部統計處公告資料，2022 年臺北市身心障礙人數共有 117,231 位，其中包括肢體障礙者 27,450 人（占 23.4%）、慢性精神病患者 15,298 人（占 13.0%）、聽覺與語言機能障礙者 14,515 人（占 12.4%）、智能障礙者 7,292 人（占 6.2%）、視覺障礙者 5,817 人（占 5.0%）、自閉症者 4,056 人（占 3.5%）及其他 42,803 人（占 36.5%）（衛生福利部，2023）。

三、共融式遊戲場的法規與標準

（一）聯合國公約精神

聯合國「兒童權利公約」第 12 條，國家應確保有主見能力的兒童有權對影響到其本人的一切事項自由發表自己的意見，對兒童的意見應按其年齡和成熟程度給予適當看待。為此，兒童應有機會在影響到兒童的任何司法和行政

訴訟中，以符合國家法律的訴訟規則的方式，直接或通過代表或適當機構陳述意見。

聯合國「兒童權利公約」第 31 條，兒童有權享有休息和閒暇，從事與兒童年齡相宜的遊戲和娛樂活動，以及自由參加文化生活和藝術活動。應尊重促進兒童充分參加文化和藝術生活的權利，並應鼓勵提供從事文化，藝術、娛樂和休閒活動的適當和均等的機會。

聯合國「身心障礙者權利公約」第 30 條確保身心障礙兒童與其他兒童平等地參加遊戲、康樂與休閒及體育活動，包括於學校體系內之該等活動。

（二）國家標準

共融式遊戲場的設置，應符合我國遊戲場之國家標準。中華民國國家標準（Chinese National Standards, CNS）是我國的國家標準，由經濟部標準檢驗局制定公布。關於遊戲場的標準為 CNS12642 公共兒童遊戲場設備（類似於 ASTM F1487）、CNS12643 遊戲場鋪面材料衝擊吸收性能試驗法（類似於 ASTM F1292）。相關單位建置共融式遊戲場，應將 CNS 國家標準納為基本規範，要求設計規劃及施工廠商遵守。CNS 國家標準與共融式遊戲場並不衝突，在 CNS 國家標準的基本規畫下，仍可以透過適當的設計與遊具的選用，滿足不同人的需求，達到共融式遊戲場的推動目的。

（三）兒童遊戲場安全管理規範

遊戲場設施設置者，在該設施開放使用前，應檢具下列表件陳報該管遊戲場主責機關備查；變更或增設時亦同：

1. 遊戲場基本資料（包含設置位置、範圍、遊戲設施種類及數量、設置平面圖、使用者年齡、管理人等資料）。

2. 廠商出具符合國家標準及相關法規規定之試驗報告與合格保證書。
3. 投保含附設遊戲場之公共意外責任險證明文件（政府部門附設遊戲場無收費者得免附）。
4. 遊戲設施自主檢查表。
5. 由取得我國簽署國際實驗室認證聯盟（ILAC）相互承認協議（MRA）認證機構核發 CNS 17020 或 ISO/IEC 17020 認證證書之檢驗機構，所開立具有認證標誌之合格檢驗報告。

四、共融式遊戲場原則

- （一）公平（Be Fair）：遊戲場應能促進所有人（含失能者）公平使用。
- （二）融合（Be Inclusive）：排除空間障礙，使空間提供不同人使用。
- （三）聰明（Be Smart）：創造簡單、直覺性的空間，幫助人們從遊戲中獲得成就感。
- （四）獨立（Be Independent）：設計一個促進獨立探索和參與的環境。
- （五）安全（Be Safe）：遵循安全規範，並保障參與者情感與精神安全。
- （六）積極（Be Active）：提供促進社會互動、合作與身體能力的活動。
- （七）舒適（Be Comfortable）：符合社群與使用者的多樣需求。

至於公民參與臺北市政府推動「共融式遊戲場」，強調「從過程就共融」，以社區參與者、納入使用者及公民意見。各單位設置共融式遊戲場，應遵守「四階段公民參與原則」，包括：

- （一）事前：選址階段。
- （二）事中：設計規劃階段。
- （三）事後：驗收使用階段。
- （四）開放後：使用經驗與意見回饋。

此外，除公民參與四階段外，建議局處或遊戲場設計師等人員可至遊戲場蹲點瞭解遊戲場使用情形，辦理局處須於每年 10 月將該年度辦理意見回饋予社會局，由社會局邀集相關委員進行檢視並滾動式修改此原則。在事前階段應對遊戲場所在地兒童人口、在地居民組成、及對公園、遊戲場之使用情形進行而各單位應於事前（選址）、事中（設計規劃）及事後（驗收使用）三階段，主動舉辦工作坊或說明會，其中身心障礙者、身心障礙兒童參與比例應達總參與人數五分之一，並應於會前邀請下列人員參與。

- （一）兒童（以遊戲場周邊社區、學校之兒童為優先，並應包括身心障礙或特殊需求之兒童）。
- （二）家長（以遊戲場周邊社區之家長為優先）。
- （三）社區代表，如社區管委會主委、社區居民代表、總幹事、或鄰長或里長、社區意見領袖等。
- （四）遊戲場潛在使用者，如老師及保母、鄰近之幼兒園或學校、社區住戶、老人等。
- （五）身心障礙者，如身心障礙團體、社區身心障礙者或鄰近學校特教班、資源班學生等。
- （六）專家，包括兒童發展、心理、物理或職能治療、無障礙設計、景觀設計、倡議等領域。
- （七）利害關係人，如遊戲場鄰近住戶或潛在反對者等。為使遊戲場能符合使用者之需求，各單位應於事前、事中、事後階段、遊戲場開放後皆應重視使用者的回饋經驗與意見。

參、共融式遊戲場與傳統遊戲場的差異

傳統的公園遊戲場，最早出現的兒童遊具為鞦韆、滑梯和沙坑，合稱兒童公園中的「三寶」(賴哲三，1986)，大都是粗糙的水泥或柏油地面，零散的遊樂設施，遊樂設施較普遍無變化。陳彥霖(2014)兒童對公園遊具之偏好、陳淑敏(1999)幼兒遊戲。個別來說鞦韆和滑梯最受兒童喜歡主要是因其具有移動、擺盪及有速度感的特性，能引發幼兒的興奮感(楊淑朱、蔡佳燕，2012)。而吳旭專(2000)研究指出兒童最喜歡組合遊戲設施。

現代的遊戲場(共融式遊戲場)強調遊戲場的設計，指包含特殊需求(視障、過動、自閉、使用輔具等)在內，不論其身心能力，都能一起使用並玩樂。皆有平等參與遊戲場的機會。特色是將具有不同身體和認知能力(或稱為能力)的兒童納入公共遊樂空間和包容性遊樂場設計的研究眾多。例如：美國魔法橋遊戲場(Magical Bridge Playground)、美國布魯克林遊戲場(Brooklyn's Playground)、香港屯門遊戲場等。

專業建築師和設計師規劃運用廠商製造者創作，通常具有藝術美感品質及多樣化功能的設備，大都以沙、木屑、石頭、草皮，甚至有彈性的鋪面。遊樂設施較具特色與多樣化的組合吸引幼兒想玩的動機。遊樂設施集中設置並加以連結(吳幸玲，2003)。

臺北市則自2016年起，率全國之先，逐步建置「共融式遊戲場」，維護不同能力孩童的遊戲權。推動「Play for All」政策，由社會局、水利處、公園處、教育局及捷運公司等合作，於兒童新樂園、河濱公園、學校及公園等地，累計設置84處「共融式遊戲場」，並帶動其他縣市一起動起來，為弱勢族群爭取遊戲權利，公園遊戲場不再大眾臉，不再一成不變，茲將傳統遊戲場與共融式遊戲場之比較歸納於表2-3。

表 2-3

共融式遊戲場與傳統遊戲場之比較

共融式遊戲場	傳統遊戲場
(1) 讓不同能力需求的人都可以參與的遊戲場，同時兼具豐富、多元刺激、寬敞、安全、趣味、互動及舒適等	(1) 粗糙的水泥或柏油地面、無變化的零散的遊樂設施。
(2) 能滿足不同發展需求及物件探索的遊戲環境。	(2) 公式化罐頭遊具、制式化的景觀規劃，單調乏味，呆板不具備挑戰吸引力。
(3) 能夠滿足不同群體、不同體能的需求與使用方式，增加彼此的互動，提升所有民眾前往使用的吸引力，達成群體的社會性融合。	
(4) 提供不同程度挑戰的遊戲探索空間。	
(5) 共融、共學、共享-同時考慮老幼同樂及親子、共遊或互動的需求。在玩樂中可增加發展認知、社交能力等，同時場地和設施亦考慮身心障礙人士及照顧者的需要。	(3) 大眾臉遊具僅為單一族群服務。

資料來源：本研究自行整理

至於共融式遊戲場培養重要技能，如下說明：

1. 認知—當孩子們在社區操場上互動和探索時，他們有機會解決問題，批判性地思考和戰略性地計畫。
2. 物理—攀爬，跳躍和跑步可以增加心血管健康，增加上半身和下半身的力量。市政遊樂場還有助於提高平衡性、敏捷性和手眼協調性。
3. 社交—共融式遊戲場為孩子們提供了相互協作和互動的機會，以克服挑戰。
4. 感官—使用多種感官，視覺、聽覺、觸覺……有助於更快地建立孩子發育中的大腦。

綜言之，遊戲不僅有趣，而且對大腦和身體的成功成長至關重要。遊戲場提供了一個獨特的機會來支援孩子的認知、情感、身體和社會發展，所有這些都是為了將其偽裝成遊戲。

從共融式遊戲場獲得的最大好處，如下說明：

1. 家庭免費活動。
2. 增加體力活動有助於對抗兒童肥胖。
3. 戶外活動有助於改善情緒，減輕壓力和增加幸福感。
4. 培養孩子的創造力和想像力。
5. 多感官體驗，感官遊戲中心和滾輪桌，有助於更快地建立孩子的大腦。
6. 當孩子們掌握以前具有挑戰性的活動時，他們會獲得自信並增強自尊心。

7. 當孩子們與其他孩子一起玩並結交新朋友時，加強和建立社交技能。
8. 父母、祖父母或照顧者有機會通過遊戲與孩子互動。
9. 遊戲場對兒童和家庭來說很有趣。
10. 將人們聚集在一起，創造歸屬感。
11. 為不同能力的孩子提供開放空間，讓他們一起玩耍。
12. 鼓勵與不同能力的同行互動。
13. 提供愉快和安全的遊戲環境。

第三節 小結

以前社會條件比較弱，老一輩的年代大都為三餐而忙碌，在育兒部分只給予吃的供應，較少給予益智遊戲等正面等引導。因此寶寶生長發育有一段口訣，主要是一月睡、二月鬧、三月認人、四月翻身、五月出牙、六月輔食、七月坐、八月爬、九月十月叫爸媽、十一站、十二月走。

現在的父母也不願讓孩子輸在起跑點，專心帶孩，育兒實行早年教育，加上資訊發達，衍生出小孩越來越聰明，往往會提前發展，開發潛能更潛能發展。像研究者自己的雙胞胎就出現了些微的差異，一個在兩個月大時，就勤於健力架等練習，結果他不到 4 個月就已經會爬行，8 個月就會走，隨著時間的成長，現在 5 歲在幼兒園的表現相對的顯得比較聰明且學習力好。

隨著時代的進步，人民經濟生活條件的提升，意識抬頭，少子化越來越重視育兒，因此，才有一系列公園的改造面貌。近二十年來，許多的研究主題不斷論述並證實兒童遊戲的重要性。多數的兒童教育學家或心理學家一

致認為遊戲對兒童身心發展的重要。皮亞傑發現，從嬰兒期到青春期的認知發展總是在從嬰兒期到青春期的四個主要階段進行：感覺運動、術前、具體操作和正式操作。認為兒童會從遊戲中培養本身的運思方式、所有認知、以及智慧的能力。遊戲卻成為他們日常生活中建立存在權力重要且統整的一部分（Sayeed & Guerin, 2000）。

維格斯基（Vygotsky, 1978）、布魯納（1972）等社會文化學者，對於兒童發展相關議題所做的深入闡釋，將能更清楚地讓眾人了解文化與遊戲之間的關係。溫尼可（Winnicott, 1990）社會文化學者就認為文化是存在於人類與環境間的潛勢空間（potential space），且人的生活經驗必然會受到滲透到這個空間的文化所決定（Sayeed & Guerin, 1997）。每個孩子都以獨特的方式與世界玩耍和互動。遊戲對幼兒日後的成長發育具有十分重要的作用。兒童透過遊戲可以整合所學習到的各種知識，並增進全人的發展。

親子共融式遊戲時，除了身體上的、認知上的、或者語言上的挑戰之外，他們也提供精神上的支持與社會責任（Monighan-Nourot, 1987），更能培養正確的價值觀與邏輯概念，增加親子間的情感與信任，亦改變孩子對父母親的刻板印象（林美珠，2008）。因此如何在遊戲中，教育兒童以及培養社會上應有的觀念將影響兒童的一生，可見父母在遊戲中教育兒童的重要性。遊戲提供兒童學習其所處環境的機會，擴大生活視野，不斷學習與體驗）。如何讓兒童以最自然的遊戲方式成長，將是我們社會上的責任與義務。



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

第三章 研究方法

本研究第三章研究方法，將分別依研究設計及資料收集與分析方法說明之。

第一節 研究設計

本研究之研究設計乃以文獻分析法，收集兒童遊戲場相關文件，探討臺灣兒童遊戲場發展政策及法規，以及利用社會創新階段論述釐清兒童遊戲場的發展脈絡。本研究再設計觀察量表，以參與觀察法實際至臺北市共融兒童遊戲場觀察兒童實際玩耍的狀況，並利用問卷訪談法訪問偶遇的家長，瞭解家長對其小孩至兒童遊戲場的狀況。本研究之研究流程圖詳圖 3-1。

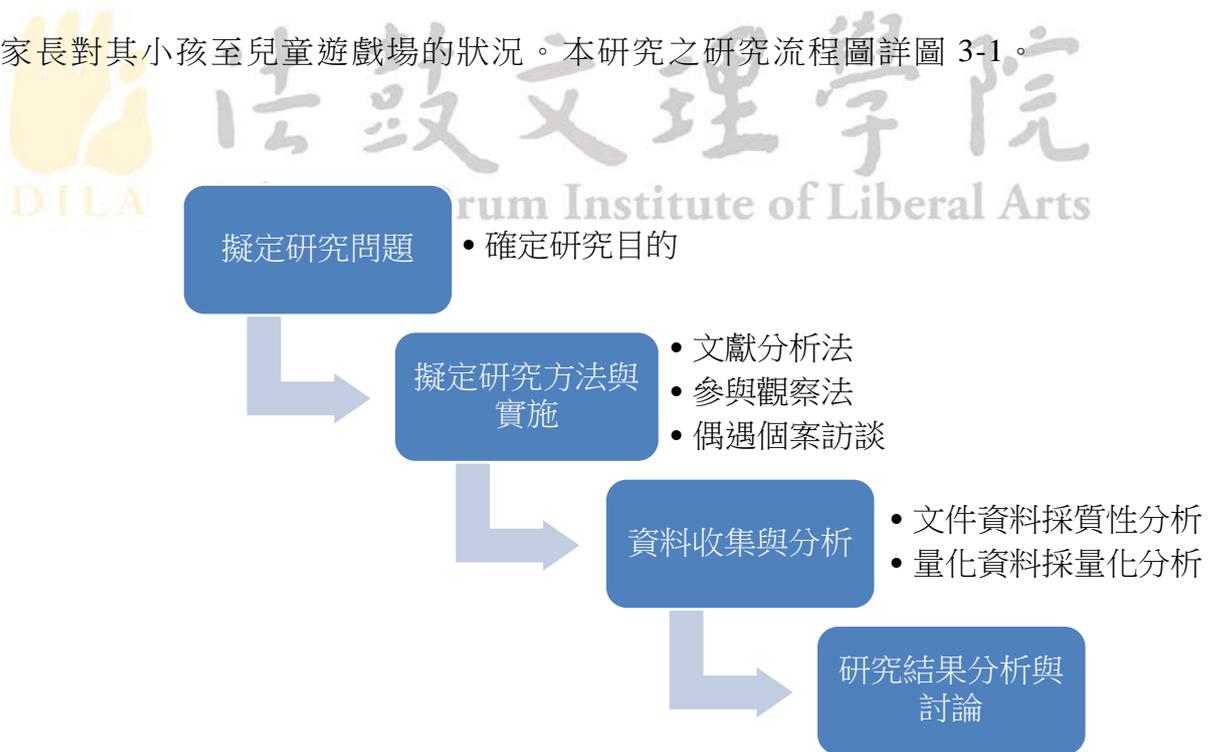


圖 3-1 研究流程圖

資料來源：本研究繪製

第二節 研究架構

本研究先釐清兒童遊戲場發展政策與法規。接著根據研究架構分析討論研究發現。本研究架構詳圖 3-2。

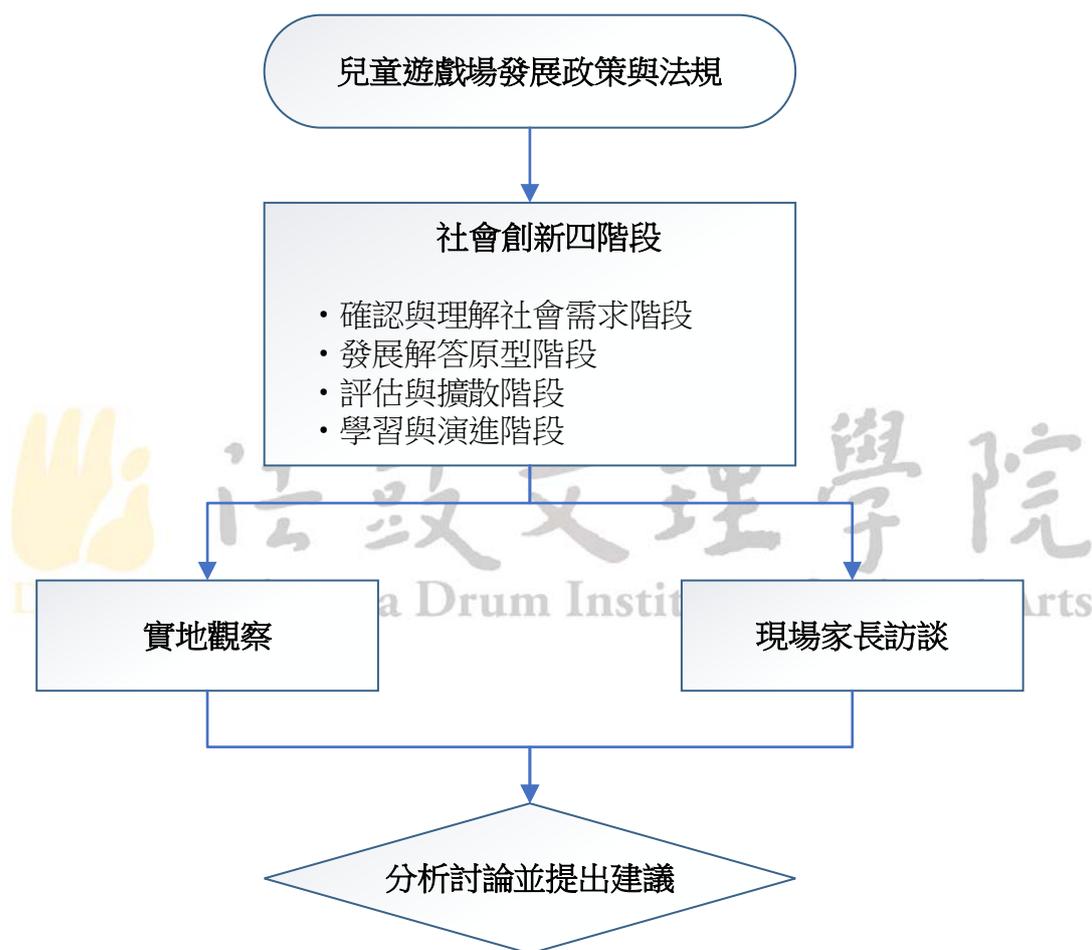


圖 3-2 共融遊戲場社會創新析分析架構

資料來源：本研究繪製

第三節 資料收集與分析方法

本研究使用文獻分析法、參與觀察及偶遇個案訪談，以下將逐項說明其資料收集與資料分析方法。

壹、文獻分析法

一、文獻分析法說明

文獻分析法主要透過文獻搜集、鑑別、整理、歸納、研究，就此對文獻做客觀且有系統的描述。文獻分析法係通過對文獻的研究，適時提供對科學認識的方法；是一項經濟且有效的資訊收集方法。它通過對與工作相關的現有文獻進行系統性的分析來獲取工作所需資訊。

二、資料收集

本研究文獻分析之資料收集包括如下說明：

- (一) 以往的論文文獻、期刊與網路。
- (二) 引述專業領域的論點。
- (三) 溯往的公園遊戲場的演變。
- (四) 親臨遊戲場觀察並記錄收集。

三、資料分析

本研究利用 Mulgan (2006) 社會創新四階段統整兒童遊戲場發展脈絡，其四階段包括確認與理解社會需求階段、發展解答原型階段、評估與擴散階段，以及學習與演進階段。

貳、參與觀察法

一、參與觀察法說明

參與觀察法係指研究者深入到所研究物件的生活背景中，在實際參與研究物件日常社會生活的過程中所進行的觀察。

二、資料收集

本研究觀察對象為 9 個臺北市共融兒童遊戲場。研究者親自走訪觀察，以深入了解遊戲場的實際情況和使用者行為，記錄遊戲場的軟體與硬體設施、父母與兒童（使用者）遊戲行為模式及特色，並整理遊戲場之優點及缺點。

本研究設計一份臺北市共融兒童遊戲場觀察量表，由研究者實際觀察該遊戲場兒童使用情形進行評分。研究者觀察量表係根據臺北市政府共融遊戲場七項設計原則；其觀察項目包括該遊戲場兒童使用之公平、融合、聰明、獨立、安全、積極、舒適互動表現。公平係指遊戲場應能促進所有人（含失能者）公平使用；融合係指排除空間障礙，使空間提供不同人使用；聰明係指創造簡單、直覺性的空間，幫助人們從遊戲中獲得成就感；獨立係指設計一個促進獨立探索和參與的環境；安全係指遵循安全規範，並保障參與者情感與精神安全；積極係指提供促進社會互動、合作與身體能力的活動；舒適係指符合社群與使用者的多樣需求。量表各項目評分為中立為 0 分、正向 1-5 分、負向亦 1-5 分。共融兒童遊戲場觀察量表詳表 3-1。

三、資料分析

本研究以描述統計分析收集到的資料，若為類別性資料則以個案數及百分比呈現，若為連續性資料則以平均數呈現。

表 3-1

共融兒童遊戲場觀察量表

面向	負向					中立	正向				
公平	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1
融合	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1
聰明	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1
獨立	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1
安全	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1
積極	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1
舒適	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1

參、個案訪談法

一、個案訪談法說明

個案訪談法係指基於研究目的，透過雙方對話的方式，取得受訪者研究議題的意見及看法。本研究即設計一份簡易量表，以面對面方式與家長進行簡易訪談，並盡可能收集家長對遊戲場的看法。

二、資料收集

本研究將於觀察共融兒童遊戲場時，設計家長對兒童觀察量表，訪談偶遇家長個案。本研究設計一份問卷，用以訪談家長使用共融兒童遊戲場與傳統遊戲場前後對他們小孩的觀察情形。研究者在觀察 9 個臺北市共融兒童遊戲場同時訪談偶遇家長。這份量表包括使用遊戲場次數（一個月幾次）、兒童的感覺統合、平衡感、專注力、大腦動作計畫、挑戰性、人際互動、手指操作、信心度、消耗

體能，以及家長的安心度（詳表 3-2）。量表分數為 1-5 分，分數愈高表示強度愈高。訪談家長時，研究者亦會開放式詢問其對遊戲場的看法及建議。

三、資料分析

本研究將以描述統計分析收集到的資料，將兒童使用遊戲場前後各項目之分數相減，再以平均數呈現。

表 3-2

家長使用兒童遊戲場的觀察量表

	之前傳統遊具					現在共融遊戲場				
	使用日期：約 年 月 日 每月頻率：					使用日期： 年 月 日 每月頻率：				
分數	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
感覺統合										
平衡感										
專注力										
大腦動作計畫										
挑戰性										
人際互動										
手指操作										
增加信心度										
消耗體能										
安心										

第四章 研究結果與討論

第一節 兒童遊戲場政策法規與國外案例

壹、遊戲場政策與法規

聯合國在 1989 年 11 月 20 日會議通過兒童權利公約議案，1990 年 9 月 2 日生效。兒童權利公約（Convention on the Rights of the Child，簡稱 CRC）及身心障礙者權利公約（Convention on the Rights of Persons with Disabilities，簡稱 CRPD）皆揭示政府有責任保障兒童享有平等的遊戲權益。臺灣 2012 年 9 月 4 日民間團體成立「推動兒童權利公約國內法化民間團體行動聯盟」（2014 年改名為「臺灣兒童權利公約聯盟」）。2014 年 9 月 5 日民間團體成立「兒童權利公約民間監督聯盟」。2014 年公布《兒童權利公約施行法》。

在 1980 年代，遊戲受傷事件引起關注，消費者更強調公共遊戲安全。促成政府全面且更嚴格的國家安全標準 CNS 法規要求。（Chinese National Standards，簡稱 CNS）。

1992 年消基會抽樣 53 個臺北市公園不合格有受傷的疑慮，消基會積極強調安全規範確保兒童的權益。2008 年立院議後，臺北市府開始檢驗各遊戲場並拆除不合 CNS 安全規範的遊具，全面至換上安全塑膠組合遊具（俗稱罐頭遊具）。由景觀工程業者與政府共同造成罐頭遊具的普及大眾化。政府以統包低標來規劃公園，遊戲場只是其中一項公共設施，建商則以低成本預算請遊具商處理，變成在鋪好安全墊上擺放單一遊戲功能標準化邏輯簡單的組合式遊具。

臺北市則自 2016 年起，率全國之先，推動「Play for All」政策，由社會局、教育局、公園處、水利處及捷運公司等共同合作，於公園、學校、河濱公園及兒童新樂園等地，累計設置 84 處「共融式遊戲場」，並帶動其他縣市一起動起來，為弱勢族群爭取遊戲權利，公園遊戲場不再是大眾臉，讓歡樂不在受不同能力、不同年齡的限制。

貳、國外共融式遊戲場發展

在 1837 年德國第一所幼稚園（兒童花園）創始人弗羅貝爾受到盧梭，裴斯泰洛齊，路德和其他著名人物的作品的影響。他將遊戲其價值擴展到僅對身體或社會發展的價值，強調其對兒童全面發展的影響，為發明「自然」兒童發展遊樂場奠定了基礎。

1843 年哥本哈根蒂沃利公園（Tivoli Gardens）是童話公園，是丹麥最古老的遊樂園。有我愛你的寓意，贏得了人們的喜愛。Carl Theodor Sorensen（1936）提出「垃圾遊樂場」的概念最初是由丹麥景觀設計師。他的提議在 1943 年德國佔領期間得到了測試，當時他在哥本哈根郊區的住宅區 Emdrup 創建了一個「垃圾遊樂場」。

早在第二次世界大戰之前，實際上幾個世紀以來，孩子們在建築工地，垃圾場，垃圾場和野外玩耍，發現並借用自己的工具，建造自己的巢穴，堡壘和房屋，玩自己的創意遊戲，而且這些遊戲都沒有成年人的監督。索倫森的梦想包括訓練有素的戲劇領袖。John Bertelsen 是 Emdrup 的第一位戲劇領導者，由建築師和前水手 Dan Fink 支援。正如 Bertelson 的觀點一樣，Sorensen 垃圾遊樂場的中心思想是讓遊戲和遊樂場成為孩子的想像力，而不是建築師或建築商的想像力。

隨著 Emdrup 聲譽的傳播，歐洲，亞洲和美國的遊客開始鼓勵這一概念。所有這些都沒有被忽視，但需要索倫森·赫特伍德的艾倫夫人（1968 年）和阿維德·本特森（1970 年、1972 年）等先驅的敏銳洞察力來傳達「垃圾遊戲」或「冒險遊戲」的想法並傳播運動。艾倫夫人於 1945 年將垃圾遊樂場引入英國，創造了「冒險遊樂場」一詞，為障礙兒童建立了幾個冒險遊樂場，並影響了所有兒童的許多無障礙遊樂場。到 2012 年，「綜合」遊樂場或遊樂景觀正在擴大，這得益於對將建築材料、棲息地、花園、工具、垃圾、野生場所，自然區域和室內/室外體驗式學習整合到學校，社區和城市景觀中的價值和過程的研究和經驗。

英國景觀設計師瑪裘莉·艾倫，在 1945 年造訪丹麥的索倫森建築師，的「垃圾遊樂場」，將理念帶回英國，並改為「冒險遊樂場」。1950 年，斯德哥爾摩郊區出現些發展中的公園，布朗齊（Emelie Brunge）建築師說這些公園並不是只提供給孩童玩，而是讓各種不同齡與不同能力休憩遊玩的地方。這類型公園稱為共融特性至今仍被實踐。社會共融性設計是城市所需要的。

芬蘭首都赫爾辛基的阿莫斯瑞克斯美術館（Amos Rex）的設計，就能反應上述這種「將玩樂融入都會空間」的態度。當市的首席設計官賀瑞思（Hanna Harris）解釋芬蘭人看待玩樂的方式，就是「每個人都有權利玩樂，它是都會生活的基本服務。」現在的兒童遊戲場因為安全的關係，往往犧牲了刺激性還有多元性，變成沒有獨特性的罐頭遊樂場。而共融式遊戲場可解決這個問題，有分齡的刺激性遊具。一個真正共融式遊戲場包容性遊樂場並不意味著在一側的獨立區域有特殊設備，而是一個被設計成一個有凝聚力的社區的空間，在這個社區中，遊戲機會被整合到一起，這對社會發展很重要。

叁、國外特色案例

本研究利用 google 搜尋引擎，以關鍵字「遊戲場」搜尋，擷取最多人關注前五個案。以下將簡要說明各個遊戲場特色：

一、中國香港屯門公園¹

屯門公園為香港首座實驗共融式遊戲場，是由智樂兒童遊樂協會和其他不同組織共同推動。屯門公園以沙和水為主題，平衡安全、共融、挑戰性，講求創意比設施更重要。共融遊樂空間設計概念因比賽而誕生，最終結合專業組與學生組冠軍作品為共融遊樂場定下了主題。

2012 年，智樂協會發表《殘障兒童對公共遊樂空間的需要評估調查》，成功喚起社會關注建造更多共融遊樂場。智樂協會總幹事王見好認為，建造遊樂場最重要之處，要有小朋友的參與傾聽兒童心聲和持續諮詢理解小朋友的需要，把小朋友的想法放進去設計裡。王見好還認為共融式遊戲場還包含了體能跟社交兩大的特色。屯門公園共融遊樂場的重要性在於做到標榜，影響更多的公園效應，讓人了解遊樂場背後的精神。

二、美國麻州霍伊特沙利文遊樂場（Hoyt-Sullivan Park）²

霍伊特沙利文遊樂場是薩默維爾市第一批翻新和升級的公園，它將天然材料融入當代設計中，增加遊戲性的同時，還保留了大部分的樹冠，為孩子

¹ 資料來源：香港親子育兒資訊共享平台編輯部，2022，屯門公園共融遊樂場+爬蟲館-7 大主題區免費任玩「水+沙+滑梯」，SundayKiss 香港親子育兒資訊共享平台。
https://www.sundaykiss.com/333661/?utm_campaign=Kiss_ContentCopy&utm_source=Web-inventory&utm_medium=Content-Copy_Kiss

² 資料來源：FAM，2021，美國麻州公園兒童遊樂場 Hoyt-Sullivan Park / Earthscape+Klopfert Martin Design Group，FAM。 <https://forgemind.net/media/earthscape-playground-%E5%85%92%E7%AB%A5%E9%81%8A%E6%A8%82%E5%A0%B4-hoyt-sullivan-park/>

們提供非傳統性的自然遊玩體驗，讓孩子們可以在公園內進行自然教育活動，通過實踐活動，加深對自然的理解。

霍伊特沙利文遊樂場融合了自然地形和生態景觀，鼓勵孩子們在生態自然體系下勇於探索，在實踐中成長發展，實現了自然教育與遊樂項目的結合，並且啟迪孩子們融入環境與集體，接觸自然生態來認知世界、學習知識，對他們的身體及智力發育起到啟蒙作用。

公園劃分成不同的遊戲區，旨在為不同年齡層的兒童和家長提供觸達性高的親子遊玩體驗。輪滑路徑設計為 ADA 無障礙道路（《美國殘疾人法案》Americans with Disabilities Act, ADA），能夠通向公園任何區域的線路，結合了上下起伏的坡道和顏色鮮明的地面標誌，為這段旅程增加更多挑戰性和趣味性。公園內還有戲水區域及沙灘，讓孩童們與自然元素互動和玩耍時更貼近自然。

社區公園是居民日常生產與生活環境的有機組成部分，霍伊特沙利文遊樂場以簡潔、開放和生態化的綠地形態，與孩童遊樂區域相融合，不僅改善生態環境，同時也提升城市特色和活力。

三、美國紐約多米諾公園（Domino Park）³

著名藝術家 Mark Reigelman 設計的多米諾公園遊樂場，為了紀念工業濱水區的歷史而建，藉以向多米諾糖廠和其制糖歷史致敬。遊樂園的三個主要部分：工業集裝箱、高高的筒倉和抬高的小屋，孩子們可通過遊樂場的每一個部分，了解制糖過程中的每一環節，使用走道、不銹鋼滑梯、攀爬等都能想到工廠的基礎建設與複雜建築。

³ 資料來源：Mark Reigelman II，2019，多米諾公園遊樂場，園景人。
<http://www.cnlandscaper.com/jingguancase/show-1503.html>

遊樂場，表現工業基礎設施、加強社交參與度、促進體育鍛煉，讓人記得此歷史。欣賞到曼哈頓天際線，威廉斯堡大橋，曼哈頓大橋，以及其他多米諾公園周邊的無與倫比的美景。不管在顏色或形態及材料佈局等都是以多米諾制糖廠為中心來設計，創造了一個能滿足好奇心和城市探索的空間。

四、丹麥哥本哈根蒂沃利公園（Tivoli Gardens）⁴

1843 年的蒂沃利公園是丹麥最早了遊樂園，也是當地人的「童話公園」，不僅傳聞為世界上的第一座遊樂園，更被列為世界十大最好玩遊樂園第一。有我愛你的寓意，贏得了人們的喜愛。

當年丹麥國王怕被推翻，興起建立這座遊樂園，好讓人民可以沉迷於玩樂，希望能忘掉國家大事，但現今丹麥也是世界上最快樂的國家。據傳聞開幕的當天，安徒生童話大師也擠在人群中開心遊玩！

遊樂園中有一個「雲霄飛車」，是榮獲大家所最喜愛的遊樂設施，以「龍」為造形概念設計，搭乘時猶如向龍一樣地飛翔天空，故取名「敦煌·飛天」，還有以「春、夏、秋、冬」命名的親子遊樂設施，在很多角落設計東方文化的特色。展現出北歐人眼中的中國文化，嚴格保護的湖泊和花園之外有小橋流水的景觀，櫻花與濃濃著中國風木造建築，湖泊旁的香榭閣、湖面上有著燈籠的小船等，這裡還有一個特別的孔雀劇場；演員與故事都是西洋風。園內可還可以看到安徒生筆下的世界，也能看到萬里長城、城的兩面有寫秦始皇字樣。

連迪士尼樂園創辦人華德·迪士尼，也是拜訪過這座遊樂園後，回到美國後因此有了建立迪士尼樂園的想法，可見 Tivoli 的魅力就連大師們也都無法抵擋。

⁴ 資料來源：Yahoo 奇摩旅遊編輯部。2008。【丹麥】世界上最古老的遊樂園~哥本哈根 Tivoli Gardens（蒂沃利公園），Yahoo!新聞。

<https://tw.news.yahoo.com/%E3%80%90%E4%B8%B9%E9%BA%A5%E3%80%91%E4%B8%96%E7%95%8C%E4%B8%8A%E6%9C%80%E5%8F%A4%E8%80%81%E7%9A%84%E9%81%8A%E6%A8%82%E5%9C%92%E5%93%A5%E6%9C%AC%E5%93%88%E6%A0%B9tivoli-gardens%E8%92%82%E6%B2%83-064426576.html>

有音樂大廳，小村莊、蠟像館等，尖叫聲的童趣遊樂園。園中有很多餐廳，有各國的料理（不少當地人會特地到這裡來吃飯），還有各式各樣的表演，設施雖顯老舊但仍後當地人們的喜愛。當夜晚來臨，園內燈光點綴成童話世界般的仙境，使得成為哥本哈根市區老少咸宜的遊樂場所。

五、英國福克斯通 F51 室內滑板公園（F51 – Folkestone Skatepark）⁵

位於英國的 F51 室內滑板公園是世界上唯一室內多樓層的滑板公園，是一個「受控的腎上腺素設施」，並認為這適合年輕人好好玩樂的所在。F51 的建築師豪樂威（Guy Holloway）表示：「人長大後，不該停止遊戲，如果要我說，你應該要更參與玩樂才是。」

F51 室內滑板公園的 1 樓，有「碗型地板」造型，供滑板玩家遊玩，2 樓跟 3 樓則是給進階玩家練習與初學者在街頭變換動作（transition）的技巧。除了滑板外，公園還有提供抱石、攀岩、拳擊、競速腳踏車 BMX 等運動措施。

第二節 兒童遊戲場發展脈絡

Mulgan(2006)提出的四階段社會創新，包括確認與理解社會需求階段、發展解答原型階段（prototyping）、評估與擴散階段（scaling up）、以及學習與演進階段（learning and evolving）。本研究收集台北市兒童遊戲場相關文獻，再以 Mulgan 社會創新四階段作為本研究說明兒童發展脈絡的分析架構。以下將分階段說明之。

⁵ 資料來源：Zeil Teo，2022，英國建築公司 **Holloway Studio** 打造全球首個多樓層滑板場「F51」，HYPEBEAST。https://hypebeast.com/hk/2022/4/holloway-studio-f51

壹、確認與理解社會需求階段

2015 年，原青年公園等 76 處磨石溜滑梯，無預警被拆掉 60 座剩 16 座，很多地方陸續被置換上符合安全標準的罐頭遊具。家長們疑惑詢問後得到官方回應是不符合國家 CNS 標準，依法拆除。於是在網路上找尋同樣疑惑的家長們來討論。越來越多的人關心後加入社團，開始網路串連、連署、陳情、發新聞稿、參考國外遊戲場的美景作抗議海報，帶孩童畫「拒絕罐頭遊具」等標語。聯合眾多粉絲成立社團，共同努力改造依據使用者需求而設計的公共遊戲場。

突如其來的轉變，讓家長意識到對孩童權益的漠視，且擔憂公部門簡單行事恐對下一代造成身心巨大的影響。官方為什麼不能聆聽真正使用者的聲音？而不是一味的只注重安全，兒童的成長過程需要的是全方位的體驗、探索、冒險、透過外界的刺激幫助成長。於 2015 年結合理念成立「特公盟」，關心兒童遊戲權益，持續投入、凝聚民眾力量發聲訴求、參與表意權、共同監督國家政策改善兒童的友善環境空間。讓公園不再單調低能化、罐頭化。公園遊戲應走向分齡適能，體現兒童身、心發展的初衷。結合各界齊心規劃，共同努力期望更完善的公共兒童遊戲空間建設。

國外各種研究證明遊戲對兒童發展相當重要。兒童心理師江淑蓉認為遊戲可以幫助孩童解決發展上的情感問題、孩童透過遊戲可自我療癒於生活中遇到的挫折、脾氣等，她更表示.如果孩童沒有經驗過恐懼，那他的大腦就沒有機會學習如何可以自我調節。

多遊戲可以促進身、心均衡發展。孩童透過遊戲去調適或替代滿足心理上的需求。刺激大腦的發展，激發想像力與創造力，正視孩童的遊戲需求，不再以安全為單一的衡量標準。根據工作坊的問卷調查 6 歲至 12 歲兒童，

調查結果發現兒童對於遊戲中挑戰元素的需求非常高。尤其是動作發展在兒童成長上是個重要的面向，孩童需要嘗試與不斷練習，使得動作更加的順利發展。對於現代都會化下的孩童，公園遊戲場是個重要的練習場域。

在衛福部建置的兒童福利公約影片中更提及「健康的環境、完整的醫療、完善的教育、適當的遊戲與休閒活動」才能保障每一位兒童的生存與發展權。臺北市政府於 2016 年已將共融遊戲場列為優先政策，盡可能滿足不同孩子的需求。

貳、發展解答原型階段

經家長串聯抗爭後，各界愈來愈確認與理解兒童遊戲區社會需求，其發展解答階段分兩點說明如下：

一、主張以線形公園跟衛星公園的概念來實現共融遊戲場

歷經家長及多方團體的努力，政府聽到了針對孩童遊戲場的需求，同時為了照顧更多的族群，因此極力的推廣共融遊戲場。城市地狹人多，寸土寸金的住家附近的公園是少數能夠讓孩童肆意遊戲玩耍與探索的場所。兒童需求如何兼顧，依臺北市情況，要在同一個場域滿足多種年齡層和不同能力需求有實際上的困難，因此臺北市政府有推出捷運下面的空間以線形公園實現共融遊戲場。線形公園與特公盟提出的衛星公園有異曲同工之妙。

以區域性規劃而不是各別的公園來規劃共融。利用大台北捷運下的空間可運用，例如悠遊磺溪遊戲場（線形公園-捷運芝山至明德站）、線形公園明德-奇岩站，打造成分齡、適能、有多項挑戰設計可包容涵蓋不同背景孩童的共融遊戲場，不同風格的主題公園，挑戰度和遊具上稍作區隔，有的走自然風，有的可裝溜滑

梯，那麼鄰近公園就以攀爬或鞦韆，讓孩童不必跑遠，可就近玩到不同的遊戲場。不同的主題形成特色公園，融入更多的素材提升公園的趣味性。

二、改造遊戲場，拒絕罐頭遊具，翻轉公園遊戲場

為了孕育啟發創造力，培養出勇氣，克服挑戰困難的能力。因此改造遊戲場，拒絕紅黃綠罐頭遊具，一起翻轉公園遊戲場，讓孩童可以盡情地玩樂。遊戲是孩童的靈魂，多元富含創意的玩法，提供孩童身、心滋養的重要因素。滿足發展中所需的體能鍛鍊，感官刺激和情感支持。未來希望能效法歐美有更多不同風格的遊戲場，例如：垃圾遊戲場、自然生態森林遊戲場、冒險遊戲場等。融入當地特色的共融遊戲場，這樣就能滿足孩童需求，才不會最終又淪為共融遊戲場大眾臉。

參、評估與擴散階段

社會氛圍過度擔心孩童在遊戲過程中帶來身體的傷害，過於注重安全等，沒有考慮到孩童的真正需求，造成了一時紅黃綠罐頭遊具的盛行。自2008年開始各地公園迅速的置換成低矮、單調功能的遊具，無挑戰性紅黃綠罐頭遊具不但呆板缺乏特色且毫無美感，「框住」遊戲的想像與身體探索。公園一度成為大眾臉。直接限制了孩子的遊戲權利和成長空間。甚至被批評為無聊的遊戲公園場景，缺乏新鮮感及挑戰力（2015年來到罐頭遊具的高峰期）。

標榜提供給5歲至12歲兒童使用的塑製遊具，設計雖符合國家安全標準，千篇一律，單調且沉悶，難以吸引孩童玩樂。罐頭遊具的挑戰性與難度對3歲至5歲的學齡前孩童來說略顯單調乏味，更別說對大一點的孩童。單一形式的模組化罐頭遊具沒法刺激孩童的手、眼協調，根本無法滿足成長玩樂的需求與刺激功能。且已嚴重限制了孩童的玩樂體驗，間接對遊戲場失

去興趣，扼殺許多孩童在感官統合上的學習，更難以讓孩童培養出良好的感覺統合能力。罐頭遊具使孩童失去精彩的童年。

2015 年底，深具有遠慮的家長們意識到不能再漠視政府的作法，於是開始陳情抗議，集結各方人士一同爭取孩童的遊戲權。反對罐頭遊具的聲浪達到高點，認為沒有挑戰空間的成長環境比安全消極的遊戲空間更可怕，若一味養成溫室花朵，將來就沒有面對挑戰的能力。讓發育中的孩童有充分的遊戲空間，滿足不同年齡層兒童的成長需求。藉由不同的遊戲方式來訓練不同的能力。

肆、學習與演進階段

專家觀察到一些問題，尤其臺灣不像美國原本就重視兒童戶外冒險精神的培養且有相當多元的遊戲設施，在基礎建設不穩定的情況，在臺灣遊戲發展，存在許多問題。從 2016 年起，臺北市開始推動「共融遊戲場」政策以來，因此我們需要效法跟進歐、美的腳步。讓我們未來的主人翁，有快樂的童年，有健全的人格發展，這樣未來的國家一定強。

當一般孩子有越多自由、開放和包容的正面經驗，就會間接塑造出對於特殊孩子更友善的文化與融合的氛圍。遊戲場設計應以兒童為主體，主要使用的族群還是以兒童為主，一起玩的大人主要是兒童的陪伴者。

歐、美非常注重未來的主人翁，因此在遊戲場的部分比我們成熟與發達。值得我們學習與效法。市政府參考歐、美的共融遊戲場，陸續推出許多共融遊戲場深獲民眾的喜愛與好評，衍生其它縣市也迅速跟進，至今已遍及全台如雨後春筍般的蓬勃發展。臺北市 2023 年已啟用的共融遊戲場 84 座。

伍、小結

本研究根據 Mulgan (2006) 提出的四階段社會創新理論分析台北市兒童遊戲場發展脈絡，結果發現由於家長們集結團體，2015 年組成團體(還我特色聯盟)多方抗議陳情，馬上得到政府重視。台北市政府於 2016 年開始推共融遊戲場，而且在興建兒童共融遊戲場規劃前公告舉辦工作坊，歡迎民眾、親子社會團體、兒童參與討論。從台北市開始慢慢影響到新北市及全台灣。

本研究之社會創新歷程發展較短，有可能是因為對象是兒童，兒童是國家未來主人翁；整個社會氛圍相當重視兒童的發展及權益。另外，也有可能台北市家長比較有能力充分表達自己想法，其倡議能力也比其他縣市家長高；台北市政府很難不立即回應此陳情與抗議。因此，有可能若抗議事件發生在其它縣市，社會創新發展歷程將要耗費更多時間。

第三節 臺北市共融兒童遊戲場觀察案例

本研究觀察 9 個臺北市共融兒童遊戲場，研究者為深入了解遊戲場的實際情況和使用者行為，親自走訪觀察，同時記錄數個遊戲場的軟硬體設施、父母與兒童(使用者)遊戲行為模式、實際面與特色等，其遊戲場優缺點詳如下方說明。

壹、共融兒童遊戲場優缺點比較

表 4-1 呈現臺北市 9 個共融兒童遊戲場的優缺點比較。本研究亦呈現共融式遊戲場的創新遊具照片，包括：刺激前庭覺發展和促進親子和諧的改良式鞦韆(圖 4-1)、提供攀爬以強化孩童們身體協調能力的海芋滑梯組、翹翹

板、音樂球與歡樂鼓（圖 4-2），以及具備 8 種玩法的毛毛蟲遊戲牆（圖 4-3）等。

表 4-1

臺北市 9 個共融兒童遊戲場優缺點比較

序號	行政區	名稱	優點	缺點
1	士林區	天母公園	<ul style="list-style-type: none"> 海芋造型的金屬溜滑梯。很有挑戰性，必須先經過獨木橋、爬網區、通過隧道才能抵達。 少見的旋轉鞦韆。 恐龍玩沙池可以玩沙之外，還可找尋恐龍的骨頭。 12 歲以上使用的跑酷運動場。 長型彈跳床。 除了有共融遊具外，本身亦是自然生態公園，有很多的老樹，有遮陽的地方，旁邊還有磺溪的溪流聲，是一個相當不錯的公園！ 	<ul style="list-style-type: none"> 殘障設施較少些。
2	士林區	天母夢想樂園	<ul style="list-style-type: none"> 沿著溪流而建，腹地形成狹長形夠大。 有各式各樣的新共融設施。（有、滑石溜滑梯及 9 公尺高的旋轉溜滑梯、溜冰場、鳥巢式鞦韆、網球場、滑軌、彈跳、攀爬網、沙坑等，還有超大片的草坪。） 	<ul style="list-style-type: none"> 殘障設施的部分較少！
3	士林區	天和公園	<ul style="list-style-type: none"> 樹屋溜滑梯。 臺北市首座地面鋪設木屑遊戲場。 公園老樹枝葉繁茂，猶如置身在森林中。 貼心設置長涼亭可供休憩。 還有小溪及行動書屋。 還有鯉魚池可供欣賞餵魚。 	<ul style="list-style-type: none"> 共融遊具少。 沒有殘障設施。

（續下頁）

表 4-1

臺北市 9 個共融兒童遊戲場優缺點比較 (續)

序號	行政區	名稱	優點	缺點
4	大同區	迪化汙水處理廠休閒運動公園	<ul style="list-style-type: none"> • 互動水設施、騎噴水腳踏車、玩幫浦、動感遊戲體能區、攀爬溜滑梯、共融翹翹板、健身有氧戰鬥繩、雙手撐樁跳等遊具。 	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲公園有飄盪微臭味。 • 腹地小。
5	中山區	大佳河濱公園	<ul style="list-style-type: none"> • 海洋風共融式遊戲場，海洋造景為主題，超大的腹地還能騎單車，還能野餐、踏青的好去處。 • 貼心設有遮陽棚及休憩區，五顏六色的帆布隨著風起飄動，猶如波浪起落。 • 冒險區域有海豚王國、貝殼磨石子溜滑梯，7 條不同的滑道可多人同樂溜起來，共有 7 組不同造型的盪鞦韆、雙軌滑索、攀爬設施、探索小屋的小孩秘密基地、章魚歌的異想世界。 • 方便停車。 	<ul style="list-style-type: none"> • 殘障設施較少些。
6	中山區	花博公園美術園區	<ul style="list-style-type: none"> • 因花博經常有舉辦活動，可讓親子有地方遊玩。 	<ul style="list-style-type: none"> • 遊樂設施部分腹地小。 • 因位居熱鬧地點，花博經常有辦活動。因此人超多，相形之下，顯得遊樂設施較少。

(續下頁)

表 4-1

臺北市 9 個共融兒童遊戲場優缺點比較 (續)

序號	行政區	名稱	優點	缺點
7	文山區	道南河濱公園	<ul style="list-style-type: none"> 台北火車主題公園、沙坑、磨石子溜滑梯、高速旋轉盤、攀爬等設施。 	<ul style="list-style-type: none"> 殘障設施較少些。 停車沒有很方便。 遊樂設施沒有標示很清楚且沒有分齡，在旋轉盤幼小孩童怕有危險性疑慮。
8	北投區	立農公園	<ul style="list-style-type: none"> 全台第一座成人健身場。 以多樣設施串聯成有趣有挑戰性的遊具設施。(以八仙圳為主題發想)。 遮陽的水沙坑、旋轉椅、賽車造型翹翹板、極限飛輪、跳椿、特色溜滑梯、雙人搖搖椅。 	<ul style="list-style-type: none"> 水沙坑有蠻多的蒼蠅。
9	北投區	悠遊磺溪遊戲場	<ul style="list-style-type: none"> 在城市土地寸土寸金的情況下能充分利用捷運沿線下，做線形公園真的是有創意又有效益。 	<ul style="list-style-type: none"> 腹地小且狹長！

資料來源：本研究自行整理

此外，本研究篩選幾個共融式遊戲場的創新遊具照片呈現於本文，其中包括：刺激前庭覺發展和促進親子和諧的改良式鞦韆（圖 4-1）、提供攀爬以強化孩童們身體協調能力的海芋滑梯組、翹翹板、音樂球與歡樂鼓（圖 4-2 圖），以及具備 8 種玩法的毛毛蟲遊戲牆（圖 4-3）等，照片均為本研究於現場親自拍攝，唯受限於遊具大小及周邊環境，部分照片無法將整組拍攝入畫面，其他創新遊具圖片請參見附錄。攝影相關資訊如下：

- 拍攝地點：以**臺北市**所屬創新共融公園遊具為主。
- 攝影器材：I Phone12 Pro Max 手機拍攝。



圖 4-1 創新遊具－改良式鞦韆

資料來源：拍攝於大佳河濱公園，本研究，2022 年 2 月 6 日，。



圖 4-2 創新遊具—海芋滑梯組、翹翹板、音樂球與歡樂鼓

資料來源：(a) 拍攝於天母公園，本研究，2023 年 11 月 5 日。(b) 拍攝於天母夢想樂園，本研究，2023 年 10 月 29 日。(c) 拍攝於立農公園，本研究，2022 年 7 月 17 日。(d) 拍攝於花博公園美術園區，本研究，2022 年 5 月 14 日。



圖 4-3 創新遊具—毛毛蟲遊戲牆

資料來源：拍攝於花博公園美術園區，本研究，2022 年 5 月 14 日。

貳、九個共融遊戲場觀察比較分析

表 4-2 呈現研究者觀察 9 個遊戲場兒童使用的之公平、融合、聰明、獨立、安全、積極、舒適互動表現之評分。結果發現天和公園、天母公園及大佳河濱公園評分為前三名。

根據研究者實地觀察發現前三名兒童遊戲場相較其他遊戲場，比較具備共融遊戲場的氛圍。其共融遊戲場的部分設施比較多且多樣化，孩童玩得比較盡興，容納較多的族群，玩樂的時間可持續較久。天和公園是臺北市第一個訴求大孩童挑戰型遊戲場，有著自然環境特色，猶如置身在森林中，有良好的遮蔭，有著高度挑戰型的遊具，沒有上去樓梯的大型溜滑梯，需靠腦力和四肢協調合力向上，才能享受滑梯溜下的樂趣。還有特殊設計巧思與歐美同等級的 3 公尺高大攀拔架，蘊藏多種玩法，涵蓋多種挑戰元素與路徑，屬於高度挑戰型遊戲場。徹底擺脫罐頭遊具，公園呈現和諧與美感融入設計思維中，利用大自然擴張孩童的五官體驗。天母公園有著海芋造型沒有上去樓梯的溜滑梯，通過獨木橋等層層攀拔關卡才能到達溜滑梯。旋轉飛輪可容

納多人一起玩，還有極挑戰的跑酷運動場。像大佳河濱公園走海洋風格，腹地大，停車方便，夏天還有玩水設施及超大的帆布沙坑可戲耍玩樂還有種類繁多的健身設施。唯一缺點是遮蔭的地方較少。

共融遊戲場公平、融合、聰明、獨立、安全、積極、舒適互動表現等七項評分，融合性低於 4 分，可能是因為彼此陌生加上遊戲場的時間短暫較難體現出來；其餘皆在 4 分以上。評分結果傾向高分意謂著共融遊戲場在設計原則上有整體上有正向發展的助益，顯示越來越好，所以有被大眾接受與認同值得推廣。

表 4-2

兒童共融遊戲場原則各遊戲場互動特性之研究總表

	公平	融合	聰明	獨立	安全	積極	舒適	總分
天母公園	+5	+4	+5	+4	+4	+5	+5	32
天母夢想樂園	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	28
天和公園	+5	+4	+5	+5	+4	+5	+5	33
迪化汙水處理廠 運動公園	+4	+3	+3	+3	+5	+3	+3	24
大佳河濱公園	+5	+4	+4	+4	+5	+5	+4	31
花博公園美術園區	+5	+4	+4	+4	+4	+4	+4	29
道南河濱公園	+5	+3	+4	+5	+5	+4	+4	30
立農公園	+4	+4	+4	+4	+5	+4	+5	30
悠遊磺溪遊戲場	+5	+4	+3	+4	+5	+4	+5	30
平均分數	4.7	3.8	4.0	4.1	4.6	4.2	4.3	29.7

叁、共融遊戲場家長訪談分析結果

表 4-3 呈現家長觀察兒童使用傳統遊具與共融遊戲場的改變情形。家長反應每月平均 3.91 次，表示約一星期去一次，可能是假日帶小朋友去玩。分析結果發現共融遊戲場除人際關係向度分數低於傳統遊具，其餘則顯示較高，對孩童的發展是正向有益處。而且共融遊戲場分數明顯比傳統遊戲場高出許多，是被大眾所接受認同與喜愛。最高的是消耗體能的項目，有可能是因為遊具形式挑戰多，讓孩童玩得更盡興，這對孩童的體能訓練是很好的一件事。最低的是手指操作跟人際互動，手指操作屬於比較細微的訓練，可能是因為遊具較大，細微較難設計且容易損壞。未來遊戲場可增加一點屬於手指靈活操作的部分。至於人際互動低，有可能因為共融遊戲場比傳統遊具更多類型，其遊具配置地點更分散。因此，兒童在共融遊戲場會因為使用不同的遊具玩耍，兒童就分散在遊戲場各處，其距離較遠而減少兒童互動機會。當然也有可能遊具多又好玩，兒童沈浸於當下的享受而忽略與其他兒童互動。傳統遊具大都只有溜滑梯、盪鞦韆、平衡木，兒童要排隊玩，因此聚在一起互動機會也較多。未來可能有時候在共融遊戲場舉辦連續性活動等，以增加互動的機會或在教育與宣導。

本研究觀察臺北市 9 個兒童遊戲場，偶遇家長時進行訪談，有些家長表示共融遊戲場比傳統遊戲場好，對孩童的感官統合，以及大腦動作計畫等都有很大的增長，同時也會提升孩童體力的耗用。

兒童遊戲場的多樣式遊戲比罐頭遊具好玩太多了，而且還讓的小孩可以探索，他們都覺得很好玩，很刺激...。(個案 1、個案 3、個案 4、個案 5)

因遊戲的多樣化，我觀察讓小孩的學習統合、更有挑戰性刺激發展是有幫助。(個案 5)

共融遊戲場可以讓孩童盡情的放電，足以消耗體能。(個案 1、個案 2、個案 4、個案 6)

本研究也發現有些家長覺得雖然共融遊戲場很多樣性，也很好玩；但是遊具太分散減少小孩互動的機會。而且大型遊具對小孩手指操活動不夠。

我覺得太多樣化遊戲太好玩，但太分散開，因此小朋友少了一些社交互動的機會。(個案 5)

對於細微的手指操作部分比較少。(個案 3、個案 5、個案 6)



表 4-3

家長訪談評分量總表

	之前傳統遊具使用經驗							現在共融遊戲場使用經驗						
	個案	個案	個案	個案	個案	個案	平均	個案	個案	個案	個案	個案	個案	平均
	1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6	
感覺統合	4	2	2	2	3	2	2.5	4	4	3	5	4	4	4.0
平衡感	3	1	3	2	4	2	2.5	3	3	4	4	4	4	3.2
專注力	5	2	2	2	2	3	2.7	5	4	3	5	3	4	4.0
大腦動作計畫	4	3	2	2	3	3	2.8	4	4	4	5	3	3	3.8
挑戰性	4	2	1	2	3	2	2.3	4	5	4	4	4	5	4.3
人際互動	4	4	4	4	1	3	3.3	3	3	3	5	1	3	3.0
手指操作	3	1	1	1	2	2	1.7	5	3	2	4	2	2	3.0
增加信心度	4	1	4	2	2	3	2.7	4	5	2	4	3	4	3.7
消耗體能	5	3	3	2	2	3	3.0	5	5	4	5	4	5	4.7
安心	3	3	3	3	1	4	2.8	4	4	3	4	3	4	3.7

第五章 結論與建議

第一節 結論

本研究以 Mulgan (2006) 提出的四階段社會創新，包括確認與理解社會需求階段、發展解答原型階段(prototyping)、評估與擴散階段(scaling up)、以及學習與演進階段(learning and evolving)，探索臺北市兒童遊戲公園的發展脈絡。

在「確認與理解社會需求階段」，主要因為 2015 年原青年公園等 76 處磨石溜滑梯，無預警被拆掉 60 座剩 16 座，家長開始網路串連、連署、陳情、發新聞稿、參考國外遊戲場的美景作抗議海報。

在「發展解答原型階段」家長串聯抗爭後，各界愈來愈確認與理解兒童遊戲區社會需求。其解答原型主要為主張以線形公園跟衛星公園的概念來實現共融遊戲場，以及改造遊戲場，拒絕罐頭遊具，翻轉公園遊戲場。

在「評估與擴散階段」，本研究發現自 2008 年開始各地公園迅速的置換成低矮、單調功能的遊具，無挑戰性紅黃綠罐頭遊具，不但呆板缺乏特色且毫無美感，而且「框住」遊戲的想像與身體探索。公園一度成為大眾臉。直接壓縮了孩子的遊戲權利和成長空間。甚至被批評為無聊的遊戲公園場景，缺乏新鮮感及挑戰力。

在「學習與演進階段」，臺灣向國外學習，2016 年臺北市開始推動「共融遊戲場」政策以來，讓我們未來的主人翁，有快樂的童年，有健全的人格發展，這樣未來的國家一定強。

本研究進而實地觀察臺北市 9 個共融遊戲場，結果發現共融遊戲場的優點，包括遊具豐富且多元刺激、寬敞、安全、趣味、互動及舒適普遍獲得家長們的認同與支持。家長覺得共融遊戲場能夠提供不同程度挑戰的遊戲探索空間，能滿足不同發展需求及物件探索的遊戲環境，在玩樂中可增加發展認知、社交能力等，同時場地和設施亦考慮身心障礙人士及照顧者的需要。相較於單調乏味，呆板、大眾臉罐頭遊具更有助於孩童的發展需求。但也發現有些缺點，發現很多設施還不是很符合殘障孩童的需求，無障礙的環境還是偏少，殘障遊戲設備較少些，有些遊戲場公共廁所少，還有一開始使用不當，加上家長的過度放飛，顧自滑手機等造成小孩受傷事件！因此應盡量宣導，加強改善遊戲場的素養也是相當重要。

根據社會創新四階段分析，我們可以很清楚地了解到近些年遊戲場改造風潮，儼然形成成功的社會創新。健全的公園遊戲場是刻不容緩且至關重要。值得讚許的是政府傾聽民意，迅速推出共融遊戲場來照顧更多的族群，並帶動其他縣市效法跟進，共融遊戲場充分體現了社會創新的擴散與成效發展。有效的滿足不同能力的孩童需求，大大的提升公園的使用率與價值，並可減少家長們的經濟負擔，所以這基礎建設的創新是值得大力推廣。

本研究實地觀察發現臺北市共融遊戲場根據公平、融合、聰明、獨立、安全、積極、舒適互動表現等七項評分，只有融合性低於 4 分，其餘皆在 4 分以上。評分結果意謂著共融遊戲場在設計原則上有整體上有正向發展的助益，顯示越來越好。本研究實地訪談家長，家長反應每月平均 3.91 次，表示約一星期去一次。結果發現家長觀察兒童使用共融遊戲場各項發展多有進步，只有人際關係向度分數低於傳統遊具，其餘則顯示較高，對孩童的發展是正向有益處。本研究觀察到臺北市的遊戲場實少見家長因為兒童因素而吵架，可歸功於全民素養的提升。整體國民素質可促成和諧與進步。既

使有衝突情況，也可順勢表現簡單化解衝突，幫助孩童在經驗中獲得正面成長。本研究訪談家長也發現普遍家長都認為共融遊戲比傳統遊戲場好。而且現在的家長都很重視孩童的發展及用心栽培，希望藉由設施能夠適時開發兒童潛能。

本研究也發現共融遊戲場，身障孩童還是少之又少，因此這部分還是要再宣導或是透過活動來加強。促進活動量與遊戲價值。本研究發現共融遊戲場的特色與共融各有不同的屬性。有特色的遊戲場可能因地形、預算等外在條件，並不一定達到共融的標準。共融遊戲場有可能因為只採購固定幾種遊具安放，而無法突顯在地特色品味，甚至發現現在的共融遊戲場看來看去就是那幾樣差不多的罐頭遊具。

共融是保障特殊兒童遊戲權的重要價值。但不該是遊戲場的單一考量的因素。兒童的需求應多元且富含身心發展的設計理念規劃，遊戲空間的設計需考量年齡和身、心發展程度差異，做出合乎比例原則的設計。2019年紐約市對公立遊戲場體檢報告指出的適齡原則（age-appropriateness）。持續推動共融遊戲場的意義，是希望不同能力的兒童和遊戲需求都能被重視與看見。而一個成功理想的共融空間，還需要無障礙的環境、停車場、友善廁所照護設施等配套。

第二節 建議

壹、對政策建議

- 一、建議共融遊戲場能夠呈現不同的風格與樣貌，可融入在地的文化與特色，這樣一來可增加更多的新鮮感，不同的趣味性，不至於將來淪為共融遊戲場大眾臉。
- 二、建議多為弱勢族群舉辦些活動，推廣學習和發展，引導走入遊戲場遊戲的習慣。
- 三、有些遊戲場較沒有遮蔭，金屬材質夏天太燙，較無法遊玩。因此，材質的選用要因地制宜。例如，沒遮蔭的溜滑梯就盡量選用磨石子材質或塑膠製，盡量避免選用金屬。
- 四、擴大公民參與與使用者的角度出發設計遊戲場。除了不同風格的共融遊戲場外，期望將來能有室內的共融遊戲場及主題式的遊戲場。

貳、對未來研究建議

- 一、研究不同共融遊戲場各有其主題的可能性。
- 二、持續瞭解家長及兒童使用遊戲場의 各種意見，以持續改善。

第三節 研究限制

本研究範圍為台北市，因此只關注台北市共融遊戲場的發展。本研究使用 Mulgan 社會創新四階段理論為分析架構，以理解台北市共融遊戲場的發展脈絡。因此，本研究結果無法外推至其他縣市。

本研究為更進一步瞭解家長對台北市共融遊戲場的看法，因此在觀察遊戲場時訪談偶遇家長。本研究隨機從 9 個兒童共融遊戲場抽取一個兒童共融遊戲場，進行家長訪談。本家長訪談結果無法推論到其他 8 個兒童共融遊戲場。研究者觀察幾個遊戲場後，也發現家長的與小朋友的互動，以小朋友使用器具等行為表現相當類似。因此，研究者隨機擇一佔地廣的遊戲場進行訪談。



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

參考文獻

壹、中文部分

- 王佳琪、李玉華（2015）。**公園遊戲力**。還我特色公園行動聯盟。
- 王秉鈞（2015）。社會創新的起源-以臺灣經驗重新溯源社會責任與使命，**社區發展季刊**，152，83-95。
- 白玉玲、王雅貞（譯）（2006）。**兒童發展**（Fabes, R. A. & Martin, C. L. ）。臺北市：雙葉書廊。（原著出版年：2003）。
- 江明修、張浩榕（2020）。從「社會企業」到「社會創新」之政策變遷分析：多元流程模型的觀點。**文官制度季刊**，12（2），1-34。
- 吳旭專（2000）。**臺北市國小兒童遊戲與優良遊戲場規畫之研究**。
- 吳幸玲（2003）。**兒童遊戲與發展**。臺北市：揚智文化。
- 吳幸玲、郭靜晃（譯）（2003）。**兒童遊戲－遊戲發展的理論與實務**（二版）（Johnson, J. E., Christie, J. F. & Yawkey, T. D. ）。臺北市：揚智文化。（原著出版年：1999）。
- 巫怡美、黃英哲（2007）。團體遊戲與自我概念的關係探討。**國北教大體育**，2，36-40。DOI：10.6659/NTUEPE.2007.2.36
- 李正中（1993）。安全的兒童遊戲場的設施規劃與維護保養之探討。兒童遊戲空間規劃與安全研討會。
- 李素馨、何孟修（2020）。翻轉罐頭遊具－由社會運動行動網絡探討遊戲場制度分析與發展架構。**戶外遊憩研究**，33（4），51-82。
- 尚憶薇（2008）。提升兒童參與運動健身之動機策略。**大專體育**，97，83-86。
- 林美珠（2008）。親子遊戲治療中客體關係修復之個案研究。**中華輔導與諮商學報**，24，215-251。
- 邱健雄、張顯達（2001）。象徵性遊戲與早期語言之發展關係。**中華民國聽力語言**

學會雜誌，16，20-34。

邱鈴惠 (2020)。心靈環保對中年婦女生命轉化與社會支持之研究-以法鼓山信眾為例。法鼓文理學院社區再造碩士學位學程碩士論文，未出版，新北市。

涂淑芳 (譯) (2009)。休閒與人類行為 (Bammel, G.& Burrus-Bammel, L. L.)。臺北市：桂冠。(原著出版年：1992)。

張美雲 (2007)。以遊戲觀點探索休閒教育融入幼稚園課程之必要性，社會變遷下的幼兒教育與照顧學術研討會論文集 (60-71)。高雄市：正修科技大學幼兒保育系。

陳彥霖 (2014)。兒童對公園遊具偏好之研究。國立嘉義大學園藝學系碩士論文，未出版，嘉義市。

陳淑敏 (2016)。幼兒遊戲 (第三版)。臺北市：心理出版。

楊佳翰、黃舜農 (2020)，空間創生的社會創新模型建構：以創新擴散理論為視角。科技管理學刊，25 (4)，109-135。

楊淑朱 (2019)。不只是遊戲——談幼兒遊戲行為發展|信誼好好育兒。學前教育雜誌，信誼基金會。

楊淑朱、蔡佳燕 (2012)。創造性與混合型遊戲場上幼兒遊戲行為差異性之研究。戶外遊憩研究，57-83。

董媛卿 (1994)。在學校裏如何進行「遊戲治療」。臺北市：教育資料文摘社。

詹棟樑 (1994)。兒童人類學—兒童發展。臺北市：五南。

臧雷振 (2008)。社會創新的國際比較，中共中央黨校學報，6。

臺北市政府社會局 (2020)。共融式遊戲場設計原則。臺北市政府社會局。

鄭良儀 (譯) (1999)。兒童遊戲與觀察 (Monighan-Nourot, P.)。臺北市：桂冠。(原著出版年：1987)。

鄭勝分 (2007)。社會企業的概念分析，政策研究學報，65-108。

蕭富元 (2010)。搶救臺灣！不靠 ECFA 靠女人。天下雜誌，444，107-117。

賴哲三 (1986)。鄰里公園與兒童遊戲場之設計。造園季刊，1(3)，15-19。

薛絢 (譯) (2009)。慢的教育 (Honore, C.)。臺北市：大塊文化。(原著出版年：2008)。

貳、英文部分

Bammel, G. and Burrus-Bammel, L.L. (1992). Leisure and Human Behavior. *Research on Leisure Needs, Leisure Participation and Leisure Obstacles of Family Caregivers with Intellectual Disabilities*. Times Mirror Higher Education Group.

Biggs R, Westley F & Carpenter, S. (2010). Navigating the back loop: fostering social innovation and transformation in ecosystem management, *Ecology and Society*, 15(2). From: <http://www.ecologyandsociety.org/vol15/iss2/art9/>

Bruner, J. S. (1972). The nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27, 687-708.

Chambon, J.-L., David, A. and Devevey, J-M. (1982). *Les innovations sociales*. Paris: Presses Universitaires de France.

Conger, S. D. (1974). Social inventions, *Prince Albert*. Canada: Saskatchewan Newstart.

Damanpour, F. (1991). Organizational innovation: A meta-analysis of effects of determinants and moderators, *Academy of Management Journal*, 34(3), 555-590.

Dees, J. G. (1998). Enterprising nonprofits. *Harvard Business Review*, 76, 55-67.

Dees, J. G., Anderson, B. B., & Wei-Skillern, J. (2004). Scaling social impact, *Stanford Social Innovation Review*, 1, 24-32.

Frost, J. L. (2012). Evolution of American Playgrounds. *Scholarpedia*, 7(12), 30423.

Honoré, C. (2008). Under pressure: Rescuing our children from the culture of hyper-parenting, *Children's Participation in the Design of Physical Activities Conducted*

- in the Outdoors*. London: Orion Books.
- Hughes, F. (1994). *Childhood, Play and Development*. Allyn & Bacon.
- Lin, Y. C. (2010). Improving parent-child relationships through block play. *Education*, 130(3), 461-469.
- Mair, J., Battilana, J., & Cardenas, J. (2012). Organizing for society: A typology of social entrepreunering models, *Journal of Business Ethics*, 111(3), 353-373.
- Martin, R. L., Osberg, S. (2007). Social entrepreneurship : The case for definition. *Stanford Social Innovation Review*, 5(2), 28-39.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). Why children need to play in school. *The Education Digest*, 75(1), 42-45.
- Monighan-Nourot, P., Scales, B., Van Hoorn, J., & Almy, M. (1987). *Looking at Children, Play : A Bridge between Theory and practice*. Teachers College Pr.
- Moulaert, F. (2010). *Social innovation and community development: Concepts, theories and challenges*, Edited by F. Moulaert, F. Martinelli, E. Swyngedouw and S. Gonzalez, Can Neighbourhoods Save the City?, Community development and social innovation, 1-18. NY: Routledge.
- Mulgan, G. (2006). The process of social innovation. *Innovations*, 1(2), 145-162.
- Murray R., Caulier-Grice J., Mulgan G. (2010), *The Open Book of Social Innovation*. London : The Young Foundation and Nesta.
- Neurologists, Psychologists and Others Already Knew What Researchers Are Proclaiming Today. *Int J Hist Sport*, 31(9), 1012-1032.
- Nichols, C. (2009). Play it again. *Los Angeles Magazine*, 54(5), 32.
- Nyota, S., & Jacob, M. (2008). Shona traditional children's games and play : Songs as indigenous ways of knowing. *The Journal of Pan African Studies*, 2(4), 189-202.
- Park, R. J. (2014). Play games and cognitive development : Late nineteenth-century and

- early twentieth century physicians, neurologists, psychologists and others already knew what researchers are proclaiming today. *Int J Hist Sport*, 31(9), 1012-1032.
- Phills, J.A., Deiglmeier, K. & Miller, D.T. (2008). Rediscovering Social Innovation, *Stanford Social Innovation Review*, 34-43.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York : W. W. Norton & Company.
- Rivera, J.F., Bou Perez, N. (2009, May). Histories of Parents who have Children with Autism, Attention Disorder and Attention Disorder with Hyperactivity, *UT Speech Language Pathologist Research Presentation 2009*. Universidad del Turabo.
- Rivera, M. (2009). The powerful effect of play in a child's education. *The Education Digest*, 75(2), 50-52.
- Rogers, E. (1962). *Diffusion of Innovations*, 5th Edition. Simon and Schuster.
- Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovations, An Exploratory Study of Innovation Adoption in Estonia*. NY: Free Press.
- Rogers, E.M. (2003) *Diffusion of Innovations, An Exploratory Study of Innovation Adoption in Estonia*. NY: Free Press.
- Robert, G., Greenhalgh, T., MacFarlane, F. & Peacock, R. (2009). Organisational factors influencing technology adoption and assimilation in the NHS: a systematic literature review. Report for the National Institute for Health Research Service Delivery and Organisation Programme.
- Sayeed, Z., & Guerin, E.(2000). *Early Years Play : A Happy Medium for Assessment and Intervention*. David Fulton Publishers.
- Schumpeter, J.A. (1934). *The Theory of Economic Development: An Inquiry into Profits, Capital, Credits, Interest, and the Business Cycle*. Transaction Publishers, Piscataway.

Siu K.W. M., Wang, Y. L., Lam, M. S. (2017). Inclusive play in urban cities : A pilot study of the inclusive playgrounds in Hong Kong. *Procedia Engineering*, 198, 169-175.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society :The Development of Higher Psychological Process*. Cole, M., John, M., Steiner, V., Scribner, S., and Saubsman (ed. & trans) . MIT Pres.

Westley, F. & Antadze, N. (2010). Making a difference: strategies for scaling social innovation for greater impact, *The Innovation Journal: The Public Sector Innovation Journal*, 15(2).

Winnicott, D. W. (1990). *Playing and Reality*. Routledge.

參、網路部分

Benefits of community playgrounds. Landscape Structures. <https://www.playlsi.com/>

Defining social innovation. Stanford Graduate School of Business.

<https://www.gsb.stanford.edu/>

FAM (2021)。美國麻州公園兒童遊樂場 **Hoyt-Sullivan Park** /

Earthscape+Klopfert Martin Design Group , FAM 。

<https://forgemind.net/media/earthscape-playground->

[%E5%85%92%E7%AB%A5%E9%81%8A%E6%A8%82%E5%A0%B4-hoyt-sullivan-park/](https://forgemind.net/media/earthscape-playground-%E5%85%92%E7%AB%A5%E9%81%8A%E6%A8%82%E5%A0%B4-hoyt-sullivan-park/)

Inclusive playground design guide. Landscape Structures. <https://www.playlsi.com/>

Mark Reigelman II 。

2019 。

多米諾公園遊樂場，園景人。

<http://www.cnlandscaper.com/jingguancase/show-1503.html>

Our philosophy of play. Earthscape. <https://www.earthscapeplay.com/play-theory/>

Yahoo 奇摩旅遊編輯部 (2008) 。

【丹麥】世界上最古老的遊樂園~哥本哈根 **Tivoli Gardens** (蒂沃利公園) , Yahoo!新聞。

<https://tw.news.yahoo.com/%E3%80%90%E4%B8%B9%E9%BA%A5%E3%80%91%E4%B8%96%E7%95%8C%E4%B8%8A%E6%9C%80%E5%8F%A4%E8%80%81%E7%9A%84%E9%81%8A%E6%A8%82%E5%9C%92%E5%93%A5%E6%9C%AC%E5%93%88%E6%A0%B9tivoli-gardens%E8%92%82%E6%B2%83-064426576.html>

Zeil Teo (2022)。英國建築公司 **Holloway Studio** 打造全球首個多樓層滑板場「**F51**」，HYPEBEAST。 <https://hypebeast.com/hk/2022/4/holloway-studio-f51>
遊戲場資訊 (n.d.)，共融式遊戲場。 <https://play4u.gov.taipei/Default.aspx>
衛生福利部 (2023)。身心障礙者人數按類別及縣市別分，衛生福利部統計處網頁。 <https://dep.mohw.gov.tw/dos/cp-5224-62359-113.html>



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

附錄一 遊戲場遊具圖片



(a) 滑索區



(b) 翹翹板



(c) 沙坑區



(d) 平衡木



(e) 章魚區



(f) 探索小屋

資料來源：(a) 拍攝於天母夢想樂園，本研究，2023年10月29日。(b) 拍攝於迪化汙水處理廠休閒運動公園，本研究，2022年3月13日。(c)、(d)、(e)、(f) 拍攝於大佳河濱公園，本研究，2022年1月9日。



(g) 平台沙桌及鯨魚造型溜滑梯



(h) 跳椿



(i) 特色鞦韆(坐墊鞦韆、汽座鞦韆、鳥巢鞦韆、雙人對座鞦韆、親子鞦韆等)



(j) 夏天戲水區



(k) 共融旋轉台

資料來源：(g)、(h)、(i)、(j) 拍攝於大佳河濱公園，本研究，2022年1月9日。(k) 拍攝於花博公園美術園區，本研究，2022年5月14日。



(l) 無障礙鞦韆



(m) 滾輪溜滑梯



(n) 遊戲牆



(o) 繩索攀爬架



(p) 人工草皮溜滑梯



(q) 組合溜滑梯

資料來源：(l)、(m)、(n)、(o)、(p) 拍攝於於花博公園美術園區，本研究，2022年5月14日。(q) 拍攝於立農公園，本研究，2022年7月17日。



(r) 平衡木跳椿組合設施



(s) 組合溜滑梯

資料來源：(r)、(s) 拍攝於悠遊磺溪遊戲場，本研究，2022年5月31日。



法鼓文理學院
Dharma Drum Institute of Liberal Arts

附錄二 個案訪談量表

大佳河濱公園

表：家長對兒童觀察量表

葉¹

小孩4^男半 3^男半 1^女

之前 (約何時 年 月)							現在 (112年 7月16日)						
1月1次													
傳統遊戲							一個月約幾次						
分數	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5	
感覺統合					✓						✓		
平衡感				✓						✓			
專注力						✓						✓	
大腦動作計畫					✓						✓	✓	
挑戰性					✓						✓		
人際互動					✓					✓			
手指操作				✓								✓	
增加信心度					✓						✓		
消耗體能						✓						✓	
安心				✓							✓		

大佳河濱公園

表：家長對兒童觀察量表

廖子

小孩才10個月
男

之前 (約何時 年 月)							現在 (112年 7月 16日)						
上週六 112.7.8													
傳統罐頭玩具							一個月約幾次 (住新屋後)						
10次													
分數	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5	
感覺統合			✓							✓			
平衡感				✓							✓		
專注力			✓							✓			
大腦動作計畫			✓								✓		
挑戰性		✓									✓		
人際互動					✓					✓			
手指操作		✓							✓				
增加信度					✓				✓				
消耗體能				✓							✓		
安心				✓						✓			

大佳河濱公園

表：家長對兒童觀察量表

蘇子

雙胞胎男5岁

之前 (約何時 年 月) 張久							現在 (112年 7月 16日)						
傳博統 石頭遊戲							一個月約幾次 1-2						
分數	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5	
感覺統合			✓									✓	
平衡感			✓								✓		
專注力			✓									✓	
大腦動作計畫			✓									✓	
挑戰性			✓								✓		
人際互動					✓							✓	
手指操作	✓										✓		
增加信心度		✓									✓		
消耗體能		✓										✓	
安心				✓							✓		

大佳河濱公園

表：家長對兒童觀察量表

段之

小孩才

之前 (約何時 年 月)							現在 (112年 7 月 16日)						
傳統、罐頭遊戲							一個月約幾次						
分數	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5	
感覺統合				✓								✓	
平衡感					✓							✓	
專注力			✓							✓			
大腦動作計畫				✓						✓			
挑戰性				✓								✓	
人際互動		✓						✓					
手指操作			✓						✓				
增加信心度			✓							✓			
消耗體能			✓								✓		
安心		✓								✓			

大佳河濱公園

表：家長對兒童觀察量表

吳宇 > 才11個月

之前 (約何時 年 月)						現在 (112年 7月 1日)						
2個禮拜						一個月約幾次						
分數	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
感覺統合			✓								✓	
平衡感			✓								✓	
專注力				✓							✓	
大腦動作計畫				✓						✓		
挑戰性			✓									✓
人際互動				✓						✓		
手指操作			✓						✓			
增加信心度				✓							✓	
消耗體能				✓								✓
安心					✓						✓	

吳融變化控制

大佳河濱公園

表：家長對兒童觀察量表

歲

小孩6才 9才 女 女

之前 (約何時 年 月)							現在 (112年 7月 1日)					
不記得							一個月約幾次					
傳統六頭油							2-3次					
分數	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
感覺統合			✓								✓	
平衡感		✓									3	
專注力			✓								4	
大腦動作計畫				✓							4	
挑戰性			✓									✓
人際互動					✓					✓		
手指操作		✓								✓	✓	
增加信心度		✓										✓
消耗體能				✓								✓
安心				✓							✓	

體能
平衡感
專注力