特殊教育季刊　民 109 年 9 月　第 156 期　第 9-22 頁
Doi: 10.6217/SEQ.202009_(156).9-22

身心障礙孩童在臺北市共融遊戲場遊玩經驗之初探

游文欣
臺北市立大學
身心障礙者轉銜及休閒教育
碩士學位學程研究生

潘正宸 *
國立臺灣師範大學
特殊教育中心
助理研究員

摘　要

近年兒童遊戲權逐漸受到重視，我國在身心障礙兒童占總兒童人口比例有增加的趨勢，因此身心障礙兒童家長及團體開始呼籲大眾關心兒童遊戲權，臺北市政府於 2016 年開始推動共融式遊戲場。本研究欲探討一般使用者及身心障礙者對共融式遊戲場的使用經驗，本研究以混合設計中的多重檢核設計方法，對兒童及身心障礙兒童家長進行問卷調查，並深度訪談三位身心障礙兒童家長。主要發現有三：（一）使用者對共融式遊戲場之理解有部份不同；（二）遊具多樣性尚需改善；（三）兒童和身心障礙兒童在遊具滿意度有顯著差異。質性訪談結果：（一）改建或新建共融遊戲場以改善現有設施過度擁擠；（二）遊具的種類能更多樣化、數量能再增加；（三）共融式遊戲場設計尚需改善；（四）共融式遊戲場周遭停車位不足。最後本文提出探討增加兒童及身心障礙兒童持續進入共融式遊戲場之意願等相關議題，使之其提升社會參與及共融議題，以完善兒童遊戲權。

關鍵詞：公民參與、身心障礙兒童、遊戲、融合

* 本文以潘正宸（cpan@ntnu.edu.tw）為通訊作者。

特殊教育季刊　民 109 年 9 月　第 156 期　第 9-22 頁

Play Experiences of Children with Disabilities in Inclusive Playgrounds in Taipei City: A Pilot Study

Wen-Hsin Yu
Graduate Student,
Master's Program of Transition and Leisure Education for Individuals with Disabilities,
University of Taipei

Cheng-Chen Pan*
Assistant Research Fellow,
Special Education Center,
National Taiwan Normal University

Abstract

In recent years, the child's rights to play have gradually received attention. In Taiwan, the proportion of children with disabilities has increased. Parents and their children with disabilities have begun to appeal to the public to care about children's rights. The Taipei City Government began to advocate play values of inclusive playgrounds, starting in 2016. This study was intended to explore the experience of users in such inclusive playground environments. A multi-check design method in a mixed design was used to conduct a survey on children and parents of children with disabilities; three parents of children with disabilities were also interviewed. Three major findings were: (1) differences in the user's understanding of the play was observed; (2) the diversity of the inclusive equipment needed to be improved; (3) non-disabled children and children with disabilities had a significant difference in the satisfaction of the inclusive equipment. The qualitative finding included: (1) remodeling or building a new inclusive playground to improve the overcrowding of existing facilities; (2) the inclusive equipment to be more diversified and increased in numbers; (3) the needs to improve the design of the inclusive playground; (4) insufficient parking space around inclusive playgrounds. Finally, this study proposed to explore issues such as increasing the willingness of non-disable children and children with disabilities to keep going to the inclusive playgrounds, and promoting social participation and inclusiveness in order to facilitate children's rights to play.

Keywords: citizen participation, children with disabilities, play, inclusion

壹、前言

一、研究背景與動機

根據聯合國兒童權利公約中第三十一條第一項規定「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」。臺灣於 2014 年 6 月 4 日公布兒童權利公約施行法，將兒童權利公約予以國法化，由此可知兒童的遊戲權已逐漸受到重視。遊戲亦可反映出兒童各層面的發展，增強兒童在行為技巧和知覺概念的獲得，視為能觀察兒童發展改變的工具之一（吳幸玲、郭靜晃譯，2003，p44）。

依據國內衛生福利部於 2019 年身心障礙者人數統計資料中得知，我國身心障礙人數是呈現逐年增加的現況，而在身心障礙兒童的部份，14 歲以下身心障礙兒童占總人口比例也有增加的趨勢。在面對身障兒童人數增加，身障兒童卻礙於公園遊戲場的軟硬體設施不足，無法進入公園一起遊玩，遊戲權受到忽略，特別是過去只能在醫院進行復健治療時體驗遊戲的感受，為了讓兒童及身心障礙兒童都能平等使用遊樂設施，身心障礙兒童家長及團體積極呼籲大眾關心兒童遊戲權及公民參與權之下，政府始於 2015 年 8 月召開「臺北市融合式遊樂園」設置諮詢會議，參考對於共融觀念已行之有年的美國經驗，經過多次的設計及協調溝通，開始於 2016 年翻轉臺北市公園、社區及學校的遊戲場（廖秋芬，2017）。

從 2017 年臺北市建立第一座共融式遊戲場後迄今已有 52 座的公園（陸續更新中）完成改造，臺北市政府期望達到每一行政區都能擁有至少一座共融式遊戲場，讓身障兒童能就近到公園遊玩，然而目前對於共融式遊戲場的相關研究十分缺乏，難以實際了解使用者對於共融式遊戲場使用情形，因此本研究欲探討臺北市建置共融式遊戲場後，使用者對於共融式遊戲場的理解、使用經驗及滿意程度，及身障兒童在使用共融式遊戲場遊玩的現況及經驗。

二、文獻探討

（一）兒童遊戲理論

有關兒童的遊戲理論，最早從 1875 年由德國 Schiller 提出，接著許多專家學者提出多種看法，依據時間將兒童遊戲理論分為古典及現代遊戲理論。

古典遊戲理論分別有 Schiller and Spencer 提倡的精力過剩說、Groos 提出的練習論、Hill 的重演論及 Partick 的鬆弛說。Schiller 認為遊戲是讓兒童消耗多餘的能量來達到自我滿足，也視遊戲為釋放兒童過剩精力的必須手段，如不以遊戲來釋放，會導致身心的不平衡。Groos 認為遊戲是兒童學習與體驗成人角色，是一種練習及準備，將來用以適應生活及社會。Hill 認為遊戲是兒童成長的開端與過程，以不同形式反映人類的成長階段。Partick 認為遊戲的目的是為了解除疲勞，用以補足並儲存兒童的能量。

Johnson 等人於 2003 年彙整現代遊戲理論，分別有四大學派：Freud 的精神分析學派、Piaget 的幼兒認知發展理論、Vygotsky 的社會文化歷史學派及 Parten 的社會觀點。Freud 認為遊戲是遵循追求快樂的原則，兒童可在遊戲中透過重演，增加對不愉快經驗引起的負面情緒的控制能力。Piaget 從認知的角度認為遊戲是兒童認知外界的方式，也是兒童認知發展的指標，是兒童個體對環境刺激的同化，使現實符合自己的認知基模，其中兒童的認知水準決定了遊戲的方式。Vygotsky 認為遊戲可以幫助兒童去了解他們目前不能了解的世界，同時提倡需要有支持的成人以及較多適當的同儕，讓兒童能在互動中學習及發展。Parten 的兒童社會遊戲發展階段，兒童表現由淺入深的社會性參與，和其他兒童的互動，建立社會關係（吳幸玲、郭靜晃譯，2003）。

綜上所述，專家學者們皆認為遊戲對於兒童在成長及發展過程中是重要的。兒童可從遊戲中學習，帶給兒童快樂並能提昇智能，透過遊戲的探索與發現，能進行自主學習並增強感

官統合能力（林欣薇，2018）。因此將遊戲成為兒童的休閒運動，可以讓兒童在休閒時發展動作、認知、語言及社交技巧，並滿足兒童的成就感。

Johnson 等人 (2003) 認為「遊戲」在早期特殊教育是不受重視的，因為遊戲是被視為一種內在動機，由過程主導的行為，而特殊教育較多強調學習成果的獲得及表現，而非過程（吳幸玲、郭靜晃，2003）。但近年兒童遊戲權的倡議及融合教育推動下，身障兒童遊戲權漸受重視。遊戲是融合教育中重要一環，遊戲可讓障礙兒童及非障礙兒童間發展社會性互動，建立關係並培養友誼，讓孩子去體察、接受及尊重人之間的差異。

（二）臺北設置共融式遊戲場之歷程

共融式遊戲場 (Inclusive playground) 是指適合每一個人共同參與、遊戲及互動的遊戲空間，在此「每一個人」包括兒童、身障兒童及成人、家人及社群（臺北市政府社會局，2018）。一座周全的共融式遊戲場設計讓所有兒童在遊戲過程和他們的朋友、家人及陪伴者經驗到五項要素：社交／情緒、生理肢體、感覺統合、認知統合及溝通交流 (Play Core, 2015b; Moore, 2018)。簡言之，身心障礙兒童除在生活日常的參與限制，其影響亦擴及家人及照顧者生活及互動型態，國外倡議共融遊戲場除建立一個共融空間能有更好可及性的程度，最重要地能豐富多元的社會性參與。

臺灣設計共融遊戲場的原則主要參考美國 Playworld 集團制訂「共融遊戲設計指引」(Inclusive Play Design Guide)，該指引開宗明義闡明未來遊戲場之面貌，應共融所有不同能力的個體於戶外遊戲環境之中 (Playworld, 2015)，其設計包含七項原則：(1) 公平 (be fair)：遊戲場應能讓所有人公平參與；(2) 融合 (be included)：提供無障礙環境，讓特殊需求者能進入遊戲場；(3) 智慧 (be smart)：每個人能從遊戲場中獲得探索、成長、發展、冒險、互動及學習的機會；(4) 獨立 (be independent)：讓兒童發展及獨立參與的可能性；(5) 安全 (be safe)：確保安全的遊戲環境；(6) 積極 (be active)：遊戲場應提供不同程度的社會互動與運動機會，讓每個人能更積極地探索及發展；(7) 舒適 (be comfortable)：遊戲場能提供每個人舒適、無障礙的參與機會 (Play Core, 2015a)。臺北市政府依設計原則結合各局處推動並建造共融式遊戲場，過程中遵守四階段公民參與原則：事前選址階段、事中設計規劃階段、事後驗收使用階段及開放後使用經驗與意見回饋，四個階段皆納入公民及參與者的意見（臺北市政府社會局，2018）。在 2017 年底臺北市政府舉辦臺北共融式遊戲場研討會，邀請美國、澳洲、新加坡及日本等國分享共融式遊戲場的設計規劃之經驗，研討會同時邀請民間團體共同參與，包括「臺灣身心障礙兒童權利促進會」及「還我特色公園界行動聯盟」及「臺灣兒童遊戲設備發展協會」等，透過各界交流，提倡落實兒童權利公約及身心障礙者權利公約精神。在共融式遊戲場開放後一年，臺北市政府於 2018 年 11 月再次辦理一場特色共融遊戲場研討會，研討會中分享臺灣兒童遊戲場發展現況及澳洲兒童遊戲場的經驗。

共融式遊戲場和以往的遊戲場最大不同，在於遊戲類型的改變，在共融式遊戲場設置前，遊戲場使用塑膠罐頭遊具，其遊具材料的不自然，讓兒童遊戲的方式單一，難讓兒童發揮創造力，進而固化其身心發展。對於身障者使用遊戲場方面，《美國身心障礙者法案無障礙指導方針：兒童遊戲空間》中明文規定需確保身障兒童享有遊戲設備及設施的「可近性」(accessible) 及「可用性」(usable)，且供身障兒童遊戲之地面式遊戲設施須融合在遊戲空間中，以促進所有兒童之互動與社交（白璐，2017）。Stand-Chapman 及 Schmidt (2016) 於美國維吉尼亞洲中訪談 303 名特殊教育人員對現有遊樂場之看法，對於設計共融式遊戲場歸納了三項建議：第一，共融式遊戲場需滿足有感覺運動問題的兒童需求；第二，共融式遊戲場設置上需有同伴支持系統的設計；第三，設置新的共融式遊戲場時，需要考量到幼童（五

歲以下）的遊戲設備。如前所述，國內共融式遊戲場依據美國「共融遊戲設計指引」，亦將遊具分為三種類型：(1) 體能設施 - 旋轉設施、滑動設施（如滑梯）、搖 設施（如搖搖馬）、擺盪設施（如鞦韆）等；(2) 感官設施 : 能刺激到各種感官（如前庭覺、觸覺、聽覺、視覺等）；(3) 社交設施：合作遊戲（如翹翹板）、社交互動（如沙坑）及非結構性素材（如輪胎、積木等）。所以，理想的共融式遊戲場具備多元、豐富，具有挑戰性的遊具，讓不同年齡、能力及需求的兒童一起遊戲，並藉由遊戲發展認知、身體、情緒及社會互動技巧（臺北市政府社會局，2018）。

（三）各國共融式遊戲場之發展現況

近年來共融式遊戲場受到關注，各國皆在積極發展。白璐（2017）在《國內外無障礙兒童遊樂設施規範之比較研究成果報告書》中，分析了各國的共融遊戲場發展，主要著重於有明確規範及具體政策的美國、澳洲、新加坡及香港。美國因有自願性標準及強制力的規範，有較完善的無障礙遊戲場度及經驗，美國雖然區域面積大小及人口差異大，但仍考量到各地身心障礙兒童之人口比例多寡與平均可享有無障礙遊戲場之資源數量外，更對於遊戲場後續維護管理設有專責團隊，足可見美國政策規劃及落實因地制宜之現象。澳洲政府同樣在政策及民間力量的運作下，開始推動共融遊戲場，以「拼接式」概念設計大型、中型及小型遊戲場，讓不同需求者都能使用（例如：有情緒或社交障礙的兒童，可能不願進入大型遊戲場），而與自然環境結合是其特色。在黃金海岸市內更有一座全能力遊戲場，提供不同能力、年齡、性別之兒童遊戲，除各項共融性無障礙兒童遊戲設施外，其周邊之無障礙設備亦十分完善。新加坡的共融遊戲場建設則是由地方政府先啟動，而後中央政府方制定並執行全國性的共融遊戲場政策，私人營利機構亦配合政府的政策宣導，因此目前新加坡共有 11 座共融兒童遊戲場，分別是由地方政府、中央政府及私人機構發起及建設。香港則從 2006 年香港復康聯盟發表的《無障礙遊樂設施研究報告書》指出，香港身心障礙兒童的需求常被忽略後，開始關注兒童的遊戲權，在 2018 年興建首座的共融遊戲場則是採用政府機關及非營利團體聯合辦理共融遊戲空間設計比賽的優勝作品。

從美國 2010 年發布新版《身心障礙者法案無障礙設計標準》至今已十餘年，共融式遊戲場的發展仍在持續中，然而對於共融式遊戲場使用經驗之相關研究卻十分匱乏，因此本研究欲探討臺灣共融式遊戲場之使用經驗，期望能給予未來後續設置共融式遊戲場之建議及參考。

三、研究目的

本研究在於探討共融式遊戲場之參與經驗，作為後續推展社區共融遊戲場之參考。根據上述，本研究之研究目的如下：

（一）探究使用者對於共融式遊戲場的理解及使用經驗。

（二）了解使用者對共融式遊戲場的滿意度。

（三）了解身心障礙兒童使用共融式遊戲場的現況。

貳、研究方法

一、研究對象

（一）問卷調查

本研究以便利抽樣方式 (convenience sampling) 對共融式遊戲場中進行遊戲的兒童家長及身心障礙兒童之家長進行問卷調查。

（二）深度訪談

經由「臺灣身心障礙兒童權利推動聯盟」推薦兩位願意接受訪談，並曾有進入共融式遊戲場遊玩經驗的身心障礙兒童的家長，以及一位正在共融式遊戲場中陪同身心障礙兒童進行遊玩並同意接受研究者訪談之家長。在訪談過程中，如身心障礙兒童具有清楚的表達能力，確認兒童本人及家長都願意接受訪談後，將同

時對身心障礙兒童進行訪談。

二、研究工具

（一）問卷設計

研究者依據研究目的自行編製問卷，編製完成後，進行內容效度確認，由三名曾帶過兒童進入共融式遊戲場遊玩之家長進行預試，再針對預試後產生的問題進行修正後發放正式問卷。問卷內容分為三大部份，第一部份為受訪者基本資料，第二部份為共融式遊戲場之使用經驗調查，第三部份為使用共融式遊戲場滿意程度之調查，在問卷最後有一項開放式問題供填答者補充其他回饋及意見。

依據研究目的設計問卷題目，第一點研究目的在探究「 探究使用者對於共融式遊戲場的理解及使用經驗」中設計了七項題目，分別為「請問您知道此公園的遊戲場即為共融式遊戲場」、「在您的認知中，共融式遊戲場是給誰遊玩的」、「請問您與兒童如何前往共融式遊戲場」、「請問您與兒童接觸共融式遊戲場之次數及頻率」、「請問您的兒童主要遊玩哪些設施」、「請問您覺得共融式遊戲場符合您的哪些需求」及「請問您覺得共融式遊戲場哪些部份尚需改善」；第二點研究目的為「了解使用者在使用共融式遊戲場的滿意程度」中設計五項題目，分別為「對於共融式遊戲場環境及位置（例如：遊戲場周遭環境、交通方便性、停車空間等），您是否滿意」、「對於共融式遊戲場之設計（例如：遊戲場內外的設計等），您是否滿意」、「對於共融式遊戲場之遊具（例如：遊具的種類、數量、合適性等），您是否滿意」、「對於共融式遊戲場之無障礙設施（例如：行走路線、遊戲場內遊具無障礙設計等），您是否滿意」及「對於您與兒童在共融式遊戲場遊玩經驗中（例如：與其他人的互動、遊玩人數等），您是否滿意」；第三點研究目的為「了解身心障礙兒童對於使用共融式遊戲場的現況」中設計兩項題目，分別為「兒童是否為身心障礙者」及「請問您與兒童於共融式

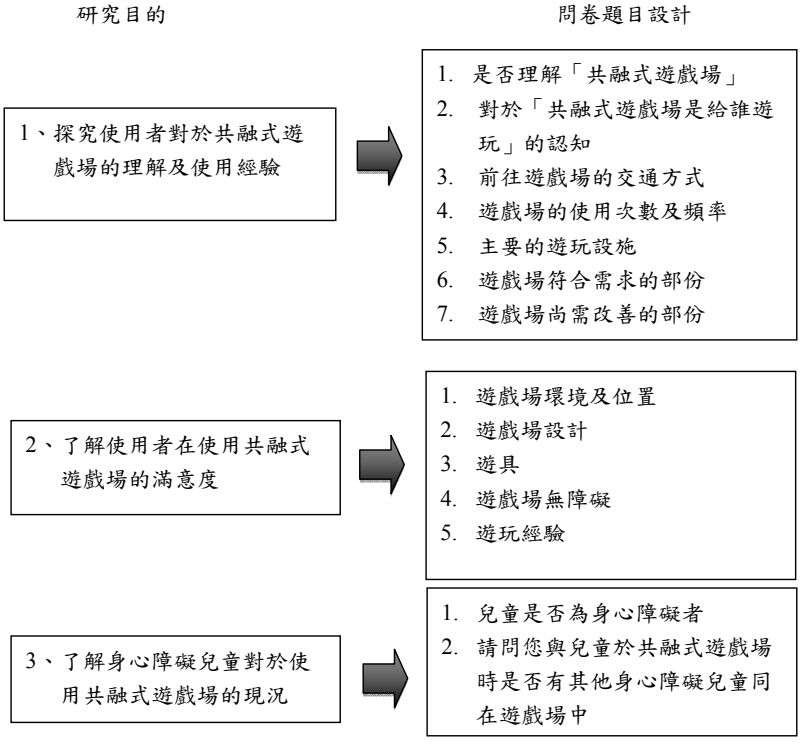

圖 1　研究問卷架構圖

遊戲場時是否有其他身心障礙兒童同在遊戲場中」，其問卷題目架構如圖 1。

（二）訪談大綱

採用半結構式訪談，主要對於訪談對象分為兩大部份，第一部份為身心障礙兒童之家長，第二部份為身心障礙兒童。

在第一部份首先詢問 5 項基本資料：您與孩童的關係；孩童的年紀及障礙類別；從哪裡得知共融式遊戲場之訊息；居住地區及經常遊玩的公園；是以什麼方式前往共融式遊戲場。接著訪問關於共融式遊戲場之使用經驗，主要有 8 項問題：到共融式遊戲場的次數及頻率；每次遊玩的時間；進入共融式遊戲場遊玩過程中，遇到不方便的地方；最常遊玩哪一項遊具，最不常遊玩哪一項遊具；在共融式遊戲場建立之前，兒童主要的遊玩場所，以什麼方式遊玩；共融式遊戲場是否符合需求，如不符合，有哪些地方尚需改善；共融式遊戲場的建立是否有改變您與兒童的生活型態及親子關係；兒童遊玩期間，他們的表現如何，您感受到什麼樣的經驗。

在第二部份身心障礙兒童的部份會詢問 6 項問題：你喜歡這座遊戲場嗎；你最喜歡哪一項遊戲；你在這個遊戲場玩，哪裡最不方便；你有和其他小朋友一起玩嗎？好不好玩呢；在這座遊戲場遊玩的過程，有什麼事情是你最不喜歡的；你在遊玩的過程，感覺如何呢。

三、資料蒐集

（一）問卷資料蒐集

問卷發放時間為 2018 年 12 月（共 8 天），總共發放 81 份問卷，回收 81 份，回收率達 100% 。發放問卷時間主要選在人潮較多的假日，發放問卷地點為臺北市中山區花博美術園區（2018 年 2 月完工）及臺北市中山區榮星公園（2017 年 1 月完工），兩者屬臺北指標性的共融遊戲場，設於市區大型公園內，設計之初及完建皆受媒體行銷，使教育大眾社會共融之意義。

花博美術園區為臺北市首座「大型共融兒童遊戲場」，以「與蝶共舞」為主題，設計蝴蝶及毛蟲造型為設施亮點，遊戲場內分為 7 區，含沙坑區、滑梯區、攀爬網區、蟲蟲遊戲牆區、音樂遊戲區、休憩區、鞦韆區、及扭扭區等，其中多數遊玩設施皆可讓一般兒童及障礙兒童共同遊玩，例如：會發出音樂的音樂球、歡樂鼓及叮噹管、旋轉臺以及互動機能之遊戲牆等，另為了障礙兒童方便遊玩，更設置了滾輪滑梯及無障礙鞦韆（臺北市政府，2020）。榮星公園是以全年齡層親子共玩及無障礙為設計主軸，讓各式各樣身心能力狀況的孩童都能進入遊戲場，互動交友及安全活動。遊具設施較花博美術園區少，主要為沙坑、攀爬網及爬坡繩索及旋轉杯等（臺北市政府，2020）。

（二）訪談資料蒐集

研究者與兩位身心障礙兒童之家長，分別約定於 2018 年 12 月中各自進行訪談，另一位身障兒童家長是於共融式遊戲場中訪談。訪談時間約為 90 分鐘，訪談過程採全程錄音，訪談結束後轉謄為逐字稿，進行後續分析。

四、資料分析

本研究蒐集調查問卷及深度訪談相關資料後，進行量化與質化資料分析。參與對象有三類，非障礙兒童家長 (n = 67)、身心障礙兒童家長 (n = 10) 及身心障礙成人 (n = 4)，所得的資料使用 SPSS 22.0 版，以描述性統計及獨立樣本 T 檢定分析，統計顯著水準訂為 α = .05。其中，因身障成人樣本數過少，未放入量化統計中分析，主要用於質性分析。

在問卷資料的編碼部份：非障礙兒童家長為一個中文字「卷」，加上後面的問卷編號，如：卷 01；障礙兒童家長為中文字「卷」字後加上英文字 DP，再加上問卷編號，如卷 DP23；障礙成人為中文字「卷」字後加上英文字 DA，再加上問卷編號，如卷 DA05。在深度訪談的部份，受訪者主要為身心障礙兒童之家長，儘有 1 位身心障礙兒童具表達能力及意願。訪談編號部份用中文字「訪」字做為第一個字，而身心障礙兒童家長加以英文字母「P」與兩位數字為編號，身心障礙兒童則加以英文

表 1　資料之編號

編號	編號意義或背景資料
卷 01（兒童家長）	問卷編號 1 號之非障礙兒童家長
卷 DP23（兒童家長）	問卷編號 23 號之障礙兒童家長
卷 DA05（障礙成人）	問卷編號 5 號之障礙成人
訪 C01（障礙兒童）	障礙兒童：小澄（暱稱），11 歲，男生，目前在家自學，病症為慢性髓鞘多發性神經炎（此疾病會造成頸部以下肢體不同程度癱瘓、無力及酸痛）及亞斯柏格症，智力達到 140，無法移行，平時以電動輪椅代步
訪 P02（障礙兒童家長）	小澄媽媽
訪 P03（障礙兒童家長）	阿龍（暱稱）媽媽，障礙兒童為阿龍，15 歲，男生，就讀於臺北市立啟智學校，智能障礙伴隨頑性癲癇，智力到 1 歲半的程度，可行走但步伐不穩
訪 P04（障礙兒童家長）	安安（暱稱）媽媽，障礙兒童為安安，10 歲，女生，就讀於普通國小特教班，重度腦性麻痺及自閉症，智力為 50，平常使用輪椅代步，可使用助行器行走

字母「C」與兩位數字為編號。其編號及編號意義或背景資料詳如表 1。

參、結果與建議

一、研究結果

（一）填答者基本資料分析

在填答者基本資料的部份為非障礙兒童家長共 67 位 (87.0%)；障礙兒童家長共 10 位 (13.0%)。障礙兒童之家長和非障礙兒童之家長大致上呈現相同的狀況：身份多為兒童之父母，年齡方面多落在 35 歲到 44 歲之間，居住區域多在臺北市 (66.2%)。

在前往共融式遊戲場的方式：非障礙兒童家長是以步行 (38.9%) 的方式為主 ; 障礙兒童之家長多數是用大眾交通工具 (46.2%) 前往。在使用頻率方面，沒有明顯的差異。詳見表 2 所示。

（二）使用者對共融式遊戲場之理解

在對共融式遊戲場的理解部份，填答者對於正在進行遊玩的遊戲場即為共融式遊戲場的認知上，障礙兒童家長及非障礙兒童家長呈現大致相同的結果，皆有高達 70% 以上的使用者知道此公園的遊戲場即為共融式遊戲場。但在「共融式遊戲場是給誰遊玩」的問題中，非障礙兒童之家長只有 76.1% 的家長正確理解共融式遊戲場是所有人都可以遊玩的，相對於障礙兒童家長 (90%) 在理解上的比例有所差異。本研究與 Siu、Wong 及 Lam (2017) 於香港共融式遊戲場的觀察資料中指出香港障礙兒童的家長有高達 75% 從未聽說過共融式遊戲場，此數據相較上相異甚大，可能原因在於共融式遊戲場在臺灣實施推動的策略有異，如臺灣共融式遊戲場的推動，是由在社區身心障礙者家長所倡議發起，精神在於公民參與設計，再透過公部門維護與督導，打造合適社區內遊樂環境，這樣的模式其影響已到其他縣市共融式遊戲場的推動及施做，可能使得臺灣人民對於共融式遊戲場的認知及概念較為清楚。

（三）對於共融式遊戲場之使用經驗分析

在「您與兒童於共融式遊戲場時是否有其他身心障礙兒童同在遊戲場中」問題中，曾有

與其他身心障礙兒童同在遊戲場的佔 39.5%。根據衛福部統計處「身心障礙人數按縣市及年齡別分類」資料中，在 2017 年底臺北市身心障礙兒童（未滿 15 歲者）共 2,771 人，在臺北市政府民政處「106 年 12 月各行政區按年齡分人口數」資料中，於 2017 年底臺北市未滿 15 歲兒童共 36 萬 9,872 人，以上可知在 2017 年底臺北市身心障礙兒童佔臺北市兒童人數的 0.7% 。在本研究中直接接觸到進入共融式遊戲場遊玩的身障兒童或間接得知身障兒童進入共融式遊戲場遊玩的身障兒童人數比例遠高於在臺北市身心障礙比例的兒童，由此可知共融式遊戲場的設置可成功吸引身障兒童進入遊玩。

在共融式遊戲場符合使用者的需求部份中，非障礙兒童家長對於共融式遊戲場符合其需求的部份以「遊具多樣性」(76.1%)、「增加兒童間的互動」(62.7%)，超過六成的人認同符合其需求。而「無障礙設施周全」(29.9%) 及「有獨立遊玩空間」(34.3%) ，兩項較不符合需求。障礙兒童家長則以「任何人都可以玩」(90%) 最為符合其需求，其中視障兒童家長並未選擇此選項。而「有獨立遊玩空間」(30%)，最不符合需求或無此需求，僅有視障兒童家長及兩位多重障礙兒童家長認為有符合其需求。

在共融式遊戲場尚需改善調查中，非障礙兒童家長回應集中於「增加遊具種類及數量」(49.3%) 及「可增加遊具多樣性」(43.3%)。障礙兒童家長同樣認為共融式遊戲場在「可再增加遊具多樣性」(60.0%) 及「增加遊具種類及數量」(50.0%) 兩方面尚需進行改善。在障礙類別中，僅有視障兒童家長並未認為「可再增加遊具多樣性」及「增加遊具種類及數量」兩方面需改善。

（四）使用共融式遊戲場之滿意程度

使用者對於共融式遊戲場滿意度使用李克特五點量表設計（1 表示非常不滿意，5 表示非常滿意），研究結果分數呈現皆為偏高，以獨立樣本 T 檢定分析（通過 Leven 檢定）後發現，在五項滿意度中，僅在遊具滿意度有顯著差異 (p = .04)，顯示對於遊具滿意度，一般兒童對遊具的滿意度高於障礙兒童，如表 3 所示，可能原因在於遊戲場中的遊具數量及種類

表 2　填答者基本資料

		一般兒童 n = 67 (%)	障礙兒童 n = 10 (%)	總計 n = 77 (%)
身份	父母親	55 (82)	9 (90.0)	64 (83.1)
	其他	12 (18)	1 (10.0)	13 (16.9)
年齡	34 歲以下	12 (17.9)	0	12 (15.6)
	35 歲至 44 歲	42 (62.7)	8 (80.0)	50 (65.0)
	45 歲以上	13 (19.4)	2 (20.0)	15 (19.4)
交通方式（可複選）	大眾交通工具	18 (25.0)	6 (46.2)	24 (28.2)
	開車	17 (23.6)	3 (23.1)	20 (23.5)
	步行	28 (38.9)	3 (23.1)	31 (36.5)
	其他	9 (12.5)	1 (7.7)	10 (11.8)
	總計	72(100)	13 (100)	85(100)
居住地區	新北市	16 (23.9)	4 (40)	20 (26.0)
	臺北市	45 (67.2)	6 (60)	51 (66.2)
	其他	6 (10)	0	6 (7.8)
次數頻率	只去過一次	10 (14.9)	2 (20.0)	12 (15.6)
	一週至少一次	22 (32.8)	1 (10.0)	23 (29.9)
	一個月至少一次	9 (13.4)	2 (20.0)	11 (14.3)
	不固定	26 (38.8)	5 (50.0)	31 (40.3)

說明：身份「其他」包含祖父母、保姆、朋友、老師；交通方式其他如機車、腳踏車、計程車；居住地區其他如桃園、高雄、香港。障礙兒童包含語言障礙 (n = 2)、智能障礙 (n = 2)、視覺障礙 (n = 1)、多重障礙 (n = 5)。

表 3　一般兒童與障礙兒童對於共融式遊戲場的滿意度

	一般兒童 $n = 67$		障礙兒童 $n = 10$		t	df	η^2
	M	SD	M	SD			
環境位置	4.04	.81	4.20	.63	- .58	75	0.20
遊戲場設計	4.16	.57	4.10	.32	.53	75	0.11
遊具	4.03	.60	3.60	.70	2.06*	75	0.70
無障礙設施	3.88	.88	4.00	.67	- .41	75	0.14
遊玩經驗	4.07	.64	4.00	.67	.34	75	0.11

$^*p < .05$

並未符合 Stand-Chapman 及 Schmidt (2016) 統整特殊教育人員對遊樂場需要考量到幼童（五歲以下）的遊戲設備需求。

（五）共融式遊戲場質性訪談結果

對於共融式遊戲場的設置，障礙兒童表示：

「以前我 2 歲時還沒有生病時，可以盡情玩盪鞦韆，生病後已經七八年，現在才能再度玩盪鞦韆，其他小朋友還會輪流下來幫我，感到很開心。」（訪 C01）

由此可知共融式遊戲場的設置可以實際讓障礙兒童進入遊玩，增加生活經驗，但仍有許多不足及尚需改進的地方，彙整出以下四點：

1. 改建或新建共融遊戲場以改善現有設施過度擁擠

近年共融式遊戲場已是使用者假日休閒去處的選擇之一，每到假日時共融式遊戲場都人潮擁擠，使用者反應遊戲場的空間太狹小，而遊玩人數太多（卷 DP35）、人潮太多，區域希望可再擴大（卷 13）、假日人太多，場所太小（卷 36）。

障礙兒童家長曾被一般兒童家長，建議避免在假日前往遊玩，

「人潮多時就不太想出門，有人會說我們這樣的人不應該來人潮多的地方。曾經一天最高六次被陌生人問我為什麼會變成這樣。」（訪 P02）

障礙兒童家長認為：

「其實共融不用一定是要建造大型的遊戲場，或使用專業的團隊設計，只要你有共融的概念，落實在社區就好了。其實我們需要的只是共融的遊具設備，……我們本來就是很疲憊的家長，平常就必須跑療育，忙工作，再照顧身障小孩，家長其實很疲累，所以只要是社區型的，小而便利的共融式遊具，才能真正的讓我們使用到。」（訪 P04）

故，未來有關當局在新設置或改建時，應以共融遊戲場為出發點，可能會有助減少目前現有共融遊戲場有過度擁擠的情形。

2. 遊具種類多樣化、增加遊具數量

共融式遊戲場雖已設有新穎遊具供兒童遊玩，但部分使用者仍期待傳統熟悉的遊具，例如：曾前往榮星公園遊玩家長，希望能增加鞦韆及翹翹板（卷 41）。而在障礙兒童部份，因為遊具選擇性及經驗較少，家長則希望有更多為障礙兒童設計之遊玩設施，例如：輪椅溜滑梯（訪 C01），而有聽障小朋友家長，認為玩沙較具風險，希望增加遊具多樣性的選擇（卷 DP60）。

障礙兒童家長：

「如果當初有參與設計，會建議希望不要只有單一選項，這樣有點可惜，走了很遠到這裡，卻只有一項可以玩。不能移

行的使用者，輪椅的遊具是必要的，小澄（暱稱）的輪椅算小臺，如果是用其他大臺輪椅的話就不能玩輪椅鞦韆。共融式遊戲場的建立讓我們多了很多樂趣，小澄小時候我們都還可以帶著他去玩溜滑梯，但現在小澄已經長大了，我們也抱不動了，現在輪椅鞦韆是僅有的遊玩選擇了。」（訪 P02）

由此可知目前共融式遊戲場能讓輪椅族遊玩的遊具仍較為不足，此研究結果同樣符合 Stand-Chapman 及 Schmidt (2017) 調查及訪談 149 名障礙兒童的照顧者後的結果，他們表示他們的障礙兒童不能完全的遊玩每一項遊具設施，認為共融式遊樂場仍不適合他們的障礙兒童，期望能有完全共融的遊戲場。

3. 共融式遊戲場設計尚需改善

在共融式遊戲場建設過程中，邀請各方人員參與設計，包括兒童、家長、社區代表、遊戲場潛在使用者、身心障礙者、專家及利害關係人等（臺北市政府，2018）。但在實際開放使用者使用過後，仍有需要經過微調的改善，例如：在遊具設計的部份，花博滑梯太陡（卷 4）、出入口太少（卷 16），榮星公園滑梯是水泥材質，較硬，不夠安全（卷 42）、應加強緩衝設計（卷 52）。障礙兒童及障礙成人皆表示輪椅鞦韆的載具深度不夠、安全鏈不夠長、只適合小型輪椅（卷 DA07）。

在遊戲場環境設計上，遮蔽設備較為不足：

「花博公園的遮陽的地方不夠，有癲癇的小孩，如果天氣太熱會誘發癲癇。臺北共融式遊戲場的周邊遮蔽物都不足夠。」（訪 P04）

「這個地方是開闊的，冬天的話會太冷，如果有多一點遮蔽的地方會比較好。」（訪 P03）。

遊戲場也會因為下雨天受到限制，希望能有雨天的設計（卷 13）。另外希望能增加飲水機及休息的地方，如躺臥的平臺讓肢障者可以使用（卷 DP81）。以上都顯示，在設計共融遊戲場時，其遊具及周邊附屬設施等如遮蔽物，尚未符合多元情境的可用性（白璐，2017）。

4. 共融式遊戲場周遭停車位不足

共融式遊戲場的設立吸引使用者前來遊玩嘗試，不僅臺北市民會來遊玩，從其他地區（32.1%，見表 2）前往共融式遊戲場的使用者也十分多，因此共融式遊戲場的停車空間相對重要，而停車位數量過少（卷 72）、機車停車位不足（卷 36），是多數使用者反應的問題。而身障停車位更是一位難求：

「停車位不好停，覺得真的有需要停車證的，像是坐輪椅的身障者，……但其他障礙卻也有停車證，也有媽媽聽障，身障停車證卻給女兒在使用，導致真的需要的人就沒有車位，……看到這麼多車子都放上身障停車證，但真的是坐輪椅的有幾位？」（訪 P02）

二、研究限制與建議

本研究限制在於使用便利取樣的方式，取樣地點僅為花博美術園區及榮星公園兩處，其中兩者皆屬於臺北市指標性之共融遊戲場，透過有關教育推廣及行銷，希冀行塑社區內小型之共融遊戲場，都能有其特色，透過公民及參與者的使用經驗，能設計身心特質不同合適的遊具，考量不同年紀、能力、及興趣差異，擺脫傳統遊具的樣態，促進身體活動及健康外，在遊戲場極大化其多元族群的共融價值。然而，臺灣尚屬於探索發展中，取樣時間多在人潮較多的假日，較無法代表其他區域的共融式遊戲場之使用經驗。且因時間、人力的限制，致使樣本數較為不足，可能影響本文的解果，如可能不同障別者，甚至隱性障礙 (hidden disability) 者或特殊幼兒，因外顯特徵不明顯，難以在遊戲場時，能隨即招募，來訪談家長其參與經驗。且不同障別者，其參與經驗可能有所不同，雖輔以質性訪談補足臺北市身心障礙者在使用共融式遊戲場之經驗，因以上研究限制，未能推論到不同障礙族群之家長的參與經驗。

本研究依量性及質性研究結果提出以下幾點建議：

（一）量性資料顯示對於障礙兒童或非障礙兒童而言，目前的共融式遊戲場的遊具多樣性及數量仍為不足，障礙兒童對於遊具設計的滿意度較低，可能對於障礙兒童而言，能遊玩的遊具較為不足，本研究建議能新增共融式遊具的多樣性及數量，對於非障礙及障礙兒童能有較多種遊具的選擇可以遊玩。而共融式遊戲場可能缺乏對於兒童的挑戰性，無法讓兒童長時間保持參與的興致，雖有可通行的無障礙坡道，但缺乏挑戰性遊具，仍會減低兒童的參與動機 (Stand-Chapman & Schmidt, 2017)。因此共融式遊戲場的設計如能多增加遊具的多樣性和挑戰性是重要需被考量的。

（二）質性資料中障礙家長提及在建造大型的共融式遊戲場的同時，期望能建造社區型小型的共融式遊戲場。Siu 等人 (2017) 對於香港的共融式遊戲場的實證研究中指出因居住空間有限，建造大型共融式遊戲場可能是目前無法解決的問題，需要用創造性空間使用策略來更新現有的共融式遊戲場。臺北和香港皆屬於地狹人稠的城市樣貌，因此本研究建議可建造或更新小型共融式遊戲場，來解決以下問題：

1. 因遊具數量不足而減少障礙兒童遊玩的機會和意願：讓障礙兒童家長能就近帶兒童到遊戲場遊玩，不用只為了一至兩項可以讓障礙兒童遊玩的遊具而舟車勞頓前往大型共融式遊戲場，造成兒童及家長的身心疲累，反而降低之後前往共融式遊戲場的意願。

2. 減少大型共融式遊戲場的人數及停車需求：分散到大型共融式遊戲場遊玩的人數，讓大型共融式遊戲場的空間能夠獲得抒緩，亦能減少停車位的需求：當住家附近就有共融式遊戲場，家長可以就近帶兒童到遊戲場玩，而不需要開車或騎車前往，汽機車的停車位需求也會自然降低，提升附近社區走出家門，發現社區共融之美。

3. 增加生活經驗，發現多元族群價值：小型社區遊戲場，是支持孩子，包含身心障礙的兒童，皆能共融玩樂，而且是能建立社交互動、認知發展、肢體活動的自然環境。最具吸引人的是，可以與孩子們一起設計，凝聚在地公民向心力及甚至充分融合附近歷史文化及自然地景的特色，建立地域性的特色公園。

肆、結論

近年政府積極建造共融式遊戲場，改造以往較為單一制式的遊戲設計規劃，讓公園成為親子假日一種休閒新選擇，此項政策確實深受民眾歡迎，開始覺得公園是好玩的地方，然而隨著使用人數的增多，共融式遊戲場開始出現空間不足、遊具不足的現象，再加上使用率的頻繁，環境、設備的安全性更是需要關切。本研究希望提供給政府及相關專業人員，做為持續建造共融式遊戲場之參考。

誌謝

在此特別感謝臺北市立大學趙曉美教授，在初期資料收集及問卷設計上給予指導及建議，致使本研究順利進行。

參考文獻

白璐（2017）。**國內外無障礙兒童遊樂設施規範之比較研究成果報告書**。衛生福利部社會及家庭署委託研究計畫，未出版。

吳幸玲、郭靜晃（譯）（2003）。**兒童遊戲與發展 - 遊戲發展的理論與實務（第二版）**（J. E. Johnson, J. F. Christie 及 T. D. YawKey 著：Play and early childhood development, 2nd ed.）。臺北：揚智文化。（原著出版於 1999）

林欣薇（2018）。論兒童遊戲場的新方向－融合自然、人文、藝術美感的設計。**國家教育研究院教育脈動電子期刊，15**，1-6。

廖秋芬（2017）。打造臺北市共融式遊戲場。**輔具之友，41**，61-65。

臺北市政府（2020）。**共融式遊戲場【遊戲場資訊】**。2020 年 5 月 25 日，取自 https://play4u.

gov.taipei/News.aspx?n=4773608F226124D4&sms=7B56BA5392EB632C

臺北市政府社會局（2018）。**107 年臺北市共融式遊戲場設置原則**。臺北：臺北市政府社會局。

衛生福利部統計處（2019）。**身心障礙者人數【按季統計資料】**。2020 年 5 月 31 日，取自 https://dep.mohw.gov.tw/DOS/cp-2976-13815-113.html

Moore, M. A. (2018). Harmonizing your community's approach to inclusive play. *Parks & Recreation. 2018 Playground Guide*, 19-20.

Play Core (2015a). *The 5 elements of inclusive play.* Retrieved from http://www.inclusiveplaygrounds.org/me2/playability

Play Core (2015b). *The 7 principles of inclusive playground design*. Retrieved from http://www.inclusiveplaygrounds.org/resources

Playworld (2015). *Inclusive play design guild*. Retrieved from https://www.accessibleplayground.net/wp-content/uploads/2016/05/Inclusive-Play-Design-Guide-LowRes-2.pdf

Siu, K. W. M., Wong, 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. doi: 10.1016/j.proeng.2017.07.080

Standton-Chapman, T. L., & Schmidt, E. L. (2016). Special education professionals' perceptions toward accessible playgrounds. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities, 41*(2), 90-100. doi: 10.1177/1540796916638499

Stanton-Chapman, T. L., & Schmidt, E. L. (2017). Caregiver perceptions of inclusive playgrounds targeting toddlers and preschoolers with disabilities: Has recent international and national policy improved overall satisfaction? *Journal of Research in Special Educational Needs, 17*(4), 237-246. doi: 10.1111/1471-3802.12381