

論兒童遊戲場的新方向－融合自然、人文、藝術美感的設計

林欣薇^{*}

摘要

本研究透過兒童遊戲場的觀察與相關文獻資料的蒐集與整理，前言以兒童遊戲權利的角度切入，進行兒童遊戲場的探討。首先說明兒童為何需要遊戲，並以日本雕塑家野口勇的「Playscape」為例，分析兒童遊戲場的設計，進而提出兒童遊戲場的設計新要素，接著探討兒童遊戲行為與兒童主體促進自主的學習，最後進行問題省思與探析。因此，遊戲能夠幫助兒童獲得快樂與心靈滿足，形成學習基模並提升智能，也將兒童的遊戲行為視為一種自主的學習，兒童能夠透過兒童遊戲場產生積極的態度、自覺的行動、主動的參與，兒童遊戲場因此成為兒童練習與實踐自主學習的場域，透過探索與發現，增加感官啟發與統合，此外，兒童遊戲場的設計與規劃需要具備自然（自然性、協調性、公共性）、人文（探索性、互動性、教育性）、藝術（藝術性、創造性、趣味性）要素，並且共融發展，給予兒童充足的遊戲時間，在遊戲中感受自然、體驗人文、融合藝術，發揮創造與增進美感，兒童遊戲場也因此發揮其多元價值。

關鍵詞：兒童教育、兒童遊戲場設計、兒童遊戲



壹、前言

聯合國兒童權利公約第三十一條，兒童享有休息及休閒之權利；有從事適合其年齡之遊戲與娛樂活動之權利，以及自由參加文化生活與藝術活動之權利。聯合國兒童基金會香港委員會通訊（2013）透過刊物與影片來維護兒童遊戲的權利，指出兒童是天生的遊戲專家，每日至少1小時的遊戲時間，還給兒童真正的童年。而在臺灣，還我特

色公園行動聯盟認為全臺灣的兒童遊戲場就像複製後貼上，兒童遊戲場無法有效提供兒童身心發展的體能鍛鍊、感覺刺激和情緒支持，因此開始積極爭取改善兒童遊戲場的規劃，除此之外，兒童福利聯盟（2017）也回應，兒童遊戲權利是要真正的讓兒童能享有遊戲權利進而促進健全與快樂的童年，藉由消除遊戲無用論的說法，家長與師長們應了解如何讓兒童在遊戲中獲益，並創造出真正適合兒童的遊戲場。因此，兒童遊戲權利需要被正視，兒童遊戲場的設計與規劃也需要妥善的進行討論，兒童遊戲場不只是提供遊戲，當兒童在遊戲時，有關兒童發展的各種面向，例如探索、體能、社交等，都會對兒童產生重要的影響。郭瓊瑩（2015）表示，兒童遊戲場大量的被罐頭遊具取代，然而，遊戲場域是兒童另類的學習空間，如此將使兒童缺乏自然材質的刺激，缺乏美感的啟發；林佩蓉曾指出，臺灣近年兒童注意力不足，愈來愈多感覺統合失調的狀況，主因來自於成人沒有給予兒童足夠的遊戲空間、時間跟設施而導致，另外，林月琴也提出，兒童從小無法在遊戲中充分獲得滿足，將導致情緒無法獲得足夠的宣洩（引自陳筑君，2016）。由此可知，許多的兒童問題都與兒童遊戲場的議題有關，故本研究首先藉由兒童遊戲權利切入，並透過雕塑家野口勇的「Playscape」兒童遊戲場分析兒童遊戲場的新觀念，接著說明兒童遊戲場所需具備的功能，最後檢視目前臺灣兒童遊戲場的現況發展，進行問題省思與探析。

貳、兒童需要遊戲

古典的遊戲理論起源於20世紀初，分為能量過剩論（surplus energy theory）、休養論（recreation theory）、重演論（recapitulation theory）、演練論（preexercise or practice theory）；現代的遊戲理論則在一九二〇年代後陸續被發展出來，分為心理分析論（the psychoanalytical theory）、系統論、認知發展理論（cognitive development theory）、社會學習理論（social learning theory）。從古典演變到現代遊戲理論的過程中，可以發現兒童的體能層面是最先被注意到的，接著才進入內在心裡與外在社會的層面，在兒童遊戲的研究中兒童的全面發展逐漸受到了重視。

兒童為何需要遊戲？那是因為遊戲能夠帶給兒童豐富的刺激與影響（還我特色公園行動聯盟，2017）。Froebel於1889認為兒童透過遊戲能夠獲得快樂與身體、智能、道德權力的滿足；Piaget於1962認為兒童透過遊戲可以形成心智基模，成為將來發展概念與邏輯關係的基礎；Bruner則於1972認為兒童能夠藉由安心且專注的玩，從遊戲中探索與發現，練習新的行為（引自吳幸玲，2003）。綜上所述，可以發現專家學者們對兒童遊戲的行為給予肯定，遊戲能夠幫助兒童得到快樂，讓心靈得到滿足與紓解，形成學習基模，提升智能，也能透過探索與發現，從遊戲中進行自主的學習，增加感官的啟發與統合，如同英國早期兒童教育基金會（World Organization for Early Childhood Education）的創立者艾倫女士（Lady Allen of Hurtwood, 1897-1976）曾經主張兒童可從遊戲中學習，從自由不受限制的遊戲過程中，學習實驗，並獲得犯錯的寶貴機會，兒童也將能夠從中學會如何「和自由所帶來的責任相互妥協」（引自孟宗，2017）。因此，不論是視覺、觸覺、動覺的學習等，兒童身為天生的遊戲家，由內在而引發的遊戲動能，遊戲成為了兒童生活中不可或缺的部分。兒童也透過遊戲促進自發的學習與健全發展（林倖妃、鄧凱元，2013），成為了兒童為何需要遊戲的重要註解。

參、兒童遊戲場的新要素－自然、人文、藝術

在臺灣，無論是學校或是社區，各個兒童遊戲場都充滿著塑膠罐頭遊具。郭瓊瑩（2015）指出由於安全標準，許多舊式的磨石子或水泥滑梯遭到拆除，取而代之的就是制式化塑膠遊具模組。曾光宗也認為，罐頭遊具被批判主因之一是材料的不自然，相較於磨石子的自然材質，粗糙的觸感讓兒童對自然建立情感，並感受到自然的溫度，然而，人造材質的單調與冰冷，則削弱了兒童的感官（引自陳筑君，2016）。再者，過度焦慮兒童遊戲場的安全性，也使兒童遊戲場受到過多的局限，助長了罐頭遊具的興盛，兒童在遊戲時只能以僵化的模式進行，家長在一旁觀看，在反覆之間可以降低危險的發生，但卻大大的阻礙了兒童自由發揮與表現創造力的機會，遊戲因此呆板無聊，

遊具也了無特色。

提到兒童遊戲場，日本雕塑家野口勇（イサム・ノグチ）就是創造兒童遊戲場的重要人物。野口勇是一位以雕塑為創作的藝術家，他認為雕塑在人類環境中的力量強大，雕塑可使人類從機械過程中獲得解脫，也能因此獲得自由與愉悅，因此，野口勇以生活為觀察，在雕塑中融入藝術與生活元素，設計出「Playscape」的地景式兒童遊戲場，將兒童遊具的設計當作藝術雕塑，讓藝術進入生活中，雖然野口勇對於兒童遊戲場有著如此的理想與願景，但在設計初期整體的規劃卻因安全性考量遭受拒絕，而後來經過理念相投的人士合作協助下，調整了兒童遊戲場的整體高度，並且也因此使兒童遊戲場的議題成為矚目焦點，促發了美國兒童遊戲場安全制度的建立，也讓兒童遊戲場的發展以安全為本，參酌更多兒童元素，進行規劃與設計。而目前有兩座以野口勇「Playscape」為架構所建造的兒童遊戲場，分布於美國與日本，分別是亞特蘭大皮埃蒙特公園（Piedmont Park）與莫埃來沼公園（モエレぬまこうえん）。前者（圖1.）於1976年所完成，是在野口勇生平中所完成的，周圍與自然環境結合，使兒童遊戲場融於自然，並提供接觸藝術的捷徑；後者（圖2.）於1982年開始施工，並在2005年正式對外開放，使原來的垃圾處理場成為兒童遊戲的場域，增加人與人之間互動交流的空間與機會。



圖1. 亞特蘭大皮埃蒙特公園

資料來源：Mary Ann Sullivan (2002).



圖2. 莫埃來沼公園

資料來源：モエレ沼公園網站 (2018).

野口勇將兒童遊戲場以地景式的方式呈現，在規劃設計中，使用了鮮豔的色彩與特殊造型吸引兒童的注意與喜好，安排各式遊具來打造整體空間，讓兒童以多元的方式進行遊戲體驗，兒童能夠自由的使用遊具來投入各種遊戲（Danaparamita, 2013），並在整個遊戲空間中不斷探索，以各種創意方式嘗試著顛覆遊具的各種可能，除此之

外，野口勇所設計的兒童遊樂場，不只提供兒童使用，不同年齡層的使用者也都能恣意的遊戲與創造，讓兒童遊戲場發揮更大的自由性。也因此，「Playscape」在野口勇心中所代表的是一種複合的地景式兒童遊戲場概念，將自然、人文、藝術三者融合，讓兒童遊戲場與自然生活環境、社區環境結合，增加與地方的協調性；擴大兒童遊戲場的年齡參與，不論是兒童、家長或其他成人等（Smith, 2012），皆可共同使用並主動參與與創造，讓遊戲產生更多可能；讓藝術也不再是遙不可及，透過遊戲之間，充滿藝術元素的遊具能夠刺激兒童的感官與思考，兒童能夠有創意的進行遊戲的探索，因而產生更多趣味，並打破僵化的兒童遊具設計思維。

野口勇雖然已逝世約30年，但他的設計概念在當時卻是如此的前衛，能夠概覽各個面向的要素融入其中，如此的兒童遊戲場設計，在現今社會中仍尚未普遍實現。相較於今日兒童遊戲場的設計，透過整合（Integrate）：組織兒童的行動與遊戲需求、協調（Coordinate）：擴展室內與室外學習環境的關係、適應（Adapt）：考慮遊戲行為的周遭環境的步驟，以系統性的方式來進行兒童遊戲場的設計，並把各個元素拆解，使得兒童遊戲場的設計僵化，兒童遊具成為物件的擺設，每一個遊具只為了一個功能而存在，並以制式的模具被產出，缺乏美感與質感，兒童無法發揮創造力，與周遭環境更顯突兀，無法使兒童遊戲場對於兒童的教育性發揮加乘效果。

因此，從野口勇的兒童遊戲場設計上，給了我們許多新的啟發。兒童遊戲場可以被視為大型的藝術雕塑品、公共藝術，結合自然人文與藝術美感的元素，在其中注入對自然、人文、藝術的重視，兒童遊戲場的樣貌能夠更加多元與豐富，兒童遊戲場也能夠展現自然（自然性、協調性、公共性）、人文（探索性、互動性、教育性）、藝術（藝術性、創造性、趣味性），並且共融發展，因而成為了兒童遊戲場的重要新要素。

肆、兒童不只在遊戲場遊戲

兒童遊戲場發展的歷史，依遊戲設備的類型與範圍特徵，可分為製造器具時期（The manufactured apparatus era）、新奇時期（The novelty era）和現代時期三大時期（The modern era）（引自湯志民，2002），在1900年代初的製造器具時期，兒童遊具依照使用對象來供給，在材質的選用上仍屬探索階段，此時期的兒童遊具被視為工商製造品；到了1950年代和1960年代新奇時期，兒童遊具的種類逐漸多元，有了色彩、材質、創造力等概念，並且出現多功能結構的大型兒童遊具，讓兒童遊具成為了以視覺為導向的設計；接著是1970年代到1980年代間的現代時期，由於安全上的考量，兒童遊具的設計創新因此而停滯（Frost, 1991）。從此方面來看，可以發現兒童遊戲場的發展歷史，兒童遊具從一開始的工商製品性質，到了加入視覺刺激，再到安全問題的思考，以人為考量的設計價值是逐漸進步的，然而，主導者多為學校、家長與廠商，學校以教育觀點來提出兒童遊具的需求，家長以安全觀點來提醒兒童遊具的設計，廠商則以商業觀點來推廣兒童遊具的效用，每個人站在不同的角度與觀點來進行兒童遊戲場討論，未將兒童主體納入其中，窄化了兒童遊戲場對於兒童的價值與意義。

對於兒童來說，兒童不只在遊戲場遊戲，兒童在遊戲的過程中，所體驗與經歷到的經驗，是促進兒童成長的重要元素，也是兒童能夠練習與實踐自主學習的場域。基本上，Tylor曾提出兒童的發展受到四個因素的影響，第一是成熟（Maturation），第二是活動經驗（Active Experience），第三是社會互動（Social Interaction），第四是文化和情境脈絡（Cultural and Situational contexts），對兒童來說，良好的環境就是能符合其發展的地方（引自湯志民，2002）因此，兒童遊戲場環境設計納入對兒童遊戲行為的觀察，貼近兒童遊戲習慣的兒童遊戲場就會是一個讓兒童自由發展的地方，也如同聯合國兒童基金會香港委員會所述「兒童是天生的遊戲專家」，給予兒童適當的遊戲時間，讓兒童於遊戲中展現自我、創造創意。現在的兒童遊戲場，不只是在社區公園，或是設置在學校裡面，都需要以更周延的思慮來進行規劃與設計，以校園內的兒童遊戲場來說，這也可以是學校教學的教具之一，透過教師的課程設計，將校園環境的議題帶入課程之中，讓學生能夠去接觸校園的遊戲設計並且自由的遊戲，與近年臺灣所推動之共融式兒童遊戲場也有異曲同工之處，然而共融式兒童遊戲場的推動為社區公園，並且數量尚未普及，若

能在學校中也加入此概念的元素，讓各個學生共同參與遊戲場的玩耍，玩耍中的刺激、釋放都是兒童發展的促進。此外，將兒童的遊戲行為視為一種自主的學習，兒童能夠透過兒童遊戲場產生積極的態度、自覺的行動、主動的參與（周慧儀，2017），主動學習自然而然的從遊戲過程中形成，兒童遊戲場的規劃與設計也因此而重要。

伍、結語－現今社會中的兒童遊戲場

臺灣的兒童遊戲場，不論是學校裡或是社區中，印入眼簾的，到處充滿著罐頭式的塑膠兒童遊具，並且大同小異，實在令人憂慮。對於兒童的成長，遊戲是重要的過程，兒童需要遊戲，如同陽光、空氣、水之於我們的生活一樣的自然，除了給予兒童遊戲的權利外，提供合適的兒童遊戲場也同樣重要。此外，目前臺灣的兒童遊戲場最令人詬病的地方就是了無新意，兒童遊戲場缺乏整體性的設計與規劃，每樣遊具僅能發揮一樣功能，並且以制式單一的方式呈現，遊具成為了單純的物件，兒童的遊戲行為也只能是重複循環，家長與其他成人也缺乏參與的機會，讓兒童遊戲場的發展停滯不前，缺乏創新與改造的作為，因此，可以發現臺灣的兒童遊戲場其實存在著許多的問題。

綜合研究者對臺灣兒童遊戲場現況與文獻資料的蒐集與梳理，本研究探討中，在兒童遊戲需求的部分，我們可以知道遊戲對於兒童的重要性，因為遊戲能夠幫助兒童得到快樂，讓心靈得到滿足（梁雲霞，2012），並透過遊戲經驗形成學習基模，提升智能，也能透過遊戲行為中的自主學習、探索與發現，增進感官啟發與統合，促進兒童健全發展。在兒童遊戲場的規劃與設計的部分，我們能夠加入自然，讓兒童自在且活潑；加入人文，讓兒童自我探索與互動；加入藝術，讓兒童創造與增進美感。在兒童遊戲行為的部分，我們可以知道兒童不只在遊戲場遊戲，兒童在遊戲的過程中的體驗與經歷，是促進成長的重要元素，兒童的遊戲歷程是複雜的，並且也將兒童的遊戲行為視為一種自主的學習，透過遊戲產生積極態度、自覺行動、主動參與，從快樂的遊戲過程中形成主動的學習，無論是肢體的、情意的、社交的，甚至是挑戰的，都是兒童需要親自去體驗與學習的，因此，給予兒童充足的遊戲時間，在遊戲中感受自然，自在活潑，體驗人文，在探索與互動中學習情緒釋放與社交，融合藝術，發揮創造與增進美感，如此，兒童遊戲場便能夠發揮多元功能，創造更多價值。

參考文獻

吳幸玲（2003）。兒童遊戲與發展。臺北市：揚智。

兒童福利聯盟（2017，4月27日）。兒童的遊戲權【線上論壇】。取自

https://www.children.org.tw/archive/report_detail/93/146

兒童權利公約（1989，11月20日）

孟宗（2017，7月3日）。遊戲地景（playscape）：由野口勇的遊戲場設計談起

【線上論壇】。取自<https://eyesonplace.net/2017/07/03/5762/>

周慧儀（2017，5月19日）。自主學習的三大成功因素【線上論壇】。取自

<https://goo.gl/2kXMt5>

林倖妃、鄧凱元（2013）。劉安婷：學生，自主學習才快樂。天下雜誌，536。

取自<https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5054160#>

陳筑君（2016，4月）。我們的孩子，被關進罐頭遊具裏了嗎？。端傳媒。取自

<https://theinitium.com/article/20160404-taiwan-child-play-right01/>

郭瓊瑩 (2015 , 12月) 。從要拆除磨石子滑梯談臺灣「兒童遊戲場」2.0之革新。獨立評論@天下。取自

<https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/263/article/3590>

梁雲霞 (2012) 。以自主為弓，學習為箭，做個自主學習的人。T&D飛訊，23，74-80。

湯志民 (2002) 。學校遊戲場。臺北市：五南。

還我特色公園行動聯盟 (2017，5月17日) 。日本設計師山崎亮：讓「孩子王」與兒童一起玩出特色公園，打造小朋友真正想要的遊戲場【線上論壇】。取自<http://www.seinsights.asia/article/3291/3273/4845>

聯合國兒童基金會香港委員會通訊 (2013) 。還兒童「真正童年」。EVERY CHILD，34，4-9。

Danaparamita A. (2013, September 19). Playing with Art: The Isamu Noguchi Playscape [Online forum comment]. Retrieved from <https://savingplaces.org/stories/playing-art-isamu-noguchi-playscape#.W2PH6-QnaUm>

Frost J. L. (1991). In *PLAY AND PLAYSCAPES*. USA : Wadsworth Publishing.

Mary Ann Sullivan (2002) 。Retrieved from <https://www.bluffton.edu/homepages/facstaff/sullivanm/atlanta/noguchi/noguchi.html>

Smith A. (2012, March 27). In the Name of Play – On Assignment, Dateline Atlanta [Web log post]. Retrieved from <https://playgroundology.wordpress.com/category/piedmont-park/>

モエレ沼公園網站 (2018) 。取自<http://moerenumapark.jp/tw/>

* 林欣薇，國立臺灣師範師大學研究生

電子郵件：bpxup28@gmail.com