

兒少參與的遊戲公園 ——走出家門的第一個社區共養空間

李玉華

壹、前言

孩子的童年，隨著「過度都市化」現象越來越嚴重，再加上因為2020-2022年的新冠肺炎（COVID-19）全球疫情，兒童青少越來越不常在戶外活動，衍伸出來的問題，除了長久困擾西方社會的肥胖症，還有近視、體能不足和注意力缺乏之外，更令遊戲倡議團體擔憂的，是孩子的社交能力、學習能力以及情緒困擾。曾經，能走出自己家門就在街頭巷尾或田間林地玩耍的童年，早就已經不復以往，加上疫情來攪局二年，逐漸和社區鄰里環境脫節的孩子，又會變成是什麼模樣？

貳、自由步行的兒童 vs. 被車搭載的兒童

英國兒少遊戲獨立研究者 Tim Gil，在他出版的《都市遊戲場：兒童友善規劃

設計如何拯救城市》（*Urban Playground: How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities*）一書中，呈現了一個令人非常震撼有感的案例。

一個走路上學的孩子和一個都是被汽車載去上學的孩子，畫出來的自家社區，有什麼不同呢？他做了一個這樣的研究比對，發現在自家附近步行的孩子，畫出來的社區，是圖1所示左半部這個樣子，而搭乘汽車出入的孩子，畫出來的社區，則是圖1所示右半部的這個樣子。

讓我們不由得思索：在都市環境中長大的孩子，每天生活就坐在汽車上，從家裡被載到學校、被載回安親班、再被載回家裡，日復一日，對自己生活環境的主觀感受和對社區的情緒依附，疑已蕩然無存。而Gill在書中提到，常在社區中自由走跳、被重視珍惜的孩子，很明顯地跟社區比較有社交連結，畫出的氛圍及景物，也呈現非常不一樣的地理空間感受。

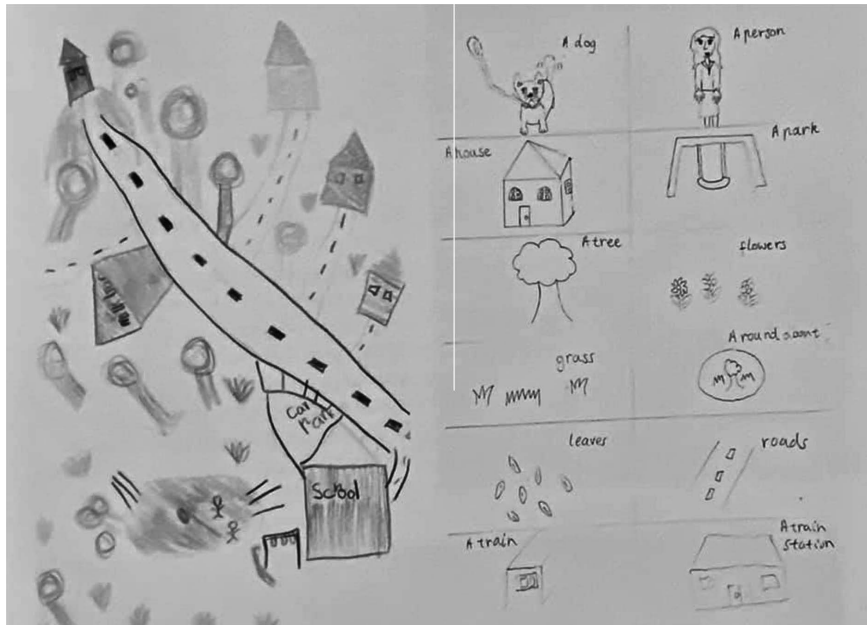


圖 1 《都市遊戲場：兒童友善規劃設計如何拯救城市》案例

資料來源：Gill (2021)。

Gill進一步引述了另一份1970年代的研究，探討英國布里斯托的三條街道的人際互動，發現車流較少的街道，每一位社區成員至少有五位朋友、六位熟人，但車流量高的街道，每一位社區成員則僅有一位朋友和二位熟人。這讓我們更相信，友善空間的規劃設計，影響了汽車使用習慣之外，更絕對影響了人的往來以及孩子的成長環境和活動型態。

參、與地方連結的童年 vs. 過度都市化的童年

Pamela J. Wridt在他2004年的兒童地

理學論文《童年的地方以及沒有地方性的童年》（*Childhoods in Place and Placeless Childhoods: An Historical Geography of Young People In Yorkville and East Harlem 1940-2000*）中，提到相似現象觀察，列出一個對照表（Wridt, 2004, p.20），概要如下：

童年的空間，曾經在1940-1970年時，是公共的、戶外的，和成人空間整合在一起的，社會網絡緊密且和居住地域關聯性極高，例如街道也是童年空間。環境景觀傾向是恆久不變且永續的，公共資源會投注在童年空間。孩子的地理領域雖小，但和自身居住的地方親密互動性高，紮根

感、社區感和局內人感，童年呈現理想浪漫。休憩時間長，無結構性，較無大人正式監督指導，但成人孩子角色清晰區別且成人專制，多為自由遊戲、創意性、自主性和非商業型空間（如：冒險式遊戲場 adventure playgrounds）。

但是，1970年之後到21世紀初期，童年的空間，已經和成人社會明確分隔開來，變成私領域的、室內的、行動力高但較孤立且對它者恐懼的，要刻意做「遊戲場空間」或是「放學／課後活動安排」。景觀是仕紳化且隨都市化更新的，私有化

且不將公共資源投注在童年空間。孩子的現實世界和虛擬世界的地理領域較大，但和自身居住的地方互動斷裂或疏離，無根感、無社區感且是局外人感受，童年呈現恐懼警戒。休憩時間少，結構或機構化，被大人正式要求和監督較多，但成人孩子角色不明且民主，多為被動遊戲、引導式和商業型遊戲空間（註1）。

兒童地理學，研究的是孩子和空間環境的關係（圖2），隨著年紀，孩子會從個人身體空間、依附空間、行動能力可及的室內空間，開始往家門前或後院的戶外



圖 2 兒童地理學研究中討論孩子和空間環境的關係

資料來源：作者翻譯彙整自 Wridt (2004)。

移動；在過度都市化的大廈公寓，可能就是公設空間，接著是家門前街道巷弄，和不一定是社區的鄰里空間。

隨著經濟發展和都市化，「親職教養學」和「西方進步親職意識」也儼然而生，這也會為孩子與空間環境關係的影響，帶來眾多變因。

所述變因如主要照顧者開始出現多元性別及父職，許多親職不再使用嬰兒床而是回到共床，**母職出入公共空間及早期托育讓嬰幼不再侷限在臥室及家內，反而是鄰里、社區或都市區的各種型態機構**，缺乏個人綠化空間的密集住宅都市環境，讓「後院」跟「門前街道」這二個層級仿佛消失，**不一定是社區的鄰里空間的這一個層級，更是失去功能。**

而近年肺炎疫情，讓許多兒童青少年行動能力大大受限，僅能在居家活動（或應該說是「缺乏活動」），要不就因社經狀態不同，較有經濟能力的核心家庭，更是在國內區域高度漫遊，絕非在不一定是社區的鄰里空間活動。

而對於「身材尺寸小、年紀小、各種經驗更是小」的孩子來說，城市就是一個什麼都太大的空間環境，最貼近他們的城市空間區塊，說實在就在住家附近，有什麼方法可以讓他們認知的城市更好玩，讓每一個孩子覺得有「共同感」及「貼近感」？

有綠樹遮蔭的公園？可以自由躺滾的

綠地？各種功能的遊戲設施擺好擺滿？移走嚇人語氣的警告標示？暗巷旁的溫煦明亮街燈？或在不經意角落放上互動設計？人造環境中，每個「為孩子設計」的大小細節，都在或多或少影響他們的感知、情緒、學習、社交和文化背景。

肆、讓孩子參與社區空間規劃設計以形成認同

對兒少已經失去功能的社區鄰里，要怎麼做，才能再度提供支持孩子身心發育、創造街坊遊戲活動、減少室內數位使用，並建立社區安全網絡？以下**五個面向**，提供給各位關心「兒少參與」及「參與式設計」的讀者參考：

首先，**成人必須針對兒少提出可遊戲空間的上位計畫，確保不同年齡，能有不同類型的空間近用**：行動力較低的幼兒在家門前就有可玩角落、學齡兒童在社區鄰里可以活躍遊戲、青少以上使用者在所住地行政區內有全齡設施。

英國首都倫敦，為確保城市總體空間規劃上一定不能忽略兒少從家門到城市的遊戲空間權益，提出「倫敦計畫」（London Plan），以一個城市的上位計畫，「針對兒童青少遊戲空間擬定策略，明確主張所有兒少都應獲得優質、設計良好、安全和刺激的遊戲設施，鼓勵將自然環境納入遊戲空間，形成支撐城市綠色基礎設施網絡

表 1 「倫敦計畫」以一個城市的上位計畫，針對兒童青少遊戲空間擬定策略

可遊戲空間的類型	使用年齡	可能的設施	適宜的地點
Doorstep playable space 最小規模：100平方米 住家附近適合5歲以下兒童的遊空間，包括兒童的遊戲設施、及讓顧者可坐與說話的地方。	0-5	地景／可攀爬的設施／遊具／座椅 ／在環境條件允許下加入沙和水	住宅社區 口袋公園 公共廣場
Local playable space 最小規模：300平方米 適合0-11歲的兒童可以遊戲與活動的空間，具備地景設計與設施。	0-11	創造自然感的地景／整合遊具到地景中：讓孩子擺盪、滑動、與攀爬／球牆／足球場／籃網／座椅／在環境條件允許下加入沙坑	住宅社區 地區公園
Neighbourhood playable space 最小規模：500平方米 多樣的自然空間、開放空間各種設施，適合0-11歲的兒童可以遊戲與進行肢體活動的空間，也有一些青少年的設施。	全齡	具層次變化的自然地景／整合遊具到地景中：讓孩子擺盪、滑動、與攀爬／自行車和滑板的設施／足球場／有遮棚的籃球場／適合青少年的攀岩牆／在環境條件允許下加入沙、水與硬鋪面／座椅	大型住宅區 區域公園 地區公園 學校的遊戲場
Youth space 最小規模：200平方米 12歲以上的青少年聚集的空間，進行休閒娛樂或體育活動的社交空間。	12	各種活動空間（如乒乓球桌、多功能球場、多功能遊戲場、攀岩牆或岩石、自行車運動場、滑板場或越野自行車（BMX）跑道、跑道、戶外健身器材）／足球／座椅區／戶外舞台／遮棚	大型住宅區 鄰近社區的公共設施 地區公園 區域公園 市中心

資料來源：zining（2018）。

一環，並擬定每個兒童應有10平方公尺遊戲空間」（zining, 2018）（表1）。

接著，成人必須在都市化空間放下長久把持的權力，確保兒童青少不會是土地使用和資源分配的犧牲者。《設計出一個兒童友善的人口密集鄰里社區》（*Designing Child-Friendly High Density*

Neighbourhood: Transforming Our Cities for the Health, Wellbeing and Happiness of Children）（Krysiak, 2019）的一個案例（圖3），加拿大溫哥華一個社區的屋頂花園，眾人認為社區中只會有長者使用公設，因為中年人去工作、兒童青少去上學，但此案例將遊戲元素（如：遊



圖 3 加拿大溫哥華一個社區的屋頂花園，將遊戲元素（如：遊戲屋）設計進原本花草景觀之中，鼓勵孩子來公設空間。

資料來源：作者翻譯彙整自 Krysiak（2019）。

世界迅速都市化

空間的規劃
要確保 兒童青少 不會是
土地使用 和 資源分配 的
最大輸家

凱倫・馬龍博士

"In a rapidly urbanizing world it is critical that plans are made to ensure that children aren't the losers in the battle over land use and resource allocation."

Dr Karen Malone

Designing Child-friendly Neighbourhoods 99

戲屋）設計進原本花草景觀之中，鼓勵孩子來這一個公設空間，發揮創造力及想像力之外，也將空間資源分配給極少出現在管理委員會上為自己的需求發言爭取的居民——兒童青少。

當然，成人必須針對要解決的問題，要用一個可以凝聚社群力量的設計方案，而非迅速增設有形硬體，來試圖解決社群共同的困境。而社群所共有的困境，像社區孩子苦無空間放風、全時親職苦無喘息

服務、人口減少、少子高齡、都市中心衰退或無緣社會等，同時也是國家要解決的社會問題。面對前述困境，可以凝聚社群、可以找尋交集、可以互相理解、可以協調溝通，就是日本景觀設計師山崎亮所提「社區設計」的精神。社區設計，是使用參與式規劃設計，觀察當地人際關係、發掘在地資源、釐清課題結構、思索搭配各種元素，促使在地民眾發揮自身力量克服難題，延伸每一個人的熱忱，創造人與

人互助合作的機會。

不過，成人必須要在參與式設計的實踐上，確保使用的參與模式／工作坊模式，是兒少最佳利益的執行方法。Francis與Lorenzo（2002）提出城市空間設計的兒少參與有七大領域（Francis & Lorenzo, 2002, pp. 161-162），分別是：

- 一、作為浪漫情懷：倡議理想的毫無成人干涉，兒少自為規劃者。
- 二、成人倡議路線：兒少需求由成人規劃設計專業者來為其代言。
- 三、需求研究路線：社會科學研究為底的兒少空間需求整合設計。
- 四、參與作為學習：著重參與過程，兒少作為環境教育的學習者。
- 五、公民權利運動：兒少做為社會公民，並在參與過程獲得賦權。
- 六、兒少等同成人：將兒少參與，經由成人制定機構化並制度化。
- 七、積極主動參與：成人與兒少一同規劃——結合研究、參與和行動，兒少是規劃設計積極參與者，但設計者／規劃者發揮重要作用。

在第七點中，設計者／規劃者發揮重要作用之外，甚至可以經由和兒少一同積極主動參與的過程，認識兒少需求、學習需求轉譯，並獲得專業學習歷程中缺乏的「同理心養成」及實作實踐。

最後，成人要切記，與其說是兒少遊戲空間，其實根本就是眾人的社交互動

設施，因為「自由遊戲」會為現代人民帶來普遍缺乏的能力——人際互動社交關係。巴塞隆納「都市環境正義及永續實驗室」提到，只有公園綠地是不足夠的，兒童青少的人際關係健全和健康福祉，是要靠更精確的遊戲空間設計和使用者的文化的形塑。歐美近年一直提倡城市中的兒少空間，是為了支持兒少的自主性、自由遊戲和與自然接觸以及環境的學習的權益。

伍、孩子成長在參與且認同的共養環境

在現代資本主義社會及「過度都市化」各種龐大冗雜公共事務中，都市中的公園綠地及公共空間，似乎是個容易遭人遺忘可有可無的空間，當所有空間和服務都可以透過消費取得，何以要從小培養參與公共事務之中的硬體空間建設的公民。

從社區環境更是共有、共用、共享及共好的角度來看，社區空間中的公園綠地，的確急需以各種使用者角度來決定是誰在去、在逛、在玩和在用的，當長成大人之前的兒少，從小就有此意識，這一個公共環境就越能往與凝聚共識、妥當適切的規劃設計去改善和進步。

讓兒少使用者（甚至親子使用者）的參與，不再缺席，除了是賦權更多空間使用者，更是增能更多有意識的使用者。因此，臺灣的還我特色公園行動聯盟（特公

盟)就成為激化及轉化「兒少遊戲權」及「兒少參與權」的公民運動核心民團，將此專業議題浮上檯面以期廣受重視(李玉華, 2016; Lee, 2019)。

而在臺灣顯然長期不受關注的遊戲權，在聯合國兒童基金會、兒童友善城市歐洲聯盟、英國奧雅納城市規劃顧問以及西班牙政府「經濟、工業與競爭力部會」等單位重視之下，都提出了對於0-18歲兒少的身心發展及健康福祉來說，遊戲權的重要性，其必要性一點也不亞於基本生存權。

建立遊戲共養社區，讓社區的孩子，可以在步行15分內，一個社區一座親子自然公園。有幼兒、孕產婦及新手親職的家庭，難以遠行，要在住家附近有友善無礙步行路徑的15-30分鐘內，衛星公園式規劃的鄰里型戶外綠地及自然遊戲空間，同時滿足親職照護者本身與在地社區交往連結的設施。

被譽為兒童城市的丹麥，有一個舉世知名的蓋爾學院(Gehl Institute)，他們和荷蘭的柏納凡里爾基金會Urban95計畫(註2)的研究成果，摘要成為一本《成長的空間：好玩友善城市支持快樂健康家庭的十大準則》(*Space to Grow: Ten Principles that Support Happy, Healthy Families in A Playful, Friendly City*) (圖4)，其中重點提到：

一、讓人們在公共空間的任何一處，隨處

都能見到孩子和親職照護者。

二、讓孩子對城市的「好奇心」能從「自主／自由移動」中獲得滋養。

三、讓孩子有豐富多元的天然自造素材可以把自己弄髒搗亂從中學習。

四、讓「孩子走出家門就能玩」建設被提升。

五、占城市中80%公共空間的街道巷弄，變化運用，出讓給孩子玩。

六、讓每一個公民都願意擔負起「同村共養每一個孩子」的社會責任。

七、讓親子使用者在城市設計規劃的每一階段都能參與共同創造社區。

八、跨界、跨領域、跨疆界、跨局處等的合作，揉合任何劃定的邊界。

九、大膽創新、試錯進步，親子等不到極完美設計，但求隨生活調整。

十、讓「親子友善」好點子、好設計、好團隊和好故事都能獲得鼓勵。

陸、結語

透過物理性和社會性的硬體設施，的確提供了娛樂、互動和較不正式的育兒環境。但是，在這不正式的共同育兒環境中，大家都有著共享及共同負責的照護責任，希望能達成「人際關係、連結建立、互動產生」的健康狀態。若是身在其中的成人自己不互動又極少對談、互相監視對方教養、家長指導命令式用語過多，或甚



圖 4 《成長的空間：好玩友善城市支持快樂健康家庭的十大準則》

資料來源：Gehl Institute & Gehl（2018）。

至是用私下網路爆料式的方法，並不會增加孩子的人際關係健全。當我們極度需要政府和環境提供無止盡的自然素材、功能設施和創意美學，我們同時極度需要的，還包括空間使用者文化的改變。

千萬不要以為只要設計了公園遊戲場，就能馬上提供這些功能。真正提供助益的遊戲公園，除了前面提到的參與，還有孩子自由自在知道哪裡可玩、哪裡好玩，知道怎麼來怎麼回家，知道自己愛什麼又不敢玩什麼，而不是靠告示牌指標訓

示禁止，或是家長、老師和地方首長在旁監督碎念。

再回過頭來看，空間使用者文化的改變，其實更需要優質的公園遊戲空間規劃設計，是一個互為因果的循環迴圈。好設計，要與該地區大小面向的社區紋理、文史地理脈絡和社經結構的串接，增進人際關係的社交能力健全程度，否則只會變成「遊戲空間的中產仕紳化」。物理環境硬體設施，也會帶來物質、文化、功能和社會人口統計上的改變，空間場域的創造，

要帶來富有「生活感」的認同和歸屬的體感。規劃設計有了生活感，空間文化有了共養感，孩子就能在自家門前玩得夠，好好長大。

（本文作者為還我特色公園行動聯盟副理事長）

關鍵詞：兒少參與、參與式空間設計、兒少遊戲權、社區設計、公園遊戲場

註 釋

註1：商業型遊戲空間（commercial playgrounds）泛指使用產品的遊戲空間，而不是商業行為的付費遊戲空間。

註2：Urban95，意指用兒童95公分的視角設計城市公共空間。

參考文獻

- Zining (2018, 7月2日)。〈不只是遊戲場，孩子需要的是可遊戲的城市〉。眼底城事，<https://eyesonplace.net/2018/07/02/8370/>
- 李玉華（2016，3月15日）。〈台灣未來的公園不能只靠想像：公民參與的重要〉。眼底城事，<https://eyesonplace.net/2016/03/25/1616/>
- Francis, M., & Lorenzo, R. (2002). Seven reals of children's participation. *Journal of Environmental Psychology*, 22(1-2), 157-169. <https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0248>
- Gehl Institute & Gehl (2018). *Space to grow: Ten principles that support happy, healthy families in a playful, friendly city*. Gehl Institute & Gehl & Urban95 & Bernard van Leer Foundation.
- Gill, T. (2021). *Urban playground: How child-friendly planning and design can save cities*. RIBA Publishing.
- Greater London Authority. (2021). *London Plan*. <https://www.london.gov.uk/what-we-do/planning/london-plan/>
- Krysiak, N. (2019). *Designing child-friendly high density neighbourhood: Transforming our cities for the health, wellbeing and happiness of children*. Cities for Play.
- Lee, C. Y. (2019). Retrieval of public play space for children in Taiwan. In C. Y. Lee (Ed.), *The city at eye level for kids* (pp. 180-184). STIPO.
- Wridt, P. J. (2004). *Childhoods in place and placeless childhoods: An historical geography of young people in Yorkville and East Harlem 1940-2000*. The Graduate Center of the City University of New York.