

孩提時期遊戲樣貌之研究

蔡佳燕¹

大同技術學院幼兒保育系助理教授

楊淑朱²

嘉義大學幼兒教育學系教授

摘要

本研究主要目的為探究不同時期社會生態中孩提遊戲的特點，透過教育工作者口述歷史方式敘述其童年遊戲的經驗及想法，進一步詮釋台灣兒童遊戲的完整面貌。

根據研究發現，歸納出下列四項結論：一、社會環境改變，遊戲場域由戶外大自然內縮至室內；二、自製玩具轉變為購買卡通節目的商品玩具；三、社會轉型，遊戲型態也改變；四、早期的遊戲器材天然又具創意，而現代則較多元化、科技化。最後提出四項建議：一、提供良好的戶外自然環境，拓展孩子的視野；二、帶領孩子走出戶外遊戲空間，給孩子多元的刺激；三、建立電子遊戲分級制度，讓孩子能適性適齡且安全的玩；四、規劃遊戲日的活動，讓孩子有機會從遊戲中認識他人。

關鍵字：孩提時期、遊戲、遊戲樣貌

¹ 第一作者

² 通訊作者

壹、前言

「遊戲」是大家耳熟能詳的語詞，不少成人認為那是小孩子玩的把戲，不太正經，然而孩子一聽到遊戲，精神就為之一振，十分雀躍。雖然成人與孩童對遊戲的看法與感覺不同，但每個人對童年的記憶，卻常是好玩、有趣的遊戲。

許多專家學者的研究結果皆證實，遊戲對兒童發展及學習的重要性，像心理學家認為，個體可藉由遊戲來調節心理的焦慮與衝突，而將遊戲視為治療的工具 (Cheska, 1978; Cohen, 1993)。教育學者將遊戲視為技巧的練習，藉此形成和擴大知識與技能，其中 Piaget 及 Vygotsky 認為遊戲可促進兒童的認知發展；Bruner 及 Sutton-Smith 則認為遊戲有助於兒童創造力的發展 (Cheska, 1978; Hughes, 1999; Johnson, Christie, & YawKey, 1987)。至於以「文化」為研究取向的人類學家，提出人在遊戲中創造及傳遞文化，強調遊戲與文化間的關連性 (薛銘卿, 1994; Cheska, 1978; Frost, Wortham, & Reifel, 2001, 2005)。可見遊戲的價值在兒童發展及社會文化層面的重要性不容忽視。

隨著科技的發展，全球化時代的來臨，世界各國的距離已不再遙遠，電視播放的卡通，以及電影影片中的主角玩偶或相關玩具，在媒體商業化強烈的行銷及傳播下立即出現在市面上，無論孩子身處何處，也只要透過電腦連線即可玩遊戲；因此，孩子所玩的玩具及遊戲是如此的快速及方便，這樣的結果卻讓 Roland Barthes (1957, 1997) 憂心，現代玩具的材料多為塑膠或化學製品，不是天然材料，如此的玩具會讓人在使用時感到冰冷而無趣。不僅如此，Elkind (2007, 2007) 也指出，今日大多數玩具是用塑膠材料製成，缺乏木頭般天然的觸感，操作上偏自動化，這些改變會影響兒童從操作玩具中學習到個人及社會技能、態度和價值觀。

顯然，遊戲及玩具隨著時代的變遷也呈現不同的遊戲面貌。國外學者 Chudacoff (2007) 及 Sutton-Smith (1981) 曾透過文件資料蒐集，分別將美國及紐西蘭兒童遊戲發展歷史撰寫成書；Kariuki 與 Redman (2000) 則以問卷調查及訪談方式探討三個世代兒童在遊戲類型、時間及場所的差異性。這些研究結果無法呈現遊戲者在遊戲時的情境脈絡及想法，且其所處的社會文化背景脈絡也與我國不同。至於國內研究，僅解智鈞 (2006) 及劉維茵 (2001) 係針對特定地區之文化環境與遊戲關係進行探討。而張世宗 (2006) 撰寫的《昨日童年·傳統童玩》一書中，以玩具為主軸進行探討，將台灣童玩的發展分期；較缺乏玩伴、場所及材料的描述，對呈現台灣兒童遊戲完整的面貌仍有所不足。方永泉 (2003) 曾提及，遊戲本身意義的詮釋往往只有參與遊戲的人才能理解，因此，不同世代者對其孩提遊戲樣貌之詮釋有深入探討的必要性。

本研究主要目的為探究不同時期社會生態中孩提遊戲的特點，主要係透過教育工作者口述歷史方式敘述其童年遊戲的經驗及想法，藉此進一步詮釋台灣兒童遊戲的完整面貌。

貳、研究方法

本研究旨在瞭解不同時期孩提遊戲的特點，因此以口述歷史蒐集不同時期受訪者描

述其童年遊戲之資料，並進行整理分析與歸納結果。以下就口述歷史研究、研究對象及資料整理與分析加以說明。

一、口述歷史研究

口述歷史不僅是歷史，也是訪談過去事件的資料與證據之一（Seldon & Pappworth, 1983），因為它是一項有力的工具，能深入探討各階層人們的生活及態度，觸及一般文件資料所難企及的部分，同時，亦可以補充文字資料不足之處或文字未記載的空白處，甚至可印證文獻資料的可靠性（江文瑜，1996；楊祥銀，2004；戴寶村，2003；Howarth, 1998, 2003）。

本研究以半結構式訪談來蒐集受訪者的口述歷史資料。訪談日期從 98 年 10 月 21 日至 99 年 01 月 30 日，訪談過程是採一對一方式，時間約為 1 至 1 個半小時，訪談次數不等，主要依訪談內容的完整性來決定；訪談的地點為受訪者家裡及受訪者學校。

二、研究對象

因兒童遊戲屬於教育的一環，本研究的研究對象以教育工作者為主，透過口述歷史訪談瞭解教育工作者童年遊戲的經驗及想法；因此，本研究依研究目的及可行性將研究對象分為民國 20 至 49 年出生的二、三及四年級生 9 人，民國 50 至 69 年出生的五、六年級生 6 人及民國 70 至 89 年出生的七、八年級生 6 人，訪談對象共 21 位。而二至七年級生均為教育工作者，僅民國 80 至 89 年出生者為國、高中的在學生。其中有 6 位從事幼兒教育工作，8 位國小教師（包括 4 位退休國小教師），3 位國中教師（包括 1 位退休國中教師），1 位大學教師以及 3 位學生。另外，本研究對象所涉及的年齡層非常廣泛，因此，本研究採用滾雪球抽樣（snowball sampling），透過從事教育工作的朋友幫忙推薦，找尋合適的研究對象。而選取的研究對象條件必須是童年時期（12 歲之前）居住在台灣者。

三、資料整理與分析

（一）資料的整理

1. 口述歷史資料的整理與編碼

首先將受訪者表達的內容，逐一的記錄下來，並將受訪者非口語訊息，例如，停頓、音調改變、笑聲、嘆氣……等，以及重複的話語都巨細靡遺，忠實地呈現出來。接著，研究者二位則將所有訪談文字稿資料予以編號，並請受訪者確認，以利日後資料分析用。

在訪談資料中，受訪者編碼的第一個英文字 M 及 F 分別代表其性別，M 表示男性，F 表示女性，第二個數字 2、3、4、5、6、7、8 表示受訪者的出生年代，第三個數字表示該年代受訪者的編序，例如 M-2-1 表示受訪者為男性，屬於二年級生，編號第一位。另外，二至四年級的受訪者在口述過程幾乎全程用閩南語表達，研究者為了文字書寫及閱讀的流暢性，依受訪者表達的語句轉寫為國語，其中有些閩南語文字已較為普遍通用則予以保留，但有些閩南語轉換成國語文字時即會失去原意，因此，研究者以台語的拼音方式來呈現，如「不然就是 tsiang_wung，就是用一個圓圓的鐵盒子，就這樣跳這

樣跳……」。

2. 將研究對象的童年遊戲進行分期

本研究將不同時期背景的研究對象口述資料分為三大時期，分別為民國 20-49 年，民國 50-69 年及民國 70-89 年。

民國 20-49 年：人民除了歷經戰火摧殘，生活是有一餐沒一餐，民國 38 年國民政府遷台，開始實施一連串的土地改革及經濟建設，整體而言，經濟仍在復甦階段，台灣的社會型態仍屬於農業社會，一般家庭人口眾多，因此，二、三、四年級生所處的生活型態與背景非常相似。

民國 50-69 年：民國 50 年以後，經濟出口導向策略，陸續設立加工出口區，農村人口開始湧入加工區，加速工業的發展。民國 62 年的十大建設，促使經濟持續的成長，出口加工業移向重工業化，整個經濟在這個時期是大幅的起飛，社會型態從農業社會轉型為工商業社會。民國 68 年政府宣布積極發展機械、資訊、電子、電機、運輸工業等附加價值高的技術密集工業，並於民國 69 年成立新竹科學園區，經濟逐漸走向高科技產業。因此，從整個經濟社會背景看來，五、六年級生的生活背景相似。

民國 70-89 年：民國 70 年後，經濟穩定成長，又因民國 76 年解嚴，接著報禁解除，整個社會民風開放，因此，七、八年級生的社會生活背景頗為相似。

(二) 資料分析

本研究資料分析過程為不斷反覆閱讀文獻、訪談文字稿、文件等相關資料，同時在資料的重點處畫線標記，並在旁邊空白處隨時註記。而且經過資料的閱讀後，進而發現資料中事件的來龍去脈，藉以釐清其中的矛盾關係，並能敏感察覺與主題相關的字、詞或句子，尋找出資料呈現的主題和概念後，進行編碼。同時再透過不斷地檢視、比較、對照等方式，從眾多個別意義單元中，重新建構意義單元，形成初步描述性架構，透過不斷的分析、修正、詮釋，將資料結構化呈現，並說明其意義及重要性。

另外，本研究進行問卷調查，瞭解受訪者的基本資料、童年時期的成長環境，及童年遊戲情景，而問卷中童年時期的「遊戲地點」(1.戶外包括田裡、溪邊、廟口、空地、2.巷口街道、3.庭院、4.家裡、5.公園、6.其他)及「遊戲伙伴」(包括單獨玩、和兄弟姊妹玩、和附近小朋友玩、和父母玩、其他)二項，訪談者依其童年遊戲實況進行複選，以「次數百分比」來呈現，以做為後續討論的依據。

參、研究結果與討論

社會生態的改變對孩提遊戲樣貌的形成有其影響力，為了更清楚瞭解孩提遊戲的特點，以下分別就民國 20-49 年，民國 50-69 年，民國 70-89 年三個時期的孩提遊戲特點做一說明。

一、民國 20-49 年台灣孩提遊戲的樣貌

(一) 由於物資缺乏，以戶外遊戲居多，孩子遊戲的材料多來自大自然

這時期的父母親皆忙於張羅生活，讓全家吃飽穿暖是最重要的事，根本沒有餘力關

注孩子的遊戲，加上物資缺乏，沒有錢買玩具，因此，孩子遊戲的材料大多取自大自然，戶外的天地就是孩子遊戲的最佳場所。其中孩子至戶外玩的比例為 44%，巷口街道為 28%，庭院（埕）為 17%及學校為 11%。然，巷口街道及學校這兩個遊戲場域對兒童而言也都屬於其住家戶外的一部份，如此，孩子的遊戲場域幾乎都在戶外，而且都在住家附近。像吳老師說：「都在旁邊巷口，因為那時候房子比較矮，有樹，大家就在樹旁隨便隨便躲。」(M-2-1)；而住家附近的魚池及鹽田是其遊玩場所的李老師說：

「我們就是在附近而已，有時候會去後面的魚塢，用畚箕撈魚，等一下後匆匆忙忙拿起來，就有很多魚了。我們後面有鹽田，鹽田曬乾的時候，會有一些泥巴，我們就說去鹽田吃餅，就是做一個，捏一糰像一個餅一樣，把它一摔，看它怎麼破，就這樣玩。」(F-4-3)

因為孩子的遊戲地點在戶外，就容易運用大自然的產物來玩遊戲，無論是活的生物，田螺、魚、蟋蟀、青蛙、泥鰍、蚬仔（蜆），還是礦物的泥土、石頭，甚至是植物的花草樹木等，只要孩子發現了，就會想辦法取之當遊戲材料。像黃老師說：「就去摘葉子玩辦家家，跟現在的孩子一樣，我當媽媽，你當爸爸，我們來煮什麼東西，就是就地取材，幾乎沒有什麼現成的給你。」(F-3-2)；以泥土為素材來玩遊戲的蔡老師說：「我們用土來捏土甕仔（泥土人偶），要用濕的土才能夠捏喔，那時候大家會比賽看誰捏的土甕仔比較像。」(M-3-1)。另外有樹的地方，孩子就會爬樹，大人也沒空理會，蘇園長說：

「那個樹都很高，那個芭樂樹很高，所以我們都爬很高，以前跟野馬一樣，大人沒空管我們，小時候都不會說無聊，沒聽過人家講這兩個字。」(F-3-2)

雖然孩子遊戲的場所幾乎都是在戶外，但居住環境不同所玩的戶外遊戲也有所差異，吳老師說：「田，我們這邊沒有，都去溪邊玩。」(M-2-1)，蔡園長說：「我們那邊沒有煙窯，你如果要捏泥土都要去溪邊。」(F-4-1)，黃老師：「蟋蟀、蟬，我們這個地方比較少，我先生那邊比較多。」(F-3-3)，蘇園長：「我們都是捉金龜，蟬就比較少。」(F-3-2)，雖然自然的資源不同，但孩子會以當地所產的資源玩遊戲。

這時期孩子的遊戲隨時在發生，大自然的環境對孩子而言就像一張寶藏圖，讓孩子將平凡普通的東西創造出可利用的價值，同時也讓孩子在遊戲中認識及熟悉環境。

(二) 家戶經濟不佳，自己動手做玩具，大人鮮少幫忙

這時期孩子玩的東西幾乎都是自己動手做，大人幾乎很少幫忙，主要是當時大部分家庭的經濟不佳，成人都忙，對孩子的遊戲也不太重視。陳老師說：「因為那個時候比較沒有錢，所以就自己做。」(M-2-2)。而蔡園長也認為當時環境已經很差，吃飯都成問題，哪有錢買玩具，她說：「以前吃飯都不知道有沒有了，還有錢去買玩具。」(F-4-1)，有同樣觀感的蘇園長也說：「以前的人也不可能買玩具給小孩子玩，都已經沒有飯可以吃了，一家子這麼多人在吃飯。」(F-3-2)

因此，孩子要玩毬子、沙包、陀螺等遊戲，就得先自己想辦法尋找可用的素材然後動手完成，像利用紙張及銅幣自己製作毬子的陳老師說：「毬子就自己做，用銅幣當底，紙綁一綁，就可以踢了，就是用紙包銅幣。」(M-2-2)；然而同樣是自己做毬子，卻以破布及石頭來當素材的蔡園長說：「毬子是用布，然後包一顆石頭，以前就是這樣，用家裡的破布，一粒石頭，然後綁一綁，這樣而已，所以踢得腳很痛。」(F-4-1)

從小父親過世，母親忙於家計，所玩的沙包是自己動手做的蘇園長說：

「我們還有玩沙包，我們小時候都講 ou sa la，就是裡面裝我們撿的小石頭，外面就是用布，都自己縫的，因為我從小就沒有爸爸，媽媽又忙。」(F-3-2)

自己製作陀螺的李老師說：「自己撿芭樂樹，自己刻陀螺。」(M-2-3)；同樣選擇芭樂樹製作陀螺的吳老師認為芭樂樹的木頭比較硬，所自製而成陀螺才能與他人一較高下，他說：「那個芭樂的木頭比較硬，就是用番石榴的木頭去刻，然後有一根釘子，打法就是把對方的陀螺打的稀爛，有時候要把它弄到破一半，這個表示你的比較厲害。」(M-2-1)

正因為當時家戶經濟不佳，沒多餘的錢買玩具，因此孩子想要玩玩具就得靠自己完成。孩子從自製玩具過程中發現問題、解決問題，最後帶著自製的玩具邀同伴一起玩，這一連串的過程對孩子而言是學習，也充滿快樂及成就感。

(三) 年齡相仿的鄰居友朋或兄弟姐妹一起玩群體遊戲

這一時期兒童主要的玩伴是以年齡相仿的鄰居友朋或是兄弟姐妹為主，特別是鄰居小孩的比例最多，高達 69%。當時每個家庭都多產，孩子最少也生有 4、5 個，同年齡的孩子聚在一起，遊戲就很容易產生，像蘇園長提及：「我們那個年代幾乎每家都會有 5、6 個小孩，所以一起玩的機會很高。」(F-3-2)。尤其是如果家中孩子年齡層差距較大的，孩子的玩伴就是鄰居同年齡的小孩，像在家中排行老么，與其兄長年紀相距很大的陳老師說：

「我和兄長姐年齡差很多，和大哥差 18 歲，二哥差 4 歲，大姊差 20 歲，我是老么，所以喜歡跟左鄰右舍同年齡的孩子玩。」(M-2-2)

再加上當時社會治安良好，犯罪率低，而且家家戶戶彼此熟稔，父母親也放心地讓孩子到外面玩。孩子們彼此似乎也很有默契，放學後吃飽飯，走到門外，大家就知道要玩遊戲了。林老師回憶說：「都是跟鄰居玩。那個時候如果時間到了，大家都會出來玩，大人都不會找孩子，也不怕孩子丟掉，我們玩完後就喊解散。」(M-2-3)。遊戲情況與林老師頗相似的蔡老師只是主動邀約隔壁同年齡的伙伴一起玩，他說：「那時候吃飽飯以後，還是沒有事情做，一定是往外跑，我們就會出去外面去邀約附近的孩子一起玩。」(M-3-1)。接著，又補充說：「那時候在邀約一定約很多人，因為大家要一起玩才好玩，一個兩個就不好玩，比較多人玩才熱鬧。」(M-3-1)

因此，這時期孩子無論何時都有很多年紀相仿的玩伴一起玩，而且幾乎都是群體性

遊戲。

(四) 男女生所玩遊戲的種類大不同

這時期男女生所玩的遊戲有所不同，以遊戲的活動量而言，女生玩的遊戲比較靜態，男生玩的遊戲比較動態，像林負責人說：「男女生玩的不一樣，女生的比較靜態，比較少跟我們跑來跑去。」(M-4-2)；在遊戲種類上，辦家家酒、跳格子、踢毽子、丟沙包等是女生比較常玩的遊戲；尪仔標、陀螺、追逐則是男生比較常玩的遊戲，像蔡老師回憶說：「毽子，我比較少在玩，那是女孩子玩的，男孩子比較少人在玩那個。」(M-3-1)，還有吳老師也說：「跳格子那是女生玩，男生沒有。就是這邊畫一個圈圈，這邊畫兩個圈圈，從這邊跳，跳來這邊，就是跳圈子，是女生玩的，和男生玩的不一樣。」(M-2-1)。正因為男女生所玩遊戲的種類不同，也顯現出其遊戲時的玩伴以同性居多。像喜歡玩辦家家酒的黃老師說：「我們那時候女生比較喜歡玩辦家家酒，女生跟男生玩的不太一樣，有時候像玩辦家家酒的男生比較少，玩的都是女生。」(F-3-3)

另外，男女生所玩遊戲的差別不僅僅只在遊戲的種類上，還有玩遊戲時使用的器材，即使男女生玩的都是同一種遊戲，但使用的器材卻不同。以跳高為例，男生是用竹竿，女生是用橡皮筋。吳老師回憶說：

「有時候會玩跳高，女生是用橡皮筋用腳去勾的，男生是用竹子，然後旁邊用一個洞一個洞，然後放竹子下去跳，然後看多高，可以一格一格升上去，因為這是土的地所以比較沒關係。就跳高，用竹子，不會升太高，差不多孩子的身高，跳過頭部的很不簡單，能跳過胸部的高度就很厲害了。那女生是用橡皮筋，用腳勾的，男生是玩竹子的。」(M-2-1)

其實這時期男生喜歡玩陀螺、尪仔標、追逐等活動量大的動態性遊戲；女生喜歡玩沙包、毽子、跳格子、辦家家酒等活動量小的靜態性遊戲，同時男生在遊戲的過程中喜歡有挑戰性，像是以竹子取代橡皮筋來跳高，增加遊戲的難度。這種男女生玩遊戲所形成的差異，也讓孩子傾向於和同性別的玩伴一起玩。

二、民國 50-69 年台灣孩提遊戲的樣貌

(一) 戶外的空間漸被新建的高樓大廈取代，孩子遊戲場域也由戶外內縮室內
本研究之問卷調查及訪談結果顯示，此時期孩子的遊戲場所，戶外占 26%，巷口街道占 21%，庭院（埕）占 21%、家裡占 21%及公園占 11%。住在都市的張老師說：

「公園算戶外，我們離台中公園很近，那邊沒有田，因為是城市所以也沒有廟口，而溪邊只能算是柳川、綠川，就類似河圳，半人工半天成的，會在那種地方玩。」(F-5-1)

因為都市的環境逐漸現代化，田地、溪水、空地逐漸減少，使得孩子愈來愈少機會可以接觸到大自然的事物，就如張老師所說：「泥巴、爬樹比較少。我覺得不會只有我

而已，幾乎在城市長大的，我認為住在我們附近的應該都沒有機會。」(F-5-1)。童年時期曾住過鄉下及城市的張老師也有同感，他說：「在鄉下的時候跟在城市街上玩的遊戲就不一樣，鄉下就會在田裡玩，摘一些花，玩一些辦家家酒，就有沙子、土可以玩，城市就沒有這些可以玩。」(M-5-3)

沒有戶外的田地、溪水、綠地可以玩，孩子仍會依不同的遊戲性質尋求合適的遊戲場域，像需要較大空間就會選擇在巷口玩，不然就在自己家裡，王老師說：

「會在巷口玩稻草人的遊戲，因為那時候車子不多，還有跳高、紅綠燈、辦家家酒都會在那邊玩。不過有時候也會在家裡玩辦家家酒，因為玩這個空間不需要太大。」(F-6-3)

很明顯地，孩子的遊戲場所逐漸由戶外空間內縮至室內，這是經濟發展促成都市化的結果。都市化的迅速發展，戶外空間也漸被新建的高樓大廈所取代，孩子也只能尋求其他的遊戲場所，像留在自己家裡玩便是。

(二) 年齡相仿之友伴群體遊戲偏多，但也出現單獨遊戲

這一時期兒童主要的玩伴仍為住家鄰近的友朋或是兄弟姐妹，兩者的比例高達91%，不過此時也出現了單獨遊戲，占9%。

這一時期每戶家庭的孩子人數約2-4人，雖然沒上一時期家戶孩子數5-6人多，但是孩子玩遊戲時，還是有同齡的玩伴可以邀約，像許負責人說：「我上面有一個姊姊，下面一個妹妹，我們差不多都差3歲，不過我都和鄰居玩，因為我們這個年代一般大都生3、4個，所以那時都是隔壁鄰居叫過來，就可以打棒球了。」(M-5-2)。但如果附近同年齡的玩伴不多了，玩遊戲時大家又沒有互相邀約，就很難玩得起來，像張老師說：

「小孩裡面我姊姊年紀最大，是囡仔頭王，都是她在邀喝，隔壁小孩子看到就會加入。搬到城市之後，隔壁就比較多小朋友可以玩，不過那時候我已經國小三年級了，很少在外面玩，反而是在鄉下玩得比較多。」(M-5-3)

當然，與附近同年齡的孩子形成玩伴關係，這也表示家庭彼此仍有互動，孩子間已有基本的默契，張老師說：

「有時候不用邀，你到那個廣場就會看到很多人在那邊玩，你可以自由加入；也有時候在樓下玩，有時在騎樓玩，像跳橡皮筋就是在騎樓。」(F-5-1)

不過潘老師提到，附近玩伴不多，而且年齡都比他小，因此，沒興趣和他們一起玩，直到年紀稍大才玩在一起，他說：

「因為附近玩伴就兩個，兩三個，一二三年級那些玩伴都很小，不會想出

來玩，而且我跟他們也不熟，是等我四、五年級，他們也二、三年級以後，比較會玩在一起。」(M-6-2)

此時期多數孩子還是與住家附近年紀相仿的玩伴形成遊戲團體，群體性的遊戲居多，但缺乏同年齡的玩伴時，孩子就只能進行單獨遊戲了。

(三) 自製玩具情形已罕見，大都購買簡易型的商品玩具

正因為經濟起飛，都市綠地逐漸減少，相對地，孩子幾乎找不到製作玩具的天然素材，即使有自製玩具，也是簡單類型的玩具，像沙包、毽子，但如果玩具不容易製作，或是一般雜貨店有販售這些簡易型的玩具，那麼孩子就會直接去購買來玩，許負責人說：

「陀螺都向柑仔店買的，小孩子不會做，陀螺要削的很圓，不容易做，尪仔標、橡皮筋及彈珠也是從柑仔店買來的，但會自己做沙包。」(M-5-2)

而且許負責人也認為，在商店購買的玩具，品質會比自製玩具的品質好，與其他玩伴玩競賽遊戲才有勝算，他說：「毽子一般都是買的，買的平衡點比較好，你要贏人家你當然要用好的，但是也有人自己做，就都不穩，在羽毛那邊就不穩了。」(M-5-2)

雖然這時期多數家庭的經濟狀況仍不算富有，但至少不用為吃穿煩惱，而且這些簡易型的商品玩具販售的價格都很便宜，一般孩子只要存有零用錢，就可以買得起。潘老師說：

「竹蜻蜓學校合作社有賣，老師賣一個竹蜻蜓 2 塊，我媽一天給我 1 塊，有時候不一定有，我只要兩天不要買東買西就有 2 塊了，就可以買來玩了。」(M-6-2)

因為取材不易，加上家庭經濟許可，這些簡易型的商品玩具也便宜，不論學校或雜貨店都有販售，取得容易，也因為孩子的消費能力增加，促使簡易型的商品玩具有增長的趨勢。

(四) 玩具種類樣式多，材質也更精緻耐用

因為經濟成長，帶動國內玩具工業的發展，加上玩具廠商看準國人的購買力，因此，玩具廠商有時會依據電視劇、布袋戲人物製作玩偶，連太空科學玩具也相繼出現，玩具商品的設計精巧新穎，商品銷售日新月異(尙品市場研究中心，1974)。像張老師說：「大富翁是我們自己要求的，好像是我姊要求的，然後布袋戲是我自己要求要買的，因為覺得那是很新奇的玩具。」(M-5-3)。所以隨著電視媒體傳送，只要是當時流行的卡通人物，就容易被玩具商設計成商品，吸引孩子的注意。潘老師也說：

「小時候很流行聖戰士卡通，我就吵著要，我媽說要考三次第一名才可以買，結果我就真的如願了。那時候買了一大盒，回來就跟貢品一樣，拿出來都是小心翼翼的。不過小朋友比較喜新厭舊，我大概玩了一年，後來人家跟我借，

就不心疼的借他了。」(M-6-2)

還有舅舅或叔叔會主動買不同類型玩具給他們玩的王老師說：

「舅舅或叔叔帶玩具來，我們都好高興，覺得又上天堂了。我們都很珍惜玩具，我記得他有買過火柴盒小汽車、積木，或者是那種塑膠螺絲起子，可以把它弄一弄變成車子，或變成一些東西。還有買掌上型的電動玩具給我們玩。」(F-6-1)

因為玩具工業相當發達，這一時期孩子可選擇的玩具也更多樣化，材質也更精緻耐用。

三、民國 70-89 年台灣孩提遊戲的樣貌

(一) 室內遊戲增多，大自然環境下的遊戲幾乎消失殆盡

研究問卷及訪談結果顯示，本時期孩子玩遊戲的場所，家裡占 34% 為最高，其次為戶外占 20%，巷口街道、庭院（埕）、公園都各占 13%，而安親班占 7%。

這一時期遊戲的場所多在家裡，到戶外遊戲時都需有家人陪同，陳同學說：「都在家裡玩，要去公園、球場都要爸爸或媽媽陪才能去。」(M-8-3)。另外自認個性較孤僻的湯老師提到，他不喜歡去別人家玩，意謂在家自己玩就可以，她說：「我有自閉傾向，我不會主動要求說我要去朋友家，我也不會要求說要去跟別人玩。」(F-7-3)

不過如果住家附近有足夠的空間，在時間及家人允許下，孩子的遊戲場所就會在戶外，像跟著阿公阿嬤到田裡工作，就利用現有資源玩遊戲的王老師說：「小時候會去田裡面幫忙，有時候阿公阿嬤工作就會帶我們去幫忙，其實是去玩。」(F-7-1)，至於到田邊除了可以到處奔跑，田旁邊有一條小溪還可以玩水、抓蝦、抓魚，她又說：「一直跑來跑去，因為那時候田裡面的溪還有一些小蝦小魚，還有一些小蝌蚪，玩水抓一些東西這樣子。」(F-7-1)

另外有一位八年級生的蘇同學其遊戲的場所較為特殊，在回答遊戲的地點時提到：

「我遊戲的地點就是在家裡，還有安親班。安親班可以算嗎？因為下課後就會去安親班，在安親班會跟同學一起玩，之後就回家了，還能去哪裡玩？」(F-8-2)

事實上，七、八年級生的遊戲場所，家裡高於戶外，主要是因社會都市化的結果，自然環境日益消失，也隨著犯罪率的提增，父母不放心讓孩子獨自到戶外玩。因此，孩子可遊戲的空間越來越受限，大自然環境下的遊戲對孩子而言，幾乎是苛求了。

(二) 群體遊戲的對象以手足為主，單獨遊戲增加

這一時期兒童主要的玩伴，兄弟姊妹占 37%，附近小朋友占 27%，單獨遊戲占 27%，安親班同學占 9%。

遊戲玩伴中以手足比例最高，儘管這一時期每戶家庭的孩子數不多，但只要有一個年齡相仿的手足，就可以成為玩伴，像蘇老師與他哥哥相差一歲，兩個人就可以玩在一起，兩人常玩的遊戲是任天堂、機器人、大富翁、撲克牌等，他說：

「我們差一歲，他 70 年次，我 71，如果沒有器材的話，會玩紅綠燈跟木頭人，兩個人就可以玩了，一個人當鬼，另一個人被抓，看誰撐得久。我們也會玩任天堂、機器人、大富翁跟撲克牌。」(M-7-2)

但有些手足雖然年齡有差距，像蘇同學與哥哥相差 5 歲，但家裡面只有兄妹倆，所以在家裡就會和哥哥玩適合兩人對奕的棋類遊戲，她說：「我在家會和我哥玩圍棋、大富翁、跳棋，五子棋之類的。」(F-8-2)。不過另一位陳同學與姊姊相差 4 歲，因為他要玩的遊戲姊姊幾乎都不會，所以他只能自己玩，他說：「都自己玩，姊姊也不會。」(M-8-3)，進一步追問得知，在家裡面他只能跟姊姊玩撲克牌。

即使有手足，但彼此年齡差距太大，也難形成玩伴關係，湯老師說：「都是在家裡自己玩啊，我姊姊跟我差 12 歲，她才不會跟我一起玩。」(F-7-3)。因為如此，所以湯老師也提及團體性遊戲都是在學校和同學玩，她說：「這些（指紅綠燈、123 木頭人）都是在學校下課時跟同學一起玩，回到家沒地方也沒人陪我玩。」(F-7-3)

而兩位七年級生的王老師及蘇老師因為居住環境的關係，玩伴不僅是手足，還有附近的小朋友，王老師說：「我跟姊姊、兩個堂哥、一個堂姊，還有跟我們差不多年紀的鄰居小孩會一起玩。」(F-7-1)。而蘇老師也說：「附近有一兩戶人家大概都是差一兩歲而已，最大的就跟我哥同歲數，所以我們會互找伴玩。」(M-7-2)

這時期孩子在遊戲中的玩伴，除了受居住環境的影響，也受到少子化的衝擊，因此玩伴多以家中的手足為主，不過如果手足年齡差距大，或是彼此興趣不同，孩子就得自己玩。

(三) 遊戲商品多元化，電子遊戲逐漸成為主流

此時期孩子玩的遊戲有建構遊戲的樂高，扮演遊戲的布袋戲偶、機器人、紙娃娃，動作遊戲的毬子、溜溜球、橡皮筋，技巧遊戲的彈珠、戰鬥陀螺、鬥片，規則遊戲的遊戲王卡、大富翁、象棋、跳棋、圍棋、撲克牌等，甚至是電子遊戲的任天堂、電子寵物、線上遊戲等，遊戲商品種類相當多元。

湯老師說：「我媽媽有幫我買任天堂、超級瑪莉，卡帶的，可是我不喜歡玩。」(F-7-3)，或是要求父母買電視遊樂器給她的王老師說：

「因為我們那時候電視遊樂器很流行，就是 5、6 年級才剛開始，我就跟我爸說我考第幾名他就買給我，然後一整個暑假我們都在玩。」(F-7-1)

同樣也是以成績來換取自己想玩的電腦遊戲的陳同學說：「就考試前三名吧，才能換一個月的時間玩電腦遊戲。」(M-8-1)。另外自己花錢買玩具的陳同學說：「自己買過很多玩具，像魔術方塊啊，PSP，也是考完試，阿公給我獎金，然後再自己存錢買的。」

(M-8-3)，而自己父親是從事電子業的蘇老師更不用說，從小就接觸電子遊戲，甚至也成為他最喜歡玩的遊戲，他說：「最喜歡玩任天堂吧！到現在都還在玩，因為我爸做電子業的，有一部分會做到電玩。」(M-7-2)，這都顯示出這時期的受訪者幾乎都玩過電子遊戲，無論是喜歡玩或不喜歡玩，電子遊戲已成為孩子遊戲中的主流了。

(四) 電視傳媒影響，遊戲產品多為卡通節目的商品玩具

由於電視傳播媒體已相當普及，像是迪士尼系列電影，獅子王、玩具總動員等，或是卡通鹹蛋超人、皮卡丘、快打旋風、戰鬥陀螺、遊戲王等相關的遊戲產品都曾經成為孩子遊戲時的玩具。像蘇老師會自己組裝機器人，或是買現成的玩偶來玩，他說：

「機器人有兩種，一種是去超市買回來自己拼裝的，要不然就是大隻的，人家做好的那種，玩偶就是那些電影卡通的那種。」(M-7-2)

還有陳同學說：「鹹蛋超人是媽媽買的，就是去逛百貨公司時看到，就請媽媽買。」(M-8-1)，另外，當時流行的卡通影片快打旋風，使得溜溜球成為孩子遊戲時的玩具，蘇同學說：「哥哥就有溜溜球，他會很多花式，看電視學的，他也會教我，不過我只會簡單的那些，像帶狗散步。」(F-8-2)。當然這也是業者看好兒童玩具市場的消費能力，或看好父母捨得花錢的心態，將玩具結合最新的電視或電影角色，吸引兒童購買。由於如此，兒童的遊戲被制約了，因為玩具所代表的只是流行意識，也由於推陳出新，來的快去的也快。

肆、結果與討論

遊戲主要是由於互動對象形式的不同而產生不同的遊戲類型，而玩遊戲從廣義而言應包含與「物」、「境」、「人」的互動(張世宗, 2006)，因此擬從這三個角度，「境」—遊戲場所(如表 1)，「人」—遊戲伙伴(如表 2)及「物」—遊戲器材來檢視與討論我國自民國 20 至 89 年時期的孩提遊戲樣貌。

一、「境」—遊戲場所

由表 1 可看出，在遊戲場所方面，兒童在戶外、巷口街道、庭院(埕)玩的比例逐漸減少，而在家裡及公園玩的比例增高，尤其在 70-89 年間，家裡(34%)成為兒童遊戲時最主要的場所，此與劉焱、王雨與沈薇(1999)及 Kariuki 和 Redman(2000)的研究結果相似，顯示家裡(室內)是現代孩子最常遊戲的場所。從表 1 亦可了解，70-89 年間孩子玩的場所包括安親班，這是家庭結構改變與社會經濟變遷所產生的現象。經濟的發展帶動都市化的結果，使得城市綠地減少，高樓大廈矗立，戶外可遊戲的腹地有限，孩子因而轉向室內遊戲，也由於雙薪家庭日漸普遍，孩子從學校下課後直接接駁至安親班，也是為忙碌的父母解決課後照顧與安全顧慮之問題，就如陳采瑜(2008)指出，現代的父母基於對社會治安及交通安全的顧慮，兒童遊戲的場所必需經過他們的同意或決定。因此，孩童遊戲場所的改變與國家經濟成長及社會結構轉型的影響有密切關係。但

不盡然如此，也可能如 Kariuki 和 Redman (2000) 的研究發現，5-12 歲的兒童對室內遊戲有較高的興趣。因此，兒童遊戲場所由戶外走入室內，無論是受到戶外空間縮減、遊戲商品的創新對孩童的吸引力或是父母對於子女安全的考量等因素影響，都與社會環境變遷及成長脫離不了關係。

表 1 民國 20-89 年孩提遊戲的場所

	戶外 (田、溪、廟口、空地)	巷口 街道	庭院 (埕)	家裡	公園	其他 (學校)	其他 (安親班)
20-49 年	44%	28%	17%	/	/	11%	/
50-69 年	26%	21%	21%	21%	11%	/	/
70-89 年	20%	13%	13%	34%	13%	/	7%

二、「人」—遊戲伙伴

由表 2 得知，在遊戲伙伴方面，民國 20-49 年時期的孩童與住家附近的小朋友一起玩的比例最高 (69%)，且無單獨遊戲的情形。但民國 70-89 年時期的孩童與住家附近小朋友玩的比例降低至 27%，而單獨遊戲則有 27%，與安親班同學玩的比例也有 9%，這也是因為社會結構及家庭型態轉型產生的情形。唯改變較少的是與自家兄弟姊妹玩的情形，仍占三成以上，此與內政部兒童局 (2005) 針對國小學童進行的遊戲調查發現不謀而合，兒童遊戲時與兄弟姊妹同玩的比例最高。其實遊戲伙伴從早期與附近小朋友轉變為兄弟姊妹一起玩到獨自玩的現象可了解，早期農業社會村莊或社區內彼此都互相認識、熟悉，不僅大家往來頻繁，互助合作，每個家庭的孩子也多，因此年齡相仿的孩子就容易組織成一個遊戲團體。然都市化及小家庭的出現，改變了孩子的遊戲玩伴。因為雙薪家庭增多，父母生活忙碌，鄰里居民關係淡薄，加上政府節育政策的推行，每戶家庭孩子人數減少，而孩子放學後就往才藝班、補習班報到，因此，孩子失去與鄰居玩伴接觸與經歷社會化的機會，遊戲伙伴較多是兄弟姊妹甚至自己一人。

現在由於少子化現象，政府呼籲民眾多生育，因此各地方政府也紛紛提出生育津貼與托育補助之因應措施，不論成效如何，樂觀的期待「三個孩子不嫌少」的家庭型態來臨。Veitch、Bagley、Ball 與 Salmon (2006) 指出，住家附近如果有年紀相仿的孩童玩伴，結伴進行戶外遊戲的機會就增加了，從這個角度來看，孩童的快樂指數似乎可以提升。

表 2 民國 20-89 年孩提遊戲的伙伴

	附近小朋友	兄弟姊妹	單獨玩	安親班同學
20-49 年	69%	31%	/	/
50-69 年	55%	36%	9%	/
70-89 年	27%	37%	27%	9%

三、「物」—遊戲器材

從民國 20-89 年，孩童遊戲時所使用遊戲器材的確有明顯的轉變與差異性，主要商品化玩具取代了戶外大自然的素材，這與劉焱、王雨與沈薇（1999）的研究結果雷同，其指出中國大陸改革開放前，兒童遊戲材料大多來自自然界，改革開放後遊戲的自然性大大減低，商品化程度提高了。當然戶外大自然遊戲會逐漸消失的因素眾多，但主要與國內經濟發展帶動都市化的結果有密切相關，大自然的生態遭到破壞，小昆蟲或小動物賴以生存的自然環境迅速減縮，甚至無法生存，因此現代孩子幾乎很少有機會體驗捕捉小動物或小昆蟲的經驗。過去這種遊戲的經驗就是讓孩子直接瞭解及觀察到小動物或小昆蟲的自然生活習性，現在大概只剩下特意營建具鄉村風格的觀光休閒渡假村可實現孩子的夢想吧！

另外，自製玩具的遊戲在民國 70-89 年已不普遍或非常少見了，就像七年級的蘇老師提及，我們都自己做竹槍，但是這種情形並不普遍了，大家都用購買的，省時又便宜。民國 70 年之後出現了多種類的電子遊戲，像是電子雞、任天堂、電腦遊戲等，這些利用程式設計軟體使玩具商品更加多元化及科技化。加上全球化的影響，遊戲商品幾乎無遠弗屆，世界各地孩子都可接受到同樣的玩具商品，像隨著電影熱潮放映「蜘蛛人」、「蝙蝠俠」販賣的玩偶到「變形金剛」的機器人，或是電視卡通播出「快打旋風」、「戰鬥陀螺」、「遊戲王」推出的溜溜球，戰鬥陀螺及遊戲王卡，遊戲商品五花八門推陳出新，滿足孩子追求流行的慾望，就像六年級的潘老師提到，10 年前任教的國小，小朋友玩的都是最新流行的遊戲商品，他說：「我以前在台北的經驗，玩踢毽子你一定會被笑的，玩電子雞，那時候有一陣子在流行電子雞，流行那個掌上型的，那種任天堂剛開始出的，還有魔術方塊機，他們就會在學校玩那個，然後他們還玩 gameboy，可以插卡的，小朋友都玩這些。」同時他還提及，小朋友玩的不僅是當時最流行的遊戲商品，而且還會比較誰的玩具較高級：「像以前在台北孩子會比那個電動玩具，那個就是在比家裡的經濟背景，今天不是說你那一台拿來，然後我技術比較好我打 5 千分，你打 4 千分，不是，它是只要我有這一台最新型的，對不起，你們都輸給我。」很明顯的，當玩具商品多元化後，孩子的遊戲充滿商業性，甚至孩子把玩具當成是社會接納自己的工具，或是向人炫耀強化自尊心的工具，而不是做為增長想像力、創造力及思考力的媒介（Elkind, 2007, 2007）。

其實，20-49 年代就已經開始有商品化的玩具，像尪仔標、彈珠、球等價位較低的商品玩具販售，孩子仍會花錢買來玩，但當時若讓父母知曉會認為這是浪費錢的行為，因此，商品化玩具在當時仍不普遍。不過整體而言，遊戲材料使用的轉變也意謂著家庭經濟的好轉，社會經濟成長與進步的繁榮，但卻也讓孩子減少許多可以體會尋找遊戲材料的樂趣，也減少在製作遊戲玩具時那種聚精會神、發現問題及解決問題的機會，是福是禍，孰能說的準，只能說這是時代進步所帶來的負面結果。

歸納民國 20-89 年間遊戲器材的轉變，在 20-49 年代，大自然的花草、泥土、石頭、甚至是活的生物，田螺、魚、蟋蟀、青蛙、泥鰱、蚬仔（蜆）等都是孩子天然的遊戲素材，孩子從大自然獲取的遊戲材料相當豐富。再者即是尋找材料自製沙包、毽子、陀螺

等遊戲器材，也是孩子遊戲時最好的玩具。50-69 年代，商品化的毬子、沙包、陀螺、竹蜻蜓、水槍、尪仔標、彈珠等價格便宜，品質又精緻。而樂高、積木、洋娃娃、機器人、布袋戲偶、大富翁、象棋、撲克牌、火柴盒小汽車等，造型上精美、多變，材質上更是安全及觸感好，深受孩子的喜愛。70-89 年代孩子的遊戲器材，除了延續上一時代的遊戲商品，更增加許多電子玩具，像電子雞、任天堂，電腦遊戲以及結合電視卡通及電影的玩具商品。從各時代所呈現的遊戲器材，或許我們不難發現，一些商品化玩具並未隨著時代的進步而消失，反而以不同的樣貌來呈現，也就是遊戲器材在材質及造型上更多變，像用芭樂樹自製的陀螺變成木頭或塑膠材質的陀螺，甚至演變成利用發射器轉動的戰鬥陀螺。當然，這也表示遊戲器材隨著時代快速的變遷而更多元化、科技化、國際化，只不過自動化、高功能遊戲器材越充裕，卻容易削弱孩子在遊戲時創造的力量。

另外，尪仔標、彈珠這些東西對孩子而言，不僅是遊戲的物品，還是一種收藏品，因為尪仔標印有精緻美觀的圖案，而彈珠則是呈現晶瑩剔透的七彩顏色，往往令孩子愛不釋手，像八年級世代的陳同學就會把買來的彈珠收藏起來做為欣賞用。但對民國 20-69 年的孩子而言，彈珠、尪仔標的收藏是一種成就的表現，因為那是與玩伴競爭後獲得勝利所得的戰利品，是一種高超技術的表現。

孩童遊戲樣貌的改變也相對代表孩童的遊戲場所、遊戲伙伴及遊戲器材質與量跟著轉變，樂觀的說這代表現代孩童物質與生活水平比過去的世代進步與享受，國際化與全球化的地球村讓天涯若比鄰，為人們的生活與交通提供了無數的便利，但當我們沉浸在繁榮的社會與進步中，是否也想想孩童的遊戲世界與其身心靈發展的重要性？為了讓孩童能多些返璞歸真的生活，實值得社會大眾與政府花心思設想。

伍、結論與建議

一、結論

（一）社會環境改變，遊戲場域由戶外大自然內縮至室內

早期戶外遊戲居多，孩子遊戲的材料多來自大自然；漸漸地，戶外的空間漸被新建的高樓大廈取代，孩子遊戲場域也由戶外內縮室內；現今室內遊戲增多，大自然環境的遊戲幾乎消失殆盡。

（二）社會環境改變，自製玩具轉變為購買卡通節目的商品玩具

早期，家戶經濟不佳，玩具都自己動手做；漸漸地，孩子找不到製作玩具的天然素材，都到雜貨店買簡易型的玩具；而在民國 70-89 年時期，電視傳播媒體已相當普及，搭配電視卡通節目、熱門電影的遊戲產品成為孩子遊戲玩具的主流。

（三）社會轉型，由年紀相仿的玩伴所形成的群體遊戲，轉變為手足的小團體遊戲，到現代則是以個人為主的單獨遊戲

早期農村社會的型態，家庭人口數多，農村社會純樸，犯罪率低，左右鄰居形成情感聯繫的生活共同圈，因此只要年齡相仿的孩子，都是遊戲時的玩伴。但隨著社會轉型，家庭結構也隨之改變，政府強力推行節育計畫，家庭孩子數逐漸減少，因此，孩子遊戲

的玩伴就以手足為主。但若是年齡有差距，孩子就像獨生子女一樣，只能自己玩遊戲，形成個人為主的單獨遊戲。

（四）早期的遊戲器材天然又具創意，而現代的遊戲器材較多元化、科技化

早期孩子遊戲多能隨地取材，甚至是生活廢棄物品，孩子的遊戲器材充滿自然性及創意性。但隨著經濟成長、科技發展，玩具商品的製造更精緻，商品化玩具滿足現代家長與孩子喜歡新奇美觀的需求。而且拜科技所賜，玩具商品快速電子化，有炫目的聲光效果，多元的功能，使得電子玩具成為孩子遊戲時的首選。因此現代的遊戲器材不僅多元化，更具科技化。

二、建議

由於本研究方法採用口述歷史法進行，從民國 20-89 年間孩童時期遊戲樣貌之探討中可瞭解，早期孩童的遊戲無論在環境及器材上都是運用大自然的素材或是生活廢棄物的再造，而晚近的遊戲則隨著時代的演變，遊戲器材的取得更加方便，選擇也更具多樣化。然經濟條件改變，生活品質提升，兒童遊戲的內涵也應與日俱增才是，但本研究發現事實不然，因此，針對本研究之結論提出以下四點建議：

（一）提供良好的戶外自然環境，拓展孩子的視野

政府應做好自然環境生態的規劃及保護，使孩子有機會一探大地萬物的變化，並從中發現問題，整合想法及經驗，進而解決問題，同時在與大自然的互動中，學習愛護大自然，開拓自己的視野。

（二）帶領孩子走出戶外遊戲空間，給孩子多元的刺激

由於社會都市化的結果，孩子的遊戲空間已經內縮到室內，孩子遊戲時的視野只能侷限在商品化的玩具或是電視、電腦螢幕上，幾乎成為當下流行的「宅小孩」。然而戶外遊戲活動不僅能提供孩子肢體的活動，有益孩子的身心健康，大自然中的一草一木，更是提供給孩子多元豐富的刺激，激發孩子的思考與創意。因此，父母應鼓勵並帶領孩子走到戶外，盡情享受在大自然中最真實的洗禮。

（三）建立電子遊戲分級制度，讓孩子能適性適齡且安全的玩

電子遊戲已成為現在孩子遊戲的主流，相關電子玩具或軟體不斷的替換更新，有些內容具正面性，但有些則具負面性，像涉及賭博、色情或暴力的內容，政府應加以監督控管，推行分級制度，讓家長有所依據，避免孩子接觸到不適當的遊戲，危害身心健康，如此才能讓孩子享受科技化遊戲的同時，又能符合其身心發展的需求。

（四）規劃遊戲日的活動，讓孩子有機會從遊戲中認識他人

隨著都市化小家庭的出現以及社會少子化現象，孩子的玩伴自然減少，鮮少有社會性遊戲的機會，甚至僅能獨自遊玩。因此，鼓勵縣市政府在社區的活動中心、集會場所、社區附近的公園或是社區的某條街道等處規劃一個遊戲日活動，設計走迷宮、紙箱疊疊樂、人形象棋或擊球遊戲等，使遊戲日活動成為孩子彼此親近、互動的媒介，並從中學習人際互動技巧。

參考文獻

- 內政部兒童局 (2005)。九十四年台閩地區兒童及青少年生活狀況調查報告書 (兒童報告書)。臺中：內政部兒童局。
- 方永泉 (2003)。從「遊戲」意義的轉折來反思當代遊戲文化的特徵及其引發的教育思考。《教育研究集刊》，3，63-92。
- 江文瑜 (1996)。口述史法。載於胡幼慧主編，質性研究—理論、方法及本土女性研究實例 (頁 249-269)。臺北：巨流。
- 尙品市場研究中心編 (1974)。玩具市場調查報告。臺北：尙品市場研究中心。
- 張世宗 (2006)。昨日童年·傳統童玩—趣說台灣童年游藝文化。臺北：國立歷史博物館。
- 陳采瑜 (2008)。父母對兒童遊戲行為影響因素知覺之研究—以東勢聚落空間為例。私立逢甲大學建築學系碩士班碩士論文，未出版，臺中。
- 楊祥銀 (2004)。口述史學。臺北：揚智文化。
- 解智鈞 (2006)。達悟族兒童遊戲與環境認知之研究。私立逢甲大學景觀與遊憩研究所碩士論文，未出版，臺中。
- 劉炎、王麗、沈薇 (1999)。建國以後兒童遊戲發展變化的特點、趨勢及原因分析。《學前教育研究》，4，22-26。
- 劉維茵 (2001)。我們要去 dema---從遊戲經驗看竹麻社區兒童的人事與情感。國立東華大學族群關係語文化研究所碩士論文，未出版，花蓮。
- 戴寶村 (2007)。簡明台灣史。南投：國史館台灣文獻館。
- 薛銘卿 (1994)。遊戲理論—心理學與文化人類學探討。《台灣體育》，71，16-24。
- Barthes, R. (1997)。神話學 (許薔薔、許綺玲譯)。台北：桂冠。(原著出版於 1957)。
- Cheska, A. T. (1978). The Study of Play from Five Anthropological Perspectives. In M. A. Salter, *Play: Anthropological Perspectives* (pp.17-35). NY: Leisure Press.
- Chudacoff, H. P. (2007). *Children at Play: An American History*. NY: New York
- Cohen, D. (1993). *The Development of Play* (2th ed). London: Croom Helm.
- Elkind, D. (2007)。遊戲讓孩子更聰明 (胡玉立譯)。台北：久周文化。(原著出版於 2007)。
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2005)。幼兒遊戲與發展理論 (吳麗媛、楊淑朱、楊承達、楊曉苓、林妙徽、林玉霞、梁珀華譯)。台北：華騰。(原著出版於 2001)。
- Howarth, K. (2003)。口述歷史 (陳瑛譯)。台北：播種者文化。(原著出版於 1998)。
- Hughes, F. P. (1999). *Children, Play, and Development* (3rd). Boston: Allyn and Bacon.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., Yawkey, T. D. (1987). *Play and early childhood*. Harper Collins Publishers.
- Kariuki, P., & Redman, S. (2000). *Accounts of Play: A Descriptive Study in the Changes Exhibited in Play across Three Generations*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED436301)
- Seldon, A., & Pappworth, J. (1983). *By Word of Mouth: Elite Oral History*. London: Methuen.
- Sutton-Smith, B. (1981). *A History of Children's Play: The New Zealand Playground*,

1840-1950. University of Pennsylvania Press.

Veitch, J., Bagley, S., Ball, K., & Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play. *Health & Place, 12*, 383-393.

投稿日期：2010年10月29日
修正日期：2011年11月30日
接受日期：2011年05月13日

Study on the Appearance of Childhood Games

Chia-Yen Tsai

Assistant Professor, Department of Early Childhood Care and Education, Tatung
Institute of Commerce and Technology

Shu-Chu Yang

Professor, Department of Early Childhood Education, National ChiaYi
University

Abstract

The main purpose of this study was to explore the different periods in childhood social-ecological features of the game, the educators' oral history through the narrative of the experience of their childhood games and ideas to further interpretation of the full face of children's play in Taiwan. Based on the findings, summarized the following four conclusions:

1. Social environment changed, the play field recessed from the outdoor to indoor.
2. Gradually, hands-made toys changed for purchasing cartoons goods toys.
3. Social transformation, children's game patterns have also changed.
4. Early play materials were readily available, natural and creative, and modern materials were more diversified gaming and technology. Finally, four recommendations:
 1. Provide a good outdoor natural environment to expand children's horizons.
 2. Lead the children into the outdoor play space to give them multiple stimuli.
 3. Create an electronic game rating system so that children can play age-appropriate and safe.
 4. Planning the play-day activities, children have the opportunity to know other people from the game.

Key words: childhood, play, games appearance