

第五章 結論與建議

本研究對象為目前台北市內服務對象為 0-6 歲學齡前幼兒，且依幼兒成長發展需要規劃遊戲學習區的親子遊戲環境，本研究主要探討一、親子遊戲環境規劃者和一般父母心中期望的親子遊戲環境各為何？是否有共通性？二、家長在親子遊戲環境中是如何和孩子進行遊戲互動的？三、影響親子遊戲互動內涵的因素為何？

在實地進場觀察、訪談的六個月的時間，看到了親子遊戲生活最自然、生動、真實的一面，親子間許多令人感動的對話和肢體互動至今仍歷歷在目；而親子遊戲環境及家長們的真摯話語也令人由衷感動。在本章，研究者將蒐集到的一串串脈絡資料，歸納為結論；並針對本研究結果提出建議和看法。最後，藉由研究者的感想與反思，提出研究者一路行來的心路歷程與對自我的反省與檢討，為本研究畫下句點。

第一節 結論

本研究之結論，可分為三大部份，一、親子遊戲環境規劃者與家長的共同理想。二、親子遊戲互動內涵。三、影響親子遊戲互動品質的因素。分述如下：

壹、親子遊戲環境規劃者與家長的共同理想

一、實現親子共玩的理想。

在遊戲空間裏，親子可以共同體驗、探索和分享快樂。讓親子除了家庭、公園之外，多一個可以共同遊戲的場所。如同親子遊戲環境規劃者所說的：「就是希望在城市裏面孩子有一個比較安全的地方可以去，也許你不想在公園玩，你也許希望有別的地方可以去；這裏不一定最好，可是這裏可以有不同的選擇」。

二、健全幼兒成長發展。

依遊戲學習區的規劃，幼兒透過與環境和遊具的互動，增進幼兒身體、語言、創造力、智能等成長發展的能力。

三、增加幼兒學習人際互動的機會。

透過和其他孩子的互動，學習社會化的行為，發展情緒管理、禮讓、守秩序等能力。

四、建立一個安全、舒適、衛生，讓親子可以安心的玩，沒有後顧之憂的親子遊戲環境。

五、圖書與主題情境的結合，讓幼兒從遊戲中與生活經驗產生共鳴，增加親切感和趣味性，並可刺激幼兒多元化的學習。

貳、親子遊戲互動內涵

一、研究結果、親子間的遊戲互動，約可歸納出「引導」、「指導」、「協助」、「互為玩伴」、「管教」、「跟隨看顧」及「等待」等七種互動形態。

二、陪伴幼兒到親子館遊戲的家長，仍以女性為主。

研究發現，女性仍負起主要的子女照養工作，男性和傳統的觀念一樣為家中主要的經濟來源。

三、在遊戲互動過程中，媽媽為主要的陪伴者、照顧者和玩伴。

在遊戲互動過程中，媽媽為主要的陪伴者、照顧者和玩伴。爸爸多半只是被動的陪伴和等待。究其原因，可能因為幼兒從出生起和母親的互動較多，依附感較重；爸爸因為要上班的緣故，與孩子相處的時間較少，較易形成距離。不過，研究者也發現一些主動積極參與孩子遊戲的「新好爸爸」，他們專注的看著孩子的每一個眼神和動作，適時的

加入孩子的遊戲情境。他們的用心可一點都不輸給女性哦。我相信隨著時代觀念的改變，所謂的「新好爸爸」，一定會越來越多。

四、幼兒與其他成人的互動關係

研究發現，陪伴幼兒來館的成人，除了雙親外，有一部份是隔代教養的祖父母，另一部份是外籍嫗姆。原因可能是，現代女性教育程度普遍提高，有較高的就業能力，雙薪家庭的結果，照養子女的工作只好託付給別人。有趣的是，幼兒和祖父母的遊戲互動較親子遊戲互動的品質明顯較差，祖父母與幼兒的互動，較少語言和肢體動作的互動，最常出現的是等待和跟隨的行為；而外籍嫗姆與幼兒的互動最常出現的行為也是「等待和跟隨」，彼此間的身體、肢體動作的接觸就更少了，加上語言不通，幼兒寧願自己玩也不會主動要求嫗姆參與。舉一例作為說明：爺爺帶著約 6 歲的孫女來館，爺爺坐在服務台旁休息，告訴孫女「妳盡量的玩，隨便玩什麼都可以，但是不要玩得太累哦！」說完，便隨手拿起期刊閱讀了。（觀童 08064）」

參、影響親子遊戲互動內涵的因素

一、親子遊戲互動內涵隨著幼兒年齡而不同

依幼兒年齡與成長發展的階段不同，父母應採取不同的方式參與孩子的遊戲，對於年紀較小的幼兒應多給予「引導」、「指導」、「協助」和「跟隨看顧」；而對於年紀較大的幼兒應給予較多自我探索、與同儕遊戲互動，學習建立人際關係的機會。

二、遊戲環境潛移默化的教育功能

根據家長訪談的結果發現，幼兒常至親子遊戲環境遊玩後，相較未至親子遊戲環境遊玩前，較為活潑、獨立、親子間有共同話題，依附情感

也較濃；而父母在親子遊戲環境裏學習到正向的親子教養觀念和態度，更知道如何和孩子相處。環境具有潛移默化的教育功能，可改變人的行為態度，在此獲得驗證。

三、遊具型態的設計，影響幼兒遊戲興趣

(一) 移動性的遊具，如大型滑步車，及與大自然最接近的沙水是幼兒們的最愛，遊戲持續的時間也最長；而成人最希望和孩子共同遊戲的區域是圖書區，原因是，成人希望孩子喜歡看書，也喜歡和孩子一起看書，分享書本裏的故事情境。閱讀也可培養幼兒的專注力和想像能力，這也是家長喜歡孩子去圖書區的原因。

(二) 幼兒進入遊戲環境內，通常會先玩動態遊具，因此，他們會先到肢體空間、主題遊戲區或沙水區。等到玩夠了才會進入靜態的圖書區。這和幼兒好動，喜好新奇好玩、有變化、色彩豐富的本質有關。

四、主題情境設計可延伸幼兒的生活經驗

大部份的家長都肯定親子遊戲環境中主題情境式的環境佈置，他們認為主題情境的延伸能夠引導親子間的遊戲互動、也較具親和力，幼兒容易與環境產生共鳴。另一方面，家長也希望，親子遊戲環境用心設計，和投注的學習理念，能透過宣導讓家長們知道，因為，家長們可能只知道陪孩子來玩，眼裏只注意孩子，而忽略了環境，白白辜負了規劃者的用心。

五、遊戲學習區規劃可區分遊戲功能

家長一致認為遊戲學習區規劃，將不同型態的遊戲區隔開來，有助於親子間的遊戲互動不受干擾；遊戲學習區的設置使得親子進入該遊戲學習區就知道該做什麼，不該做什麼，將環境功能作最多元的發揮。

六、父母對幼兒教養的觀念和態度是影響親子遊戲互動品質的主要關鍵因素。

研究發現，成人積極引導、參與幼兒遊戲，可提高幼兒遊戲的興趣、深度和品質，也可延長幼兒遊戲的時間。

第二節 建議

根據本研究結果，研究者將分別對親子遊戲環境的「規劃者」、在親子遊戲環境中遊玩的「家長」和對親子遊戲環境相關議題、研究有興趣者，提出下列幾點建議：

壹、給親子遊戲環境「規劃者」的建議

一個溫馨、舒適的環境氣氛，最容易吸引親子長時間沉浸在裏面，輕快悅耳的音樂給親子聽覺上的享受；活潑的環境色彩設計帶給親子視覺上的享受，在歡樂的氛圍裏，相信親子能放開懷的遊戲，在環境潛移默化的陶冶下更能提高親子們自我情緒管理能力。遊戲環境整體營造方面，除了一般物理條件外，還必須考慮以下要素：

一、在遊具設施設置方面：

- (一) 在空間許可的條件之下，遊具的設置，應符合多樣性，提供幼兒多重感官（觸覺、嗅覺、味覺、聽覺）的學習刺激、大小肌肉發展、認知發展、社會發展等的需要。
- (二) 遊具設施應做到清潔維護和定期更換的工作，環境常保清潔衛生和新奇趣味，自然就能吸引親子們前來利用，更期待下次再度光臨的喜悅。

二、在遊戲學習區設置方面：

- (一) 遊戲學習區的設置應考慮到空間的多樣性及豐富性，依據幼兒年齡大小及遊戲功能的特性來設置。
- (二) 在遊戲學習區空間區隔上應考慮各遊戲學習空間的屬性，是屬於動態、靜態、乾的、溼的型態，將遊戲學習空間作適當區隔與銜接，一方面能讓遊戲互相串連，也可避免幼兒遊戲互相干擾。
- (三) 遊戲學習區應增加自然元素，幼兒本性是偏好自然的，如在遊戲情境裏增加自然元素，如陽光、新鮮空氣等；在遊戲設施裏添加原始遊具，如木頭、石材、沙和水等等，必定更能喚起幼兒的玩興，讓孩子們流

連忘返了。記得有一位媽媽是這樣說的「我覺得那是一種奢望啦！如果還有一種....就是可以坐在大榕樹底下聽故事，看看這個花叫什麼名字，那是什麼蝴蝶.，那就是天堂了。(訪童媽 080617)」

三、主題情境的設計

- (一) 遊戲空間裏應採取主題式的遊戲情境設計，讓遊具與主題情境相結合，延伸幼兒的感官刺激。主題情境不論是人文的、藝術的、自然關懷的或者童話情境等等的設計，都能帶給幼兒新的視野與陶冶。
- (二) 規劃者可透過手冊、影片、看板設計或現場服務人員說明等方法來傳遞訊息。規劃者所賦予主題情境的理想和教育理念，應技巧性的傳遞給親子。許多家長都認為，自我對幼兒教育觀念和知識不足。如果，親子館能透過宣導讓家長能共同參與和學習，並發揮想像力帶孩子走入情境與情境內的環境和遊具產生對話，更進一步將主題情境與生活經驗結合，帶給孩子更多的啟發，真正達到寓教於樂的目的。

貳、給親子遊戲環境中「家長」的建議

- 一、父母應積極參與幼兒的遊戲互動，在陪伴幼兒遊戲時應多一點實質上的接觸（語言、眼神、肢體）與情感交流，而不應只是被動地在一旁看顧或跟隨，甚至做自己的事。
- 二、父母應學習適時的加入或離開幼兒的遊戲，3歲以後的幼兒大、小肌肉控制能力已發展的不錯了，有時孩子想證明自己已有辦法做某些事，他寧可努力重覆堆疊一再倒下來的積木，也不願一旁看了不忍的父母幫他完成工作。這時，父母應選擇靜靜地一旁觀察，為孩子打氣，在孩子投以要求的眼神時，再予以協助，這不僅能訓練幼兒獨立自主的能力，更能建立孩子的自信心。
- 三、應多鼓勵爸爸參與親子間的活動，在社會的刻板印象中，父親與孩子一

直是有距離的，事實上，雙薪家庭的普遍現象，現代的父母有相同的照養子女的機會，父親應主動參與親子間的活動，而別再只是站在母親背後那隻有影響力的手。

四、現代父母應該儘量擔負起照養孩子的工作，因為除了基本的日常生活照顧之外，還有更重要的親情、情感依附和教育是其他人（嫗姆、祖父母）無法取代的。現代工作忙錄，要全天候照養小孩是不容易也不太可能的事，但，在工作之餘和假日即是父母負起教養責任和培養親子情感的最佳時機，不應輕易放棄。

如何參與孩子的遊戲是現代父母必須學習的課題，觀察中常發現家長其實很想和孩子一起玩，有時是加入的方式不對，被幼兒拒絕；有時是根本不曉得如何加入而待在旁邊看著，其實這是很可惜的。親子遊戲環境提供難得的親子共玩時間，父母應該把握，別讓機會流失。其實成人和孩子遊戲是需要學習的、全心投入的、撇開無謂尊嚴和成見的，這樣，成人才有可能讓自己的心態變成小飛俠，「一個永遠長不大的孩子」。

參、對遊戲環境相關議題、研究有興趣者的建議

本研究是以針對 0-6 歲學齡前幼兒為服務對象，並且有學習遊戲區規劃的親子遊戲環境為研究對象。此一親子遊戲環境是因應時代潮流和社會需求而產生，目前處於起步階段，所以可以找到的符合條件的研究對象有限，但，相對的，也提供研究者較寬闊的研究空間和嚐試機會。研究者對於對遊戲環境相關議題、研究有興趣者提出以下建議

一、研究對象

未來研究，建議可擴大研究對象的範圍：

(一) 研究對象擴大為，服務對象為 12 歲以下兒童的親子遊戲環境，因為 12 歲是兒童和青少年分野的臨界，身心成長發展也趨成熟，遊戲的內涵更為豐富，而遊戲對他們的意義也不同於幼兒時期；因此，親子遊戲環境規劃的宗旨和方式將不同於本研究的結果，是一個值得探討的課題。

(二) 將親子遊戲環境的限制擴大為幼兒遊戲環境，因為，幼兒遊戲不只和父母遊戲互動，幼兒會和同伴互動、和環境互動，也會獨自遊戲。去除親子遊戲環境的限制，未來研究，可以以一般的幼兒遊戲場所或者戶外遊戲場為研究對象。

二、研究內容

未來研究，可針對遊戲環境中，幼兒間的遊戲行為及其與同儕的互動內涵為探討內容。皮亞傑 (Piaget) 依幼兒的認知發展階段將幼兒的遊戲區分為四種遊戲行為；巴頓 (Parten) 將幼兒社會性的遊戲行為分為六種形態，以上有關幼兒遊戲的研究理論，皆可作為未來研究的理論依據，所探討的研究結果可提供幼兒教育者和遊戲環境規劃者的參考。

三、研究方法

因符合本研究條件之案例有限，而一般量化研究又無法作深入探討，為達到研究目的，本研究主要以質性研究之個案分析為主要研究方法，研究者實地進入個案現場，進行觀察和訪談研究；再輔以問卷調查作為三角驗證檢測的方法，以提高研究的信度、效度。未來研究，如果研究場域允許的話，可採取錄影的方式，以彌補觀察記錄的缺漏。再則如果研究對象為數量較多，而研究內容是以遊戲偏好為主的話，可採取量化研究，以問卷調查統計分析為主要研究工具，如此可獲得客觀性的研究結果。

第三節 研究者的反思與感想

論文撰寫終於進入尾聲，在大功告成之前，一股莫名的感觸在心中翻湧。第一次學習作研究，從研究主題的確定，單槍匹馬尋找研究場域，聯絡相關事宜，到無數次的進出研究場域，絞盡腦汁的鋪陳研究架構和釐清脈絡，一路行來，雖非滄桑血淚史，也絕對是一段曲折離奇、耗時費力、嘔心瀝血的歷程。還好，整個研究過程得到指導教授的肯定與支持，給我最寬闊的研究空間，並適時的予以提醒和指正；還有「信誼親子館」和「童年空間」二研究個案對本研究的支持，不論是進場觀察或進行個別訪談，都給予最大的自由和熱心協助，使得論文得以順利完成，心中真是由衷感謝各方的鼓勵與協助。

記得質性研究老師曾把質性研究中將概念範籌化，再將各範籌資料重組合成主軸性譯碼，進一步發展成理論架構的過程，譬喻成一棵樹的生長。不過這棵樹是先生葉再生枝幹，倒著長的。樹上的葉子是研究過程中所蒐集到的各式點點滴滴的資料；當資料夠豐時再把雜亂的葉子歸屬到屬於它的範疇，於是生出小枝幹，當小枝幹夠健全了，再把每一根小枝幹歸屬到同一範疇的大枝幹，最後再把大枝幹建構在主要脈絡的主幹上，大樹長成了，論文也完成了。在作研究的路上走過一遭，直至今日，方覺得老師的譬喻真是精妙。論文的最後，將寫下研究結果的反思，和研究者一路行來的感想，為大樹鋪陳好最後一個枝幹。

壹、研究者的反思

研究初始即認為親子遊戲環境規劃一定要以有助於刺激親子遊戲互動原則；而成人一定要積極參與幼兒的遊戲為宗旨，並以積極的親子遊戲互動才能建立親子依附情感為中心思想，整個研究都以如何促進親子遊戲互動為

出發點。但，在實地觀察一段時間後，看到了一些意外的現象，卻開始對以上兩個信念產生懷疑，以下提出研究者的反思。

一、幼兒的遊戲真的需要成人積極參與嗎？

在兒童自行探索、遊戲的過程中，成人的參與，有利於親子建立情感，但有時會造成『干預正在進行的遊戲』的現象。也就是說，成人的熱心參與，有時對兒童來說，不是『分享』而是『干預』。

約 3 歲的男孩和媽媽在沙區玩沙，手上沾滿了沙，就跑去洗手，洗好手又回來玩沙，手上又都是沙，他再跑去洗手，一次、二次，三次，媽媽忍不住說「弟弟，你不玩了嗎？等玩好了再洗嘛！你一直洗，又一直玩，手一樣會弄髒的」。孩子沒聽勸，仍然跑去洗手。（觀童 08084）

其實，重覆地玩沙和洗手，對孩子來說，不也是一種正在進行的遊戲，孩子樂此不疲地不斷重覆這種動作，一點也不覺得麻煩。同樣的事，看在成人的眼裏，卻覺得一直重覆來回洗手的工作，好辛苦，沒有必要，因此好意提出更省力的辦法，卻不被幼兒接受。試想，如果，成人以自己的角度看待幼兒的遊戲，提供自以為是的意見，來要求幼兒改正，那不但干預了幼兒正在進行的遊戲，更大大地影響了幼兒的玩興。

因此，研究者認為，聰明的父母應視幼兒的需求，選擇適時的參與幼兒遊戲，而非一味的參與，產生適得其反的後果。

二、良好的親子遊戲環境規劃，就能產生良好的親子遊戲互動品質嗎？

一直以為建立良好的親子遊戲環境規劃，是提高親子遊戲互動品質的不二法門，親子遊戲空間內的遊具設施也是以親子可以互玩為原則。但，觀察發現，決定親子遊戲互動品質的關鍵因素不在於遊戲環境規劃，而在於，父母的觀念和態度，父母是抱著和幼兒一起玩的心態而來，或者父母是抱著陪

伴幼兒來玩的心態而來，其差異是很大的。在遊戲環境裏，可以看到放任孩子自由遊戲而不加以約束的父母；也可以看到親子合作遊戲，歡樂的畫面。

因此，我們除了要規劃一個有利於親子遊戲互動的親子遊戲環境外，更重要的是教育成人重視親子共玩的理念，和學習如何參與幼兒遊戲的方法。

三、研究裏的「我」真的可以做到客觀呈現嗎？

質性研究裏的「我」是一項重要的研究工具，其肩負著深入研究場域、發現真象、詮釋現象的重責大任。在撰寫研究內容時，常擔心我戴了有色眼鏡來看現象，詮釋裏加入了太多個人的主觀意識，而落得以偏概全之憾。因此，須常常提醒自己別自說自話，要將蒐集的資料相互檢視，找出最接近真實的現象。幸而，質性研究容許研究者加入主觀意識的詮釋，因為，質性研究本來就是以「我」的角度去觀察「我」所發現的現象，提出「我」的見解的。其價值在於，提供需要者一個研究者認為的研究結果的參考。也因此，研究者方可寬心的大膽分析並詮釋真實現象。

貳、研究者的感想

初次進入現場時，對於琳琅滿目，呈眼在眼前的畫面，真是毫無頭緒。預期看到的現象沒有出現；出現的現象看似無用，讓我沮喪許久，幸而在幾次和指導教授討論，修正觀察方式和觀察時間後漸漸掌握到技巧和重點，順利蒐集到有效資料，整個研究露出曙光，才稍稍建立起信心。

在每一次的進場觀察，研究者會將所觀察到的親子遊戲互動現象作成觀察日誌，並於後設分析一欄寫下當下對互動現象的解讀和感想；研究者同樣會將每一次的訪談錄音內容，於當日寫成逐字稿。由於勤快，在編寫研究發現，匯整情境架構時，可於一篇篇的觀察日誌和逐字稿中，清楚感受到蒐集資料時的每一個情境；也由於資料豐富，可以將研究發現作明確的歸納分

析，不致偏頗。

對研究者而言，完成本研究最大的收獲，不在於對於親子遊戲環境、親子遊戲互動內涵有了更進一步的認知，而是看到了形形色色家長對幼兒的教養觀念和態度。從每一對親子的遊戲互動和對話中，可以觀察到不同的教養子女的方法和技巧，從而學習較為正向的教養觀念，這是同樣身為媽媽角色的我，不可多得的經歷和收穫。

事實上，回顧整個研究內容，研究者充其量只做到有系統的呈現研究現象，並針對這些現象提出自我的看法，這只達到質性研究的初級階段。「學然後知不足」，質性研究的方法、技巧和寫作形式都仍尚待加強。要說達到針對現象發展並歸納式的導引出自成一格的紮根理論的境界，實在還有一段很長學習距離。