

第二章 文獻探討

本節主要是以遊戲理論相關文獻作為研究基礎，探討遊戲的義意、遊戲與兒童發展的關係；兒童透過玩物如何發展遊戲；遊戲對親子建立依附情感有何正向功能；一個具有教育功能的親子遊戲環境應具備那些規劃理念與基礎；最後再以近年來以親子參觀互動之相關研究作為親子互動之探討。

第一節 遊戲與兒童

壹、遊戲的意義

愛好遊戲活動是兒童的天性，遊戲之於兒童就像生命之於有機體一樣，是自然的事。遊戲是兒童的工作，是自動參與的，沒有成人的強迫與介入。

Johnson & Ershler (1982) 稱「遊戲是一種出於內在動機、自由快樂、歷程導向和歡愉的行為」。「遊戲是人類純粹、最極致的精神活動。同時，在人與所有事物內在蘊含的生命中，就整體來說，遊戲是人類生活的翻版，所以，它提供了歡樂、自由、滿足、內外在此的憩息和世界的祥和 (曾錦煌譯 民 71) 。

何謂遊戲？溯自柏拉圖開始，理論家亦或是哲學家，近二百年的專業教育以及當代研究者的作品中，仍未能對遊戲創出一個普遍可被接受的科學定義，但遊戲包含了幾個基本特徵 (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983)：一、遊戲是內在動機，而非外在要求所引發。

二、遊戲是主動參與的活動，遊戲者可以自由選擇玩或不玩。

三、遊戲是過程導向，遊戲者只要做這件事情本身就可以得到滿足，而不是遊戲結果。

四、遊戲是好玩的 (pleasurable)。

五、遊戲包含了非真實和佯裝的成份

國內學者郭靜晃 (民 89) 提出綜合心理學文獻中有關遊戲的行為，說明遊戲包含以下幾個要點：

一、遊戲是一種不經言傳的行為，無固定模式，亦不能由外在行為或定義來區分。

二、遊戲出自內在動機，不受外在驅力如飢餓所控制，也不受目標如權力及財富所激發。

三、遊戲是重過程、方式而輕目的和結果。

四、遊戲是自由選擇的，而不是被分派或指定的。

五、遊戲具有正向的情感，遊戲通常被認為就是歡笑、愉悅和快樂的。

六、遊戲是主動的參與而且是動態的。

七、遊戲著重自我，旨在創造刺激，不同於探索行為旨在獲得訊息。

綜合上述心理學者對遊戲的定義，遊戲是強調內在動機、自發性、自由選擇、正向的情感、創造刺激、主動參與及人格特質的向度。

貳、遊戲與兒童發展

對兒童認知發展貢獻最大的，要算是瑞士心理學家皮亞傑 Jean Piaget (1896-1980) 了，皮亞傑將兒童的認知發展分為「感覺動作期」、「運思前期」、「具體運思期」、「形式運思期」四個階段，從認知發展的觀點解釋遊戲，他認為認知發展影響兒童的遊戲行為，並將兒童的遊戲行發展分為三個階段為「練習遊戲」、「象徵遊戲」、「規則遊戲」，摘要如表 2-1-1 (曾錦煌譯 民 71) 所示，並說明如下：

表 2-1-1 皮亞傑從兒童認知發展來區分兒童遊戲行為

認知發展階段	年齡	遊戲行為
感覺動作期 六階段		
1. 與生俱來的本能反射運動	初生至 1 月	練習的遊戲
2. 初步連環反應	1 - 4 月	
3. 次級的連環反應	4 - 8 月	
4. 機略的初步聯繫運用	8 - 12 月	
5. 第三級的連環反應	12 - 18 月	
6. 從由心活動創造新的機略	18 - 24 月	
運思前期	2 - 7 歲	象徵遊戲
		(結構遊戲)
具體運思期	7 - 12 歲	有規則的遊戲
形式運思期	12 - 15 歲	有規則的遊戲

一、感覺動作期的遊戲 (Sensorimotor Period)(0 - 2 歲)

依皮亞傑的分類，0 - 2 歲的幼兒，其認知發展處於感覺動作期階段，遊戲型態大部分屬於練習遊戲。皮亞傑認為感覺動作活動的發展是由三個漸次複雜型態的反應所組成，初級循環反應、次級循環反應及第三級循環反應，茲將感覺動作活動的發展和其各階段遊戲型態表列，(參閱表 2-1-2)。嬰兒期又稱為獨自玩樂的時期，以運動自己的身體，發音遊戲，播弄簡易玩物，使用感官為主的感覺動作遊戲為主要項目。練習遊戲並不涉及符號或任何特殊的技巧，但是包括為高興而重複的動作，當嬰兒重複他們的行為時，他們嘗試與早些所學的行為接合起來。這種自得其樂的遊戲，持續到兩歲以後就大為減少了。

表 2-1-2 感覺動作活動的發展和其各階段遊戲型態

發展階段	心智特徵	遊戲型態
0 - 1 個月	主要活動為簡單的反射動作	甚少學者對此階的遊戲作論述
1 - 4 個月	開始出現初級循環反應，如吸吮、抓握、注視等個別動作，並開始有所協調。	遊戲始於嬰兒重複做，為了高興而做的，一個自身肢體所導引的活動。
4 - 8 個月	次級循環反應出現，嬰兒重複著不局限在自身肢體所導引的活動。並對外在世界的反應極感興趣。	在遊戲中，嬰兒重複著動作，如敲打桌子，而從中得到滿足的效果。
8 - 12 個月	展現出有意圖的、目標導向的活動。如：孩童推開枕頭以取得置放於後的玩具。	通常目標導向的嬰兒會捨棄活動的目的，而只享受過程。例如，推開枕頭的動作變成了一個好玩的遊戲，而孩童似乎忘記了藏在枕後的玩具。
12 - 18 個月	第三級循環反應的開始不僅止於重複做有趣的動作，孩童在這個階段會讓這些動作有所變化以獲得更多的喜悅。	和感覺動作活動比較起來，這一階段會有極大的差異，亦即孩童會立即和有意地讓活動的經驗複雜化和更為有趣。
18 個月以上	出現表徵性的行為，幼兒有能力以某一件事物替代另一件事物。	自主感官活動逐漸地被表徵性的活動，也是入學前的主要活動所取代

資料來源：摘自於 Play, Dreams, and Imitation on Childhood, by. J. Piaget, 1962, New York: Norton.

二、運思前期的遊戲 (Preoperational Period) (2-7 歲)

此時期的幼兒以物為象徵是其最大特徵，但不同於嬰兒期那種單調反覆，百玩不厭的播弄，而是進入幻想性、模仿性、建設性與趣味性的操弄與創作，再發展至運動式的遊戲。三、四歲的幼兒尤其熱衷於模仿遊戲，透過角色的扮演以模仿成人的語言和行為，五歲時更具有社會化的戲劇性遊戲 - 由演戲的模仿至有意的模仿，幾乎佔了幼兒遊戲生活的大部份，六、七歲時

就進展至較具積極性、求知性的遊戲，例如，看故事書、看電視卡通、聽音樂或聽故事了。

三、具體運思期的遊戲 (Concrete Operational Period)(7 - 12 歲)

透過社交戲劇遊戲，兒童逐漸社會化，在這之前，兒童的環境觀念以“必須眼見真實的才相信”為限，形成自我中心的觀念，進而透過模仿和學習他人的角色，在遊戲中加上了規律的新方向，形成了有規則的遊戲(games with rules)。大家遵守規律，同時任何規則要改變必須獲得一致的同意，任何違反規則的行為都會被抗議。

四、形式運思期 (Formal Operational Period)(12 - 15 歲)

青少年對思想和事件的形式相當關心，其全神貫注於遊戲規則，並且沈醉於預想遊戲中種種的可能情況，以及整理出規則以應付可能發生情況。有規則的比賽表示高度遊戲發展的形成，由此兒童必須接受既定的規則並去適應，更重要的是，兒童學習在限度內控制自己的行為。

參、遊戲對兒童發展的功能

Lev Vygotsky (1896-1934) 認為遊戲可以促進兒童的認知發展。(Vygotsky 1978) 強調，在遊戲中，幼兒能實現真實生活中所不能實現的慾望，遊戲即代表想像發展的開始。兒童的遊戲行為必須包含三個特徵：一、他創造了一個想像的情境，在這個情境中有「假裝」的行為出現。二、有角色的界定，每個人依照該角色所應有的行為去加以扮演。三、他能夠對角色加以命名，並且描述他所想像的情境。換句話說，遊戲中必定有語言的表達。他指出遊戲對兒童具有以下功能：

- 一、遊戲能讓兒童宣洩情緒和抒發感情。
- 二、透過想像的情境，有助於兒童抽象思考能力的發展。

遊戲有助於象徵思考能力的發展，使兒童能將思想和行動或實物分

離。(例如，以一條跳繩代替真正的火車，去代表「火車」的字義，此時「火車」這二個字已經從「火車」這個實物抽離)。

大體上來說，遊戲對兒童發展具有下列功能：

一、遊戲有助於兒童生理發展

體能遊戲包括練習遊戲、規則性的反覆和打鬧遊戲。兒童透過遊戲活動，發展肌肉協調和平衡能力，增進身體健康，有助於生理發展。

二、遊戲有助於兒童認知思考與創造能力發展

研究發現自由遊戲與創造思考間具有相關，參與自由遊戲越多，其在創思測驗之分數也越高 (Dansky & Silverman, 1975)。擴散性思考與創意的想像遊戲有關 (Hutt & Bhavnani, 1976)，有幾位研究者的結論是：遊戲者在團體中對物品有較不尋常的反應，而遊戲促進對物品新奇反應的能力。另外，辛格 (Singer) 與盧默 (Rummo) 二人 (1973) 也發現，具有高度創造力的男孩比較好奇、幽默、好玩以及善於溝通和表達。

三、遊戲有助於兒童情緒發展

研究顯示，經常進行想像遊戲的兒童比進行其他遊戲的兒童較有耐心等待，亦即控制衝動的能力較佳 (Rogers & Sawyers, 1988)。也就是說，象徵遊戲能提供幼兒適度表達情緒的機會，因而可以控制負面情緒對自己的影響。另一方面，兒童因參與遊戲活動，因自我表現而感到得意，因交到朋友而感到滿足，因不快情緒獲得舒解而感到開心，兒童在遊戲活動中，經驗到各種情緒，並學習如何處理情緒問題。

四、遊戲有助於兒童社會能力發展

社會能力是指個體有效地處理人際問題的能力。兒童的象徵遊戲、社會戲劇遊戲活動提供兒童充分的社會學習機會，例如，學習如何加入一個團體、如何與他人相處、如何分工合作、如何與他人協調、如何遵守遊戲規則、如何與人分享等。

另外，徐澄清（民 75）指出遊戲對兒童有下列幾項功能：（一）滿足兒童的好奇心與探險心。（二）建立彼此更親密、溫暖的親子關係。（三）訓練孩子解決問題的能力。（四）促進孩子的社會性發展。（五）藉由觀察、模仿，孩子能學習更多的事。（六）專家用來治療有情緒困擾、行為問題孩童的處方之一。

肆、兒童發展與遊戲行為

以兒童發展的角度來看遊戲行為，可將遊戲行為分為認知性遊戲行為和社會性遊戲行為，分述如下：

一、認知性遊戲行為

Piaget（1962）將認知性遊戲行為，分為練習遊戲、象徵性遊戲和規則遊戲，Smilansky（1968）採 Piaget 之分類架構，另修改為四類的認知性遊戲行為：

（一）功能遊戲（Functional play）

簡單的、重複的肌肉活動，包含使用或沒有使用玩具。

如，跳、跑、踢、搖晃玩具等。

（二）建構遊戲（Constructive play）

有目的的遊戲與使用玩具，例如，美術拼貼、釘木板、疊積木、堆沙堡等遊戲。

（三）戲劇遊戲（Dramatic play）

模仿角色的遊戲或關於行動和情境的偽裝，例如，扮家家酒遊戲、把木棍當馬騎的遊戲。

（四）規則遊戲（Games with rule）

訂好規則，互相遵守的遊戲，例如，籃球賽、下棋等。

二、社會性遊戲行為

社會性遊戲行為最早由巴頓（Parten1932）提出，巴頓觀察幼兒在遊戲中的社會參與情形，她發現幼兒在遊戲中的社會行為可以分為六類：

（一）無所事事的行為（unoccupied behavior）

沒有參與任何遊戲活動或社會互動，只是隨意觀望。是 2 - 3 歲兒童出現較多的行為。

（二）旁觀者的行為（onlooker behavior）

兒童大部分時間都在觀看他人遊戲，偶爾和他人交談，有時候會提出問題或提供建議。是 2.5--3 歲兒童出現較多的行為。

（三）單獨遊戲（solitary play）

兒童獨自遊戲，沒有和別人互動，附近也沒有其他幼兒玩相同的玩具。2—2.5 歲兒童出現較多的行為。

（四）聯合遊戲（associative play）

兒童和其他幼兒玩在一起，進行相似但不一定相同的活動，遊戲中沒有分工和組織。3.5—4 歲出現較多的行為。

（五）平行遊戲（parallel play）

兒童玩與鄰近幼兒相同的玩具，但彼此之間沒有互動。2-3 歲兒童出現較多的行為。

（六）合作遊戲（cooperative play）

遊戲具有組織性，幼兒和其他幼兒合力完成某個作品或達成某個目的。4.5 歲兒童出現較多的行為。

第二節 玩物與遊戲行為

賀慧玲民（81）指出幼兒的生活就是遊戲，也於遊戲中成長。福祿貝爾曾就此做了最佳的闡明：在兒童時期遊戲是最精緻的精神活動，同時也是典型的人類整體生活，蘊藏著許多人與事的自然生命，它給予兒童快樂、自由、滿足、內外的平靜，以及世界的和諧。在幼兒進行遊戲活動的過程中，另一個扮演積極催化劑角色的就是玩具；它吸引著幼兒的注意力與好奇心，豐富遊戲的內容並促進感覺、知覺、動作、肌肉、語言、社會能力等身體及心理的發展。

壹、玩物的意義

玩物，或稱玩具（plaything, play material, toy），因玩物的形式眾多且受地方風俗及文化的影響，玩物的定義也有所不同。Zimmerman & Galovini（1971）主張玩物是一種學習的工具，經由玩物的操作與使用，能刺激與發現外在世界與環境的相對關係。兒童遊戲、工作的材料，舉凡作為遊戲對象的材料皆可稱為玩具。綜合歸納玩物定義可分為二：

- 一、廣義的玩物：兒童遊戲所使用的物體。
- 二、狹義的玩物：由廠商製造市面販售的商品化精巧的遊戲物品。

貳、玩物的種類

一、依幼兒的年齡為標準來做區分

以年齡為標準來區分玩物是非常普遍的分類方法，可由嬰兒玩具到小學生玩具等做階段性的區分，區分範圍無一定標準。表 2-2-1 即以兒童各年齡發展階段來歸納玩物的種類：

表 2-2-1 兒童各年齡發展階段之玩物種類分析表

嬰兒期 (0 - 1 歲)		
兒童發展階段	身心特質	配合增進發展的玩物
發現期 (0 - 3 個月)	嬰兒大部份的時間都用來睡眠。 喜歡看會移動的東西，注意尋找 分辨聲音的來源，能觸摸、吸吮	父母是最適合的玩物 造型簡單、色彩鮮艷、能發 出聲音的玩物、鏡子
好奇期 (3 - 6 個月)	能移動身體、翻身、玩弄自己的 手、腳、透過抓、握、聽、看的 方式表現出對環境的好奇心。	填充玩具、布偶、抓握玩具 音樂、畫冊等
探索期 (6 - 1 2 個月)	開始學說話，聽懂簡單的句子和 指示。學站和坐，喜歡爬行觸摸， 也喜歡拿和丟的動作	除上述玩物外，增加可簡單 操作玩具、造形簡單同時能 發出聲音的推拉玩具、球等
幼兒期 (1 - 6 歲)		
1 - 2 歲期	幼兒已可到處走動，早期的思考 力已漸形成。 大小肌肉、語言能力都在增強中	推拉玩具、騎乘玩具、球、 積木、玩偶、音樂、圖畫書、 玩水玩具等
2 - 4 歲期	喜歡發問，喜歡用大人的東西來 玩，喜歡有玩伴和模仿遊戲 喜歡大肌肉方面的運動	三輪車、球、空紙箱、簡單 配對玩物、積木、拼圖、玩 沙、水和家家酒的玩物
4 - 6 歲期	喜歡合作式玩法，更能與他人協 調。玩具體的玩具。人生基本動 作大致完成	上個時期的玩物仍很適合 童話故事書、美勞用品、打 擊樂器、音樂、舞蹈

二、以兒童發展領域分類

幼兒各個發展領域可能包含的遊戲材料和設備可參見表 2-2-2

(黃瑞琴 民 81)

表 2-2-2 玩物設備與發展領域的關係

發展領域	材 料 和 設 備
身體發展	攀登架、帶輪玩具、積木、輪胎、球、鈕扣框架、梯子、穿鞋帶玩具、穿珠玩具、形狀卡、平衡木、剪刀、拼圖、木工工具、玩沙工具、能讓幼兒發展大肌肉或小肌肉的任何其他設備或材料
社會發展	有關幼兒經驗的材料,如:郵局或雜貨店的道具、扮家家酒材料、和能讓兩個或更多幼兒一起工作的活動或經驗
智能發展	動物、植物、操作的材料、沙、水、木塊、積木、天平、放大鏡、配對遊戲、積木附件、圖書、錄音帶、圖畫、拼圖、烹飪活動、和能讓幼兒思考和運作的其他材料
創造力發展	各種顏料、各種不同大小、形狀和質料的紙、黏土、廢物利用、豆子、米、漿糊、布、線、編織框架、刀片、剪刀、印製的材料、積木、服裝、吸管、木塊、和幼兒能用來表達他們的世界的任何其他材料。
語言表達	圖書、錄音帶、語言經驗的材料、圖表、故事、手指遊戲、布偶、幼兒自製書、扮演的服裝、社會情境與其他幼兒和大人互動的機會
情緒發展	能讓幼兒獲得成功經驗的任何材料、給予幼兒挑戰但不使其挫敗、讓幼兒獲得成就感。

三、依 Piaget 遊戲理論針對玩物本身一般功能的目的來區分：

(一) 象徵遊戲玩物 (symbolic play materials)

如：布偶、娃娃、縮型玩具等。

(二) 流體性的建構遊戲玩具 (Fluid-construction play materials)

如：黏土、水彩、圖畫等。

(三) 結構性的建構遊戲玩具(Structured-construction play material)

如：積木、樂高玩具、拼圖等。

(四) 感覺動作遊戲玩具 (Sensori-motor play materials)

如：滑梯、攀爬架等。

(五) 數字與識字符號的學習玩具 (Sign play-numbers and letters)

如：數字卡、字母卡等。

參、玩物對兒童發展的功能

高麗芷主張 (民 75) 兒童六歲以前，孩子無法由抽象的概念來認識外界的事物，而必須以實際的感覺來認識與學習，所以他們必須不斷以身體及四肢的動作來增加感官及運動的經驗。因此教育幼兒通常需以具體的事物為教具，同時要提供大量的活動以增加他們肌肉關節的動作及對自己形體的認識。因此父母應多提供促進孩子發展的玩物，讓他們主動透過這些經驗所獲得的感覺刺激，來幫助他們的神經鞘生長及神經突分枝，使他們的腦功能提高。茲將玩物對兒童發展的功能分述如下：

一、玩物對兒童生理發展的功能

Piaget 認為先是玩物引導幼兒的動作發展，而後嬰兒才學會控制玩具，因為玩物提供了使用動作基模的機會，嬰兒會在重複這些玩物的動作基模中發展，並進而類推至其他玩物。在兩歲時，兒童根據過去的經驗加以重組以建構新的基模，而學會使用我們成人所預期的遊戲方式來使用玩物。

(Johson, Christie & Yawkey, 1987)。

嬰兒的玩物遊戲隨著年紀增長而增加組合性遊戲，遊戲的型態由功能性或操弄式的使用玩物，逐漸到用一種較符合社會期望的應用玩物。也因著經驗的擴增與動作技巧的精熟，兒童可以運用時間及空間的變化而操控玩

物，因此其玩物遊戲也從簡單性進展到較複雜性的玩法。

二、玩具對兒童社會行為的功能

研究指出，玩東西是嬰兒時期在社會遊戲發展中主要因素之一，玩物被稱為是「社會奶油」(social butter)，是用來助長及潤滑同儕間的社會互動。兒童會利用玩具作為社會互動得以進行下去之轉機。開始時可能是各玩各的玩具，然後再進一步成為互動的遊戲，因此，玩具可視為調節社會互動的工具。此外，幼兒也同時因社會經驗的累積而增加其複雜的社會互動技巧，與別人一起玩玩具便是這種社會互動的副產品。最近嬰兒社會遊戲的研究中發現，嬰兒可以藉著與同伴玩玩具及彼此互動的過程中獲得更好的社會遊戲技巧（郭靜晃 民 81）。

三、玩具對兒童認知發展的功能

Wohlwill & Heft（1985）認為玩具之促進幼兒認知發展可從兩個觀點來看：一是幼兒經由與玩具互動過程，幼兒可以區別玩具的性質以及玩具究竟能以何種方式使用，因此玩具能當作是問題解決的工具和物體屬性的參考依據；一是從認知動機架構觀之，幼兒與玩具互動經由更進一步地探索過程以激發其解決眼前呈現的問題，當幼兒解決難題或有所突破進展時即可視之為獲得更高層次的認知功能。（轉引自林芳菁 民 81）

Bradley(1985)針對玩物對幼兒認知能力的影響提出了以下幾個結論：

- (一) 嬰幼兒期的孩子喜歡和玩物一起玩。
- (二) 幼兒期所提供的玩物對未來智力的發展具有中等程度的相關性。
- (三) 玩物可提供刺激幼兒社會互動及動作發展之機會。
- (四) 對較年長的幼兒而言，玩物是提供幼兒想像遊戲的一個刺激物。

在玩物類別對幼兒遊戲行為影響之相關研究方面 Vanderberg(1981)考驗學前幼兒在二個不同環境設備下，幼兒的社會遊戲行為。結果指出

在玩積木、體能等玩具的環境中幼兒有較多的聯合性遊戲出現，且遊戲的團體也較大。在玩紙、蠟筆等大肌肉玩具的環境中幼兒有較多的單獨及平行遊戲出現。

(Rubin & Seibel 1981、Quay, Weaver & Nell 1986) 觀察幼兒在自由遊戲時的玩物選擇與社會互動情形，皆發現幼兒的社會性行為比非社會性行為多，在娃娃家、木工角、操作角等遊戲區域出現較多的社會性活動。而語言、畫畫、藝術、圖書等遊戲區域則引發較多的非社會性活動。

林芳菁 (民 82) 在「玩物對大班幼兒社會遊戲與社會互動行影響之研究」中透過對 32 名大班幼兒做觀察研究，結果發現：

- (一) 幼兒的「單獨遊戲」、「平行遊戲」、「聯合遊戲」及「合作遊戲」的社會遊戲行為會因玩物類別的不同而有顯著差異。
- (二) 幼兒的「正向語言互動」、「中性語言互動」、「中性身體互動」及「中性非語言非身體」的社會互動行會因玩物類別的不同而有顯著差異
- (三) 在幼兒的遊戲中，幼兒會因玩物的不同特質而有不同的行為產生。

結語：

依據幼兒的生理及心理發展，每一發展階段都有其不同的遊戲內涵。在為 0 - 6 歲幼兒設計的遊戲環境裏，即針對幼兒每個發展階段的遊戲特徵，提供多樣且適性的遊具 (玩物)，營造一個溫馨、愉快、活潑且富變化的遊戲情境，激發幼兒的玩興和學習興趣。

第三節 遊戲與親子關係

親子互動是生命中首次也是最重要的學習過程，親子在互動過程中傳遞親情與愛的訊息，本節將分別探討一、親子依附關係。二、親子遊戲。三、父母在遊戲中的角色。四、親子互動內涵相關研究探討。

壹、親子依附關係

英國精神病理學家 John Bowlby 最早提出依附理論，他認為「依附」(Attachment)是嬰兒與其主要照顧者間所建立起的強烈情感聯結，是人一生中最早接觸到的人際關係。安全的依附關係，是嬰兒安全感的主要來源，親子間密切互動，雙方感情的聯絡，促使嬰兒對母親以及對周遭的環境產生安全感與信任感。

研究發現，與母親安全型依附之幼兒，其認知發展較佳 (Main. 1983; Belsky. Gardugue. & Hrncir. 1984)；社會能力較佳；問題行為較少 (LaFreniere & Sroufe. 1985, Fagot & Kavanagh. 1990, Cohn. 1990)；與同儕、好朋友及手足之關係較好、較親密 (Park & Waters. 1989, Teti & Ablard. 1989, Cohn. 1990)；對分離的反應及對自我的看法較開放且正向 (Kaplan. 1987, Cassidy. 1988)；自我性較佳，自我控制亦適當 (Arend. Gove. & Sroufe. 1979) (轉引自黃凱倫民 80)。由此可見，早期與母親所建立的依附關係，影響日後個人認知發展、社會發展、與他人的關係及對自我的看法。安全的依附關係實是個人發展的重要基石。

幼兒的生活充滿著遊戲活動，與孩子一起遊戲，在互動中傳遞關懷與支持的訊息，由此建立安全的依附關係實為父母的不二法門。

貳、親子遊戲的功能

心理學者 Sibylla Escalona (1968) 對一百二十八位幼兒和他們的母

親進行遊戲行為的觀察，研究結果發現，幼兒單獨一個人玩，即使他擁有許多的玩具，和有大人陪伴的幼兒，他們的知覺動作遊戲時間和複雜度有顯著差異，單獨一個人玩的幼兒，其知覺動作遊戲較單純時間也較不持久。繼 Escalona 之後，有更多的學者提出支持的看法，他們認為，由於父母的參與，嬰幼兒遊戲會變得較容易受到鼓舞，且這些遊戲遠較沒有成人陪伴的遊戲來得有深度及具複雜性，成人顯然成了兒童有技巧社會遊戲的指導者和學習的教育者。(Hooshyar1986, Post 1992) 的研究皆發現母親的說話方式不同，孩子的語言能力也跟著有不同的表現。(郭靜晃譯民 89) 綜合學者觀點提出親子遊戲的重要性：

- 一、親子遊戲可使幼兒保持在最佳的警醒水準，使遊戲不會過於枯燥也不會過於興奮。
- 二、可使幼兒和其父母親處於密集的社會互動中，也因而提供了父母和孩童依戀的管道。
- 三、鼓勵孩童探索周遭的事物。
- 四、使幼兒更密切地參與社會層面的語言。

自六 0 年代開始將親子遊戲的觀念，運用於兒童治療，稱為親子遊戲治療 (Filial Therapy) 其目的是透過親子間的互動，和諧的關係，改善兒童情緒上的困擾。綜合言之，親子遊戲具有下列功能：

- 一、可增進對孩子的了解。
- 二、可增進對孩子的溫暖感及信任感。
- 三、幫助父母與孩子溝通。
- 四、幫助父母認識到遊戲及情緒在兒童生活裏的重要性。
- 五、減低父母教養的挫折感。
- 六、幫助發展多樣化的親職技巧。
- 七、幫助兒童發展自制力及責任感。

參、父母在幼兒遊戲裏的角色

Griffing 指出，成人在參與遊戲之前，必須預備好四個條件，即，空間、玩物、時間和預先經驗。如 圖 2-3-1（轉引自郭靜晃民 89）

- 一、時間：一般來說，學齡前幼兒，自由遊戲時間最少需要三十 四十分鐘，這樣幼兒才有足夠的時間去計劃及實現高層次的戲劇、建構遊戲的情節。
- 二、空間：空間是兒童遊戲的場域，應提供足夠大、多變的空間形式、例如，桌下、可鑽入的紙箱、或可躲藏的隔間等，讓孩子可以玩建構及戲劇遊戲。
- 三、玩物：對兒童而言，「玩」是他們建構童年天地的過程，而「玩物」則是不可或缺的工具。透過玩物的刺激可促進幼兒認知、語言、情緒、社會及身體動作發展。
- 四、先備經驗：幼兒根據過去的遊戲經驗及知能，來發展新的遊戲技巧，尤其扮演遊戲，更需要根據他們對角色的了解來表現出角色的特質。

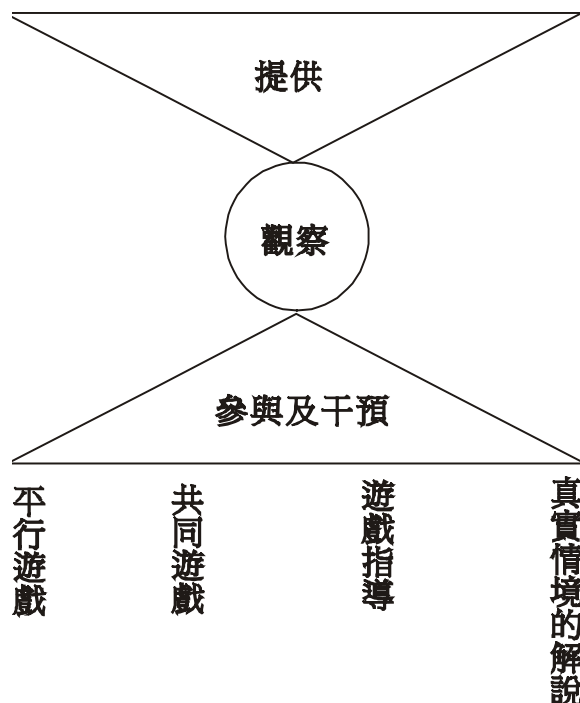


圖 2-3-1 加強遊戲：提供、觀察及參與

資料來源：郭靜晃（民 89）。兒童遊戲—兒童發展觀的詮釋。

陳淑敏（民 88）提出，父母在幼兒的遊戲中可以扮演的角色很多，包括時間的規劃者和掌控者、空間的規畫者與情境的佈置者、玩物的提供者、先備經驗的提供者、遊戲行為的觀察者、遊戲活動的參與者或引導者。

一、時間的規劃者和掌控者

幼兒需要充裕的時間遊戲，因為幼兒的遊戲都是從簡單的形態開始，經過不斷地嘗試和構思，才進入複雜的遊戲形態。如果時間不夠充裕，幼兒就不會去嘗試或思考比較複雜的遊戲，相反的，遊戲時間如果充裕，幼兒才可能出現較高層次的遊戲行為。

二、空間的規劃者與情境的佈置者

環境中的任何東西，對兒童而言都是一種潛在的刺激。空間的規劃與佈置可能影響幼兒的遊戲行為，情境佈置適當，可以引發幼兒較豐富的遊戲內容及較為複雜的遊戲行為。

三、玩物的提供者

依照幼兒的成長發展來看，四歲到六歲幼兒，喜歡從事建構性遊戲，例如，拼圖、積木、樂高玩具等。另外，象徵性遊戲也是非常受幼兒喜愛的，提供象徵性玩物，可引發幼兒從事較高層次的遊戲行為，由此可知，幼兒的成長過程中，適切的玩物的提供是必須而且重要的。

四、先備經驗的提供者

當幼兒的遊戲內容貧乏時，必須提供幼兒某些先備經驗或提升某些能力，幼兒才可能進行比較高層次的遊戲，例如透過故事講述或書籍閱讀可以豐富兒童的想像力。

五、遊戲活動的參與者

父母親參與幼兒遊戲，可提高幼兒遊戲的興致，刺激兒童的想像力、語言的應用能力、適時的糾正不好的行為，更可由親子緊密的互動中，建立融洽的親密關係。

六、遊戲活動的引導者

當幼兒在遊戲中遭遇困難或瓶頸時，父母的引導、提供建議或線索，可幫助幼兒解決困難與突破瓶頸。

父母是孩子生命中最重要的人，而父母能給孩子最寶貴的禮物就是提供特殊且有意義的親子時間。而與孩子建立融洽關係的最好方法，就是參與孩子的遊戲，透過遊戲的方式能了解幼兒的內心世界、孩子的想法與感受，並運用新的溝通模式於親子互動中，從而發展正向的親子關係。

節四節 兒童遊戲環境規劃

羅伯·索耳 (Robert Sommer) 說：「離開環境即無行為可言」(黃慧真譯，1992)，也就是說，人的一切行為表現和其所屬的生活環境是密不可分的，環境改變了，人的行為也跟著變了。Lewin (1931) 亦曾說過：「行為是個人與環境交互作用的函數， $B=f(P, E)=f(L)$ 」，也就是個人行為隨其生活空間而變化，即說明了環境對個人行為所造成的影響 (參閱圖 2-4-1) (轉引自湯志民 民 90)。維高斯基 (Vygotsky) 也認為「如果成人能夠提供豐富的互動環境和積極的活動引導，則孩子可獲得較高的學習成效」。由此可見，為兒童創造一個安全、舒適、有趣的遊戲學習環境讓他們能自由探索和體驗是多麼重要了。

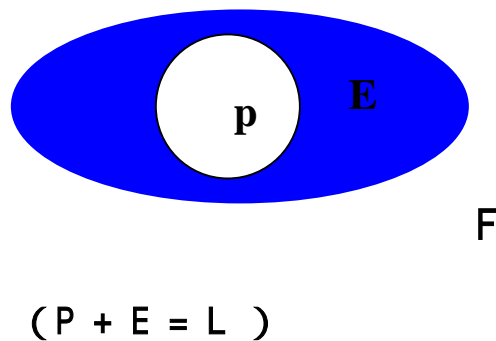


圖 2-4-1: Lewin 心理學觀簡化圖

資料來源: 轉引自 (湯志民 民 90)

說明：每個人 (Person, P) 都生活在心理環境 (psychological environment, E) 中，共同形成生活空間 (the life space, L)，生活空間之外的外緣 (the foreign hull, F) 是世界的一部分，尚未經人的知覺或意識併入生活空間。

兒童遊戲學習空間有許多種形式，例如，家庭、遊戲場、幼稚園等，本研究係針對將學習區理念應用在兒童遊戲空間規劃上的親子遊戲館為對象。親子遊戲館是兒童自由探索學習的場所，不同於幼稚園的是它不是

一個教學機構，沒有老師的強制介入和主導。兒童完全依自己的興趣和能力選擇遊戲器材和遊戲方式，輔以家長的參與同樂，親子遊戲館是一個真正讓兒童「在遊戲中學習成長」又能給予父母學習與孩子互動的一個促進親子關係的遊戲學習場所。

對孩子來說，環境是會說話的。當他們進入環境裏，他們能分辨出這是否是為他們安排的地方，及他們應如何使用的方式。（轉引自李淑惠，民 84）有關兒童遊戲學習環境規劃的內涵，本節將針對遊戲學習區規劃、及其他物理環境（包含室內的聲音、光線、色彩、溫度和濕度等因素）逐一探討。

壹、遊戲學習區規劃

張翠娥（民 72）指出，在台灣，「學習區」的起源，是於民國 59 年，師範大學美籍客座教授 Broke，介紹一本改進英國幼兒學校教育的書籍 - 「英國初級學校的革命性改進」，內容談及，英國引進美國「開放教育」（open education）利用「發現學習」（discovery learning）、「統整課程」（integrated curriculum）、「自由日」（free day）及「不拘形式教育」（informal education）來改進幼兒學校教學法，效果很好。引進台灣後，先後在台北師專（現已改制為台北師範學院）附屬幼稚園、台北幼幼幼稚園、新竹師專（現今已改制為新竹師範學院）附小附屬幼稚園，學習區模式實驗發現學習教學法，並加以研究推廣。一直到今日，學習區模式已成了學前教育甚至初等教育廣為採用的學習環境規劃方式。

一、學習區的意義和功能

White 和 Coleman（2000）將「學習區」（classroom learning centers）定義為：設計來支持及整合學習活動內容（如科學、數學、美術、音樂）的空間，被妥當佈置，裡面並配置有適齡的教材及設備。

黃世鈺（民 89）分析，「學習區」是指經園、所規畫，供幼兒主動探索

與操作的地方，這些地方包括幼兒的活動室內，以及園區可以讓幼兒安全活動的地點。

戴文青（民 89）指出，學習區是指一個有規劃且多樣性的學習環境，幼兒能夠在這裏依照自己的能力、興趣及發展階段，有效的且有系統的完成某種學習活動，或達成某一學習目標。

蘇愛秋（民 89）認為學習區規劃目的是為尊重幼兒有選擇權利，培育幼兒自發性、啟發自我學習潛能，感受個人與環境之關係，促進同儕間積極互動，擴充人際關係，學習彼此尊重，遵守遊戲規則，並滿足求知慾與好奇心，從探索與操作的過程，養成簡易技能與處事能力，進而發展自助而能助人，對自己才會充滿信心。

周淑惠、陳志如（民 87）認為一個具有學習區規劃而且真正進行學習區活動的幼兒活動空間具有下列功能：

- （一）從自由選擇、完成活動與收拾中，發展幼兒的獨立自主性、責任感。
- （二）從同儕互動中發展幼兒的社會性能力，包括合作、輪流、等待等。
- （三）從同儕互動與遊戲扮演中發展幼兒的語言溝通能力。
- （四）提供真實、具體經驗，促進幼兒的學習成效。
- （五）提供自由選擇機會與遊戲化活動增進學習意願與動機。
- （六）符合個別差異的需求，幼兒可依自己能力、興趣選擇其所欲之區域與活動內容。
- （七）滿足內在個別差異的需要，幼兒可按其當時內在需求，選擇社會接觸方法、指導方式與學習方式。
- （八）可將各學科領域整合於各項具體活動之中，提供了均衡且統整的學習經驗。

遊戲學習區規劃本持著幼兒教育空間學習區的規劃理念，最大的差別在於沒有預先的課程設計，沒有預定的教育學習目標，也少了「老師」這個

強勢角色，取而代之的是更多自由揮灑、無拘束的空間。綜合學者論述，研究者認為遊戲學習區是指依兒童發展需要，在遊戲空間內劃分幾個學習區，提供豐富的圖書、玩具和遊戲器材，讓兒童能自由發覺、探索、觀察、想像和玩樂的遊戲空間。

二、遊戲學習區的規劃型態

遊戲學習區應依照不同成長階段兒童之個別需要來規劃，如，針對 0-2 歲嬰幼兒規劃的遊戲學習空間應該和為其他較大學齡前兒童學習空間有所區隔，另一方面，遊戲學習區應擺置多樣化、適齡、適性的遊戲器材，提供兒童豐富的感官刺激和操弄和探索的機會。李錦華（民 90）認為遊戲學習區至少要有下列幾種型態。

（一）適合 0 - 2 歲嬰幼兒的感官發展區

朱敬先（民 81）表示，感官知覺是兒童獲得知識及發展智慧的發端，由感官所得的片斷訊息進入腦神經系統後，彼此結合在一起，而形成概念、構成知識，這個過程叫統合。感官發展區應針對嬰幼兒的視覺、聽覺、觸覺、嗅覺能力發展進行規劃，大面鏡子、可敲打的簡單樂器、氣味箱、色彩鮮明的掛飾、不同觸感的抓握玩具等，都是很好的選擇。

（二）大肌肉發展區

屬功能感官遊戲區，嬰兒六個月以後大肌肉動作能力快速發展，應提供大的空間讓幼兒去活動，例如，可爬、可鑽、可推拉的遊具，木馬、球、小溜滑梯或大型的組合遊具也很適合。

（三）圖書視聽區

屬功能感官遊戲區，親子共讀，不僅能增加親子間的親密關係，更是協助兒童發展認知能力、語言能力和創造思考能力的有效方式，視聽器材的輔助讓兒童接觸更多元、豐富的資訊。圖書視聽區可陳列各式圖畫書、布書、玩具書、錄音機、各式音樂及故事光碟還有

電腦設備。

(四) 扮演遊戲區

扮演遊戲區，提供兒童一個自由想像和角色模仿的空間，這個空間可設置一個小小的家，家中成人常使用的衣物、用品不可少，另外洋娃娃、玩偶等也是孩子們的最愛。

(五) 美勞創意區

屬建構遊戲，美勞創意區最好安排在靠近水源，有水槽的地方，地板應採用磁磚或石材等易清洗的材質，好讓兒童可盡情地塗鴉、嚐試和創作。器材設備上應備有各式繪圖材料、各式紙材、布料、可供廢物利用的各式材料和勞作用具等。

(六) 沙水區

屬建構遊戲，沙和水是大自然的產物，藉著玩沙和水，可以增進兒童對自然環境的了解，因此沙水區最好能延伸至戶外，因為戶外有較大的空間，較能與自然結合，也較不會影響其他遊戲區的兒童。兒童藉著不同的器材和不同的方式玩沙戲水，更可增進兒童的手眼協調能力、創造思考和解決問題的能力。

三、遊戲學習區的規劃原則

在規劃遊戲學習區之前，首先要考慮各遊戲學習區的特性；屬於動態的空間，還是靜態的空間；是要離水近還是要離水遠，(參閱圖 2-4-2)

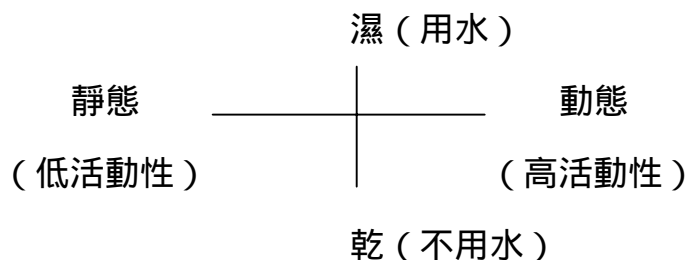


圖 2-4-2 遊戲活動性質的分析架構

資料來源：李錦華等著(民 90)

- (一) 遊戲學習區規劃應該將活動性質相似的遊戲學習區安排在一起，增加空間使用彈性，並可減少對活動性質不同學習區的干擾。例如，可將大肌肉學習區和象徵扮演區安排在一起，使兒童有更大的活動空間。
- (二) 遊戲學習區的性質應與空間位置屬性相配合，例如，視聽圖書區為靜態屬性，應該設置於離入口較遠的地方，才不會受到干擾。遊戲學習區規劃，應用開放式教育理念的學習區規劃模式，遊戲空間融合了教育理念，以個別化為前提，讓兒童自由探索、觀察、觸摸，使遊戲空間不只是遊戲空間，而是一個達成完整學習的遊戲空間。

貳、遊戲環境和動線規劃

Vergeront (1987) 強調，很難到達的學習區使用度會降低，通道切穿學習區會妨害幼兒的工作進展和分心，狹窄的通道則會造成擁塞。劉玉燕(民82)指出，遊戲環境要能滿足小孩在各遊戲學習區之間自由走動做選擇，小孩的動線要簡單明瞭，且能有機會瀏覽各項活動，而又不會干擾到進行中的活動。因此，遊戲環境的動線規劃，應從動線的流暢和安全，以及動線影響學習區配置著手。

一、自由流動的動線

採用開放空間配置(走道與活動空間之間採用最低限的區隔)，並應開創空間多重使用的潛力，亦即一處開放的地板能提供許多不同活動使用。

二、動線影響學習區配置

Graves 等人(1996) 引用 Shapiro 之見解，提出，儲藏櫃、書架、低的分隔物可用以形成交通流動模式(traffic flow patterns)，並決定學習區可能的數量。也就是說，學習區的界定，可使用地毯、不同的地面高度產

生的層次感、平臺或矮櫃作為邊界。

蔡春美等（民 81）並指出，幼兒學習空間規劃需考慮下列幾項原則：

- 一、動線的安排要讓幼兒能觀察各學習區的活動，且很容易進入各學習區為原則。
- 二、環境中有流暢的動線及剩餘空間至少占全部面積二分之一以上。
- 三、通路要明顯以避免活動室交通混亂。
- 四、應有兩個基本出入口：這是基於安全及活動的理由。

參、其他物理環境

室內的聲音、光線、色彩、溫度和濕度影響室內的情境，也會影響幼兒的行為以及他們的學習效果，因此幼兒遊戲環境應重視此四項物理環境設計。

一、室內聲音控制

開放性空間通常也意味著空間要具有彈性，能具有多重使用功能，但，相對的也很容易造成各個學習區的相互干擾，聲音控制就是一個很重要的問題了。Graves et al（1996）指出減少室內噪音的方法如下：

- （一）一般來說正方型的室內空間噪音較長方形的室內空間少。
- （二）透過環境柔化，可減少環境的噪音，軟性家具、地毯、植物、枕頭、窗簾、吊飾、降低天花板高度等可吸收音波並將噪音減至最低。
- （三）室內光線控制

就心理上而言，良好照明環境可防止疲勞：疲勞會減低遊戲的興趣和學習效果，一個舒適、明暗適中的環境才能使兒童情緒得到舒展，並能消除疲勞。就生理上而言，不良的照明環境會造成視覺器官上的毛病，如近視、散光，不良眩光照明還會引起身體不適、頭痛等現象。因此，如何安排室內照明，給兒童一個舒適、健康的遊戲環境就更形

重要了。

自然光最有益兒童健康也最令兒童感到情緒舒適的。但在室內，自然光取得有限，尤其在台北都會地區混凝土建築叢林之中，想要在室內享受自然光更是不易。Graves et al (1996) 指出幼兒教育情境的採光，通常規定為無眩光照明(glare-free illumination)50-60 呎燭光(534-640 米燭光)

湯志民(民90)認為室內光線控制上，應注意以下幾點：

- (一) 最有效的採光環境，是符合兒童活動的需求，例如，美勞創意區如設置在有自然採光的地方，較會有顯著佳績；視聽圖書區則不適宜太強烈的自然光，而需要個別的照明規劃，桌燈、立燈皆很適合。
- (二) 運用局部的投射燈採光，可增加遊戲學習區的明亮和吸引力，淺色的牆壁、及地板顏色也可增加室內的明亮度。
- (三) 如果室內太亮，則可重新安排屋頂上的採光，配置可移動的低瓦數燈泡，而彩色的窗簾不反光的構造和陰影，則可提供安逸的效果。

總之，兒童遊戲環境照明應以柔合，且明亮為原則，配合各遊戲學習情境需要做適當的調整規劃，以符合兒童的真正需求。

三、室內色彩計劃

研究顯示，兒童是色彩取向先於形式取向的，因此優良的室內遊戲環境色彩規劃不僅能引發兒童的遊戲學習興趣和好奇心更能給予舒適視覺，減少近視產生。

亞洲地區學校建築研究學會(Asian Regional Institute for School Building Research)(1972)指出色彩對兒童的重要性如下：

- (一) 兒童會以各種不同方式對色彩做情感性的反應。例如：興奮、安靜等。
- (二) 幫助兒童了解物體與空間之關係，此有助於知覺之發展。
- (三) 增加室內照明度。
- (四) 可降低因眩光所帶來的不舒適。

Faber Birren (1969) 指出色彩對行為的影響有兩個向度，一是離心的、一是向心的。(轉引自王慧敏 民 76)

(一) 離心的活動：當環境是溫暖、明亮的顏色，如黃、粉紅時，人的身體將傾向外部活動，在此種環境下則有助於肌肉活動及愉快的心情。

如，活動、表演空間。

(二) 向心的活動：當環境是屬寒色系、低明度，如灰藍時，較不會使人分心，亦即心靈指向，在此種環境下較適合從事心智活動，如，閱讀、圖書視聽的空間。

遊戲環境內每個學習區內功能和情境不同，應依照其個別特色從事色彩計劃，基本上，室內色彩計劃有幾原則：

(一) 遊戲環境室內應選擇適合兒童生活的色彩，調和色系對於學習最有益

(二) 室內若為間接採光，天花板應用反射率較高的明色系色彩。

(三) 若室內空間較大，用暖色色彩；若室內空間太小，則宜用寒色色彩。

(四) 室內牆面不宜採用過多彩度太高的色彩，因為過多的視覺刺激容易使眼睛疲勞。

四、室內溫濕度控制

舒適的溫度和濕度影響幼兒合作和智能的發展。國內幼稚園室溫的規定，以 20°C - 25°C 為宜，濕度以 60 - 65% 為宜。(教育部國民教育司 民 78)。如果室內濕度不夠，可放置開放的水族箱或植物以增加濕度。但是，以台灣的地型與氣候來說，濕度往往太高，除濕設備也是很重要的。

良好的通風可使兒童頭腦清淅，提振精神，黎志濤 (民 85) 指出幼兒活

動室的換氣,每小時 1.5 次,因此在設計室內空調時,不能夠封閉空間或減少通風。

肆、兒童學習環境相關研究探討

Read、Sugawara & Brandt (1999) 在「物質環境的空間和色彩對學前幼兒合作行為的影響」之研究中,針對四個半天制的幼稚園班級中的 3-5 歲的幼兒 30 名,男、女一半,進行(性別)×(年齡)×(情境)的多因子混合實驗,研究結果指出:

- 一、「情境」對兒童合作行為的分數的主要效果達顯著。
- 二、兒童在不同的天花板高度,或是不同的牆壁顏色之下的合作行為效果達顯著。但同時改變天花板高度和牆壁顏色卻出現低合作行為關係。
- 三、「年齡」與「性別」在合作行為分數主要效果達顯著,高齡組的兒童合作行為分數顯著地高於低齡組的兒童;男孩的合作行為分數顯著地高於女孩的合作行為分數。

張雅淳(民 90)在「臺北市公立幼稚園學習區規畫及其運用之研究」中,針對臺北市 6 所幼稚園,進行教師規畫及運用學習區的現況探討。研究發現:

- 一、最常見的學習區類型為美勞區、益智區、積木區、圖書區及娃娃家;最容易佈置及管理維護的學習區為積木區;幼兒最喜歡的學習區為娃娃家。
- 二、男童最喜歡的學習區是積木區,女童最喜歡的學習區是娃娃家。
- 三、「空間限制」是影響教師規劃學習區的最重要因素,也是教師在規劃上的最大問題。

結語：

遊戲環境規劃的良窳與否，關係著幼兒遊戲的安全和品質。建構幼兒遊戲環境應該和建構幼兒學習環境一樣，遊戲環境規劃應兼顧幼兒心理及生理發展需要。遊戲環境中的情境佈置、玩物設備、等物理環境設置，都可能成為影響親子遊戲互動品質的重要因素。藉由本研究實地進入親子遊戲環境觀察，期盼能對遊戲環境與親子遊戲互動之相關性，作進一步的深入探討。

第五節 親子互動內涵相關研究探討

Brown(1995)在博物館互動式中心針對十二項互動式展示進行觀察，將家長反應行為分為八種類型：一、看管型 (caretaker)、二、維持秩序型 (supporter)、三、援助型 (helper)、四、帶頭型 (initiator)、五、副手型 (assistant)、六、搭檔型 (partner)、七、領導型 (leader)、八、示範型 (demonstrator)。並指出影響親子參觀互動的因素如下：

- 一、家長的反應：多數消極性反應家長僅保障其子女皆能獲得公平的機會嘗試展示操作，他們本身並不參與活動，當孩子們正在操作展示或完成操作過程中也不會參與討論。而積極性反應群中，扮演副手的角色的家長佔大多數，他們的參與協助使得孩子們的參觀經驗得以擴展，他促使親子間進行建設性的交談討論。
- 二、家長性別因素：根據性別因素來分析家長反應時，可明顯看出男性較女性有較多的參與，在半數情況下，不論和男孩或女孩在一起，男性的態度均顯積極，而女性多僅是消極的旁觀者。
- 三、展示活動的本質：有些展示似乎有較多的家長參與其中，這些展示不但為孩子們，或為家長們提供了參與的機會和需求；相較於其他展示，這類展示更迅速地吸引家長們加入參與，其成功要素之一，在於展示本身必須二人合力才能完成操作。

許瓊心 (民 88) 進行「博物館家庭觀眾參觀行為與親子互動之研究」，針對 53 對親子作觀察研究，研究結果指出，展示性質會對家庭觀眾間的親子互動造成影響，按鍵展示裡所產生的親子互動較為頻繁 (45.6%)、其次是靜態展示 (27.4%)、互動展示較少引發親子間的互動行為 (17.9%)，推測其原因可能是因為家長與孩子在互動式展示中忙於操作展示，而較少針對

展示現象來討論。並將親子參觀互動的類型區分為「家長類型」及「孩子類型」二方面來探討：

一、家長類型：

- (一) 積極指導型：由家長掌控大部分的參觀行程，挑選該看展示，子女多數時間都跟隨在家長身旁，家長會主動為孩子解說展示內容，並回答子女的疑問。
- (二) 看管型：由家長掌控大部分的參觀行程，挑選該看展示，然後放手讓孩子自己去探索展示，所以親子間的互動並不多。
- (三) 援助型：家長任由孩子選擇自己想看的展示，而與孩子一同參觀的過程中，家長會留心展示的內容與說明，適時地給予孩子指導。
- (四) 放任型：家長任由孩子在展示間自由瀏覽觀賞，不會給予太多干涉行為，而家人間較不會去分享由展示中獲得的資訊。

二、孩子類型：

- (一) 自主性高、隨意瀏覽：容易受展品影響而主導家庭參觀行程，對於展示文字不曾細看內容，會受特別的展示所影響，比較偏好互動及按鍵式展品，玩玩按按就算了，不會對展示原理深入探討。
- (二) 自主性低、隨意瀏覽：大多數跟隨父母身邊一起觀看展示，但並不注意展示所傳達的訊息，大多是操作展示的行為，較少閱讀行為，親子間的討論也不多。
- (三) 自主性低、認真瀏覽：大多數跟隨父母身邊一起觀看展示，親子間會針對展示進行討論，較注意展示所傳達的訊息。
- (四) 自主性高、認真瀏覽：自己選定所欲觀察的展示，通常會主導家庭參觀行程，留心展示的內容及說明，比較偏好互動及按鍵式展品，有時親子間會有討論的行為產生。

李如菁（民 89）於「兒童觀眾和參與展品互動之探討」研究中，針對七十八位 4 - 8 歲兒童觀眾和伴隨而來的成人，進行其與參與式展品互動之觀察。研究結果發現：

- 一、觀眾不喜閱讀說明圖板：七十八例中，僅有 2 位成人閱讀了說明圖板，究其原因，可能因為觀眾個人之參觀興趣使然，也與圖版的位置有關。
- 二、兒童之參觀方式乃以操作為導向：操作過於簡單效果立即顯現的展品，兒童在操作幾次後即失去興趣離開。
- 三、成人以輔助兒童操作展品為導向：在觀察中發現大部分的成人以協助兒童操作展品為主要之行為模式，通常，在指導行為之外，他們多僅是監督兒童的參觀狀況，或是站在一旁等候、聊天，偶爾會維持一下參觀秩序。
- 四、成人之行為有性別差異：觀察中發現同行成人不僅以女性居多，當男女皆同行時，指導兒童的多是女性，男性則居於旁觀，這樣的結果符合社會中兩性角色扮演：女性仍是兒童的撫育者和照顧者。
- 五、能夠引發社會互動的展品有助於提昇參觀興趣與品質
- 六、操作效果鮮明有趣之展品較吸引觀眾

上述研究皆顯示，父母的反應和展示活動本身與親子互動的品質有直接相關。而互動式展示活動提供了親子「動手作」的機會，讓他們在愉快的氣氛下，自由探索，互相交流。而本研究藉由專為 1-6 歲幼兒及其伴隨而來的家長打造的親子遊戲環境，來探討親子遊戲互動的內涵，觀察成人和幼兒的遊戲互動行為、遊戲環境及遊戲設備對於親子互動產生的影響，並試圖找出影響親子遊戲互動的因子。