



國際訊息



玩，一點都不難

在介紹各國的經驗與做法前，先看看我國的現況。

先不論罐頭遊具的好壞，至少在國內鄰里公園多半都可見兒童遊戲場的設置，根據2015年縣市重要統計指標查詢資料—都市計畫⁸顯示，都市計畫公共設施用地已闢建面積，公園總計7,801.56公頃、兒童遊樂場總計296.36公頃。但是這些兒童遊樂場大多無法讓身心障礙兒童靠近使用。雖然自2016年起，臺北市、新北市、新竹市、高雄市、新北市、臺中市等縣市政府均開始著手規劃無障礙/共融遊戲場，但截至2017年5月僅有新竹市、臺北市於以下幾個鄰里公園、學校設有無障礙遊具。



中央公園內鳥巢鞦韆，本張照片是2016年10月26日內政部營建署前往新竹市進行「都市公園綠地無障礙環境督導」時所拍攝。搭乘鞦韆者是一位女性成人，平時使用輪椅代步，後方推著鞦韆是一位使用電動輪椅的男性成人，兩位均是內政部營建署的督導委員。

一、新竹市：中央公園（鳥巢鞦韆）⁹。

二、臺北市¹⁰：

- （一）榮星公園（環型天梯、沙坑遊戲板、親子滑梯、攀爬網、單繩吊籠、梅花樁）
- （二）碧湖公園（手造木船、傳聲筒、鳥巢鞦韆及座椅式鞦韆、攀爬網、沙坑）
- （三）中研公園（鳥巢鞦韆、沙坑遊戲板、旋轉飛輪、雙人搖搖馬、旋轉椅、溜滑梯）
- （四）士林4號廣場（溜滑梯、無障礙坡道、旋轉座椅、互動轉輪）
- （五）大佳河濱公園（沙坑區-挖土機與玩沙臺）
- （六）兒童新樂園（多層次玩水臺、玩沙臺、旋轉盤）
- （七）大安國小（巨蛋攀爬架、攀爬滑梯、鞦韆及跳跳板）
- （八）建安國小（互動式遊戲組、聽覺遊戲組(含傳聲筒及音樂板)、搖椅遊具組及攀爬遊具組)

除了地方縣市政府外，中央政府相關部會雖因應民意而有相關作為，但仍顯不夠積極。

一、衛生福利部社會及家庭署

《兒童及少年福利與權益保障法》第24條於2015年11月17日參照CRC第31條之精神修正，考量身心狀況或家庭背景特殊之兒童及少年（如罹患疾病、身心障礙、單親、隔代教養等），欲參與感興趣之休閒、娛樂及文化等活動，卻因主辦單位之偏見或刻板印象，遭受差別待遇，甚至被拒絕參與活動，顯已違反CRC揭櫫之禁止歧視原則及平等參與活動之權利。故條文第一項修正為「文化、教育、體育主管機關應鼓勵、輔導民間或自行辦理兒童及少年適當之休閒、娛樂及文化活動，提供合適之活動空間，並保障兒童及少年有平等參與活動之權利。」

雖法令明定兒童的遊戲權應獲保障，但《兒童及少年福利與權益保障法》的主管機關衛生福利部社會及家庭署對於兒童遊戲場的相關政策，目前以安全管理為重點，於2017年1月25日修正公告的《兒童遊戲場設施安全管理規範》¹¹，僅提及營建、教育、文化、體育、經濟等主管機關與縣市政府應負責其主管場所設置兒童遊戲場之監督、管理、稽查等事項。

於2016年6月22日衛生福利部社會及家庭署召開「公園附設兒童遊樂設施遊具規劃會議」決議提及，為推動兒童遊樂設施遊具多元設計，將徵詢各界推薦兒童心理、幼兒發展、身心障礙方面等專家學者，以建立專業諮詢顧問機制，以維護兒童遊戲權益，依據決議於2016年10月13日於衛生福利部社會及家庭署公告「兒童心理、幼兒發展、身心障礙兒童專家學者資料庫」¹²，請地方政府針對公園或學校附設兒童遊樂設施遊具招標採購規劃時，建議以最有利標方式辦理採購，並建立專業諮詢顧問機制，參酌社區居民使用行為，納入需求說明書中。但光是身心障礙兒童專業領域就列出40幾名專家學者名單，有關無障礙兒童遊戲場之設置相關規定仍付之闕如，縣市政府要如何諮詢令人質疑。

於2017年衛生福利部社會及家庭署委託台灣事故傷害預防與安全促進學會辦理「國內外無障礙兒童遊樂設施規範之比較研

究」，研究計畫內容包含整理歸納國外無障礙兒童遊樂設施規範與目前推動現況、訪談身心障礙兒童與家長對於國內兒童遊樂設施共融性之現況評價等。截至本專刊出版前，研究計畫尚在執行階段，是否能針對我國無障礙兒童遊樂設施之政策規劃擬定出具體建議，還須持續關注。

二、內政部營建署

- (一) 機械遊樂設施：內政部營建署參考美國ADA 2010 (2010 ADA Standards for Accessible Design) 及英國Building Regulation 2010規定，就機械遊樂設施無障礙設計擬具相關規範，於2015年7月召開「研修公共建築物無障礙相關法規專案小組會議」中，討論機械遊樂設施之適用範圍與空間等內容，預計納入《建築物無障礙設施設計規範》附錄中，截至本專刊出版前，還在進行法制作業程序，尚未正式發布。
- (二) 非機械遊樂設施：內政部營建署於2014年8月29日函頒《都市公園綠地各主要出入口無障礙設施設置原則》¹³，依此要求各縣市政府所屬公園綠地管理機關檢視、改善各主要出入口之設置現況，並於同年開始針對各縣市辦理「都市公園綠地主要出入口無障礙環境督導計畫」；爾後內政部營建署依據《身心障礙者權益保障法》第57條之授權，於2015年10月22日訂定發布《內政部主管活動場所無障礙設施設備設計標準》¹⁴，內容規範公園、綠地、廣場等公共活動場所出入口、通路、附屬設施設備、標誌等設計標準，其中第6條前段「活動場所之觀景臺、休憩區、用餐區、兒童遊戲區及體健區，應保留輪椅與輔具使用者進出、停留及使用空間」，條文中雖提及兒童遊戲區，但僅規範兒童遊戲區之周遭空間應為無障礙環境。而原公園督導

計畫亦於2016年配合新標準制定調整為「都市公園綠地無障礙環境督導計畫」，雖於公園實地訪評時，督導委員會視實際狀況於督導指標的附屬設施項目就無障礙遊具之設置酌以加分，但引導縣市政府推動的效果並不大。

三、經濟部標準檢驗局：

於1989年12月13日制定公布《CNS12642公共兒童遊戲場設備》¹⁵，並於2016年6月14日最終修訂，其內容提及到達遊具之無障礙通道（坡道）、輪椅無障礙平臺等內容。但國家標準並不具法令強制性，且遊樂設施並非是《商品檢驗法》所稱之應施檢驗商品，僅於2017年1月1日開始針對兒童遊戲場彈簧搖動設備實施自願性產品驗證¹⁶，針對化學性安全要求與物理性安全要求進行產品驗證。

國外的做法如何？有值得我們學習或效法之處嗎？讓我們一起來看看各國的現況。

- 一、美國
- 二、澳洲
- 三、韓國



美國

☆法令

在討論各國保障身心障礙者權益相關法案時，幾乎不可避免一定會提到《美國身心障礙者法案》(Americans with Disabilities Act)，該法於1990年通過，以保障身心障礙者平等就業、接受各種公共服務應享有的權利。其中針對建築物、公共及商業設施、休閒娛樂場所等亦有許多規定，而1991年則發布了《美國身心障礙者法案無障礙指引》(ADA Accessibility Guidelines (ADAAG))¹⁷，作為建築物及各項設施之設計標準。

ADAAG中提及了餐廳、醫療照顧設施、商業設施、圖書館、交通設施、行政司法機關、矯正設施與休閒娛樂設施等，其中休閒娛樂設施之範圍包含了遊樂設施、划船設施、釣魚碼頭與平台、高爾夫球設施、小型高爾夫球設施、遊戲區、健身器材、保齡球道、射擊設施、游泳池、淺水池、水療中心等。以下就機械遊樂設施 (Amusement Rides) 與遊戲區 (Play Areas) 兩部分簡要介紹。

一、機械遊樂設施

- (一) 數量：每個遊樂設施至少要提供一個輪椅區/或至少一個可供移位的座椅/或至少一個移位的設備。
- (二) 無障礙通路：上下遊樂設施之位置應有無障礙通路連接，若通路坡度大於1：20則需設置斜坡。
- (三) 上下遊樂設施之區域：應提供輪椅迴轉操作空間，且地面坡度不得超過1:48。
- (四) 標示：在等候區應設立該遊樂設施提供何種無障礙設備之立牌。

(五) 遊樂設施輪椅區：

1. 地板面的坡度不得超過1:48，且上下遊樂設施之位置的地板應堅固平整。
2. 輪椅區與上下位置間的連接，垂直落差應在正負5/8英吋 (16mm) 以內，水平間距在正常載客的條件下不得大於3英吋 (75mm)。
3. 輪椅區空間應至少30英吋 (760mm) 的淨寬度，以及自地板面量起至少9英吋 (230mm) 以上的48英吋 (1220mm) 淨長度。
4. 若輪椅區僅能從側邊進入，必須有足夠空間讓使用輪椅或行動輔具的個人可以進出遊樂設施。
5. 輪椅區中的突出物：輪椅區從地面量起9英吋 (230mm) 與27英吋 (685mm) 之間允許在輪椅前方有最大至6英吋 (150mm) 的突出物；輪椅從地面量起超過27英吋 (685mm) 以上允許在輪椅前方有最大至25英吋 (635mm) 的突出物。
6. 輪椅區入口至少應為32英吋 (815mm) 的淨寬度。且輪椅區的一側需與無障礙通路連接。
7. 陪伴者座位：遊樂設施內部寬度大於53英吋 (1346mm)、有一個以上的座椅且輪椅不需置於遊樂設施的中心位置時，每個輪椅區需提供一個陪伴者座位。若遊樂設施的座椅是肩對肩的設計，陪伴者的座位也應與相鄰的輪椅區肩對肩。

(六) 遊樂設施移位設計的座位

1. 移位高度：從搭乘區的地板面量起，移位高度在14英吋 (355mm) 與24英吋 (610mm) 之間。
2. 移位入口：遊樂設施的入口須提供從輪椅或行動輔具移位至遊樂設施的淨空間。
3. 輪椅停放空間：應在每個所需的遊樂設施的上下位置

或鄰近區設計一個可供移位的輪椅停放空間，且不得與出口與無障礙通路重疊。

(七) 遊樂設施的移位設備

1. 移位設備座椅的高度：從搭乘區的地板面量起，移位高度在14英吋（355mm）與24英吋（610mm）之間。
2. 輪椅停放空間：應在每個所需的移位設備的上下位置或鄰近區設計一個輪椅停放空間，且不得與出口與無障礙通路重疊。

二、遊戲區

- (一) 地面遊戲組件：每個類型中至少其中一種需位於無障礙通路上。若遊戲區也提供高架遊戲組件，則地面遊戲組件設置的數量就要如下表，且位於無障礙通路上。

高架遊戲組件之數量	位於無障礙通路上的地面遊戲組件的最少數量	位於無障礙通路上的地面遊戲組件的不同類型的最少數量
1	不適用	不適用
2-4	1	1
5-7	2	2
8-10	3	3
11-13	4	3
14-16	5	3
17-19	6	3
20-22	7	4
23-25	8	4
25以上	超過25每增加3為8+1，或其分數	5

- (二) 高架遊戲組件：至少50%需位於無障礙通路上，坡道需符合規定。

- (三) 無障礙通路：應位於遊戲區的邊界線內，且應與地面遊戲組件連接。無障礙通路上不得有從地板面量起80英吋（2030mm）以下的突出物。無障礙通路的淨寬度在地面層應至少為60英吋（1525mm）、連接高架遊戲組件應至少為36英吋（915mm）。

(四) 移位系統

1. 移位平台：應可從輪椅或行動輔具移位，平台應為水平表面，深度應至少為14英吋（355mm），寬度應至少為24英吋（610mm），高度從地面量起至少在11英吋（280mm）與18英吋（455mm）之間。移位空間應為48英吋（1220mm）長，且與移位平台24英吋（610mm）邊長水平且位於無障礙的那一側。應提供移位的支持方法。
2. 移位階梯：當從移位平台移動至位於無障礙通路上的高架遊戲組件時，則需提供移位階梯。移位階梯的水平表面深度至少為14英吋（355mm），寬度應至少為24英吋（610mm），每個移位階梯最高不得大於8英吋（205mm），且應提供移位的支持方法。

(五) 遊戲組件

1. 操作空間：需與遊戲組件同樣高度，任何方向的坡度均不得大於1：48，鞦韆的操作空間應緊鄰於鞦韆旁。
2. 地面淨空間：遊戲組件的地面淨空間應至少為30英吋（760mm）×48英吋（1220mm），且任何方向的坡度均不得大於1：48。
3. 遊戲桌：容膝空間應至少高24英吋（610mm）、深17英吋（430mm）、寬30英吋（760mm），邊

緣、緣石或其他障礙物最高不得超過31英吋（785 mm）。

4. 入口與座椅：若遊戲組件需要移位至入口或座椅，則入口或座椅的高度從地面量起至少在11英吋（280 mm）與24英吋（610mm）之間。
5. 移位支持：若遊戲組件需要移位至入口或座椅，應提供支持移位的方法。

（六）地面：應符合ASTM F 1951標準的無障礙要求，使用區域地面應符合ASTM F 1292標準的衝擊吸收性能要求。

（七）軟材包覆的封閉式遊戲結構：若為3個或3個以下的入口，應至少1個入口位於無障礙通路上；若為4個或4個以上的入口，應至少2個入口位於無障礙通路上。

☆設計指引

ADAAG中對於遊樂設施、遊戲區中各項設備的尺寸與設計標準都很明確，但恐怕看完後還是不知道無障礙的遊樂設施與遊戲區應該如何設置。不過別擔心，美國無障礙委員會（United States Access Board）擬定了一系列的指引，更進一步解釋法令中所指的设计標準為何，並搭配圖片或照片，利於理解。

以無障礙遊樂設施Accessible Amusement Rides¹⁸的指引內容為例，設計標準中所提的「輪椅區中的突出物」，光看文字實在不知所指為何，不過看了指引中對應的圖片，一位成人女性與一位使用輪椅的成人男性乘坐在機械遊樂設施中，抓握著扶手，旁邊再標註各區域的尺寸，就不難理解所謂突出物的限制是因為輪椅使用者乘坐在輪椅上，輪椅腳踏板與膝蓋的高度、深度都要被考量，扶手或是其他設施配備的設置要避免卡住腳踏板才不會導致輪椅無法進入。無障礙遊戲區Accessible Play Areas¹⁹與無障礙遊戲場的地面處理Surfacing the Accessible Playground²⁰的

指引也都有清楚圖示的呈現。

而全國健康、體能活動與身心障礙中心（the National Center on Health, Physical Activity and Disability (NCHPAD)）網站上「Playgrounds for All」²¹的專文介紹，則提出些觀點值得想要設計規劃、推廣無障礙遊戲場的人做為參考。包含玩對於身心障礙與非身心障礙的兒童同等重要，有助於其社會與體能發展，透過互動可以彼此學習欣賞，且不論是身心障礙與非身心障礙的兒童對於遊玩的安全、挑戰、體能、想像與互動經驗的期待並沒有不同，設置無障礙遊戲場不只有兒童受惠，本身為身心障礙者的父母、祖父母、有較小需要乘坐娃娃車嬰幼兒的父母都可進入遊戲場與兒童互動。無障礙遊戲場並不代表無趣，要記得挑選不同形式的遊具提供不同的遊玩體驗，如擺盪、滑行、攀爬等，也要記得兒童可能使用輪椅、助行器、柺杖等不同輔具，會在使用遊樂設施時持續使用行動輔具或是從行動輔具上移位，所以表面處理、無障礙通路連接不同遊具非常重要。在推廣無障礙遊戲場時，可能會面臨「我們的社區又沒有身心障礙的兒童、法令不具強制性、太花錢」的反對聲浪，這時需提出具體統計數據，且需繼續向遊具製造商與設計者遊說，請其依ADA設置無障礙遊戲場等等。

☆實例

一、摩根樂園Morgan's Wonderland²²

摩根樂園的建置起因於Gordon Hartman先生的女兒Morgan於2005年在飯店的游泳池想要找其他小孩玩，但是卻沒有人願意與身心障礙的Morgan互動，因此Gordon Hartman決定建造一個讓障礙與非障礙的兒童可以一起遊玩、互相理解的遊戲場。

2010年耗資3400萬美元的摩根樂園落成於德州聖安東尼市（San Antonio, Texas），占地25英畝，原為一個採礦場，是全球第一個以共融為設計重點的主題式遊樂園。遊樂園區分為25

區，適合全齡與各種能力者（people of all ages and abilities）可一起遊玩，營業時間依網站公告，特殊需求與2歲以下兒童免費入場、3~17歲兒童收費11美元、18~61歲成人收費17美元、62歲以上高齡者收費11美元、軍人收費11美元。由於遊樂園面積廣大，提供GPS定位手環供入園者使用，可在園區內設置的地點查詢機掃描手環，就可以得知一起入園的夥伴身在何處，兒童也不能在沒有同行大人的陪伴下離開園區；手環除了提供定位訊息，也會將入園者在感覺村中播報氣象、繪製車輛，以及搭乘越野賽車的照片，以E-mail傳送檔案。

遊樂設施包含機械式遊樂設施（旋轉木馬、摩天輪、小火車）、地面與高架遊戲組件（座椅式鞦韆、輪椅可直接搭乘的鞦韆）、越野賽車、玩水區、音樂花園、感覺村、沙坑區、釣魚區等，輪椅使用者能搭乘使用所有的遊樂設施，而遊樂園也設置了無障礙廁所（含照護床）、點字標示、3D公園模型、協助動物休息區等。

2017年6月中旬戲水區（Splash Park）正式對外開放，並提供三種款式的防水輪椅供免費借用。

二、魔法橋遊戲場Magical Bridge Playground²³

魔法橋遊戲場的建置起因於Olenka Villarreal女士的小女兒為智能障礙者，她認為擺盪的動作對其女兒有幫助，但由於女兒的上身力量有限，無法自己抓握擺盪設施的鍊條，而在她的家鄉加州帕羅奧圖市（Palo Alto, California）並沒有設置相關的遊樂設施滿足她女兒的基本需求，這使得Olenka Villarreal納悶身心障礙的兒童都去哪裡玩？經過廣泛的研究，她驚訝的發現帕羅奧圖市並沒有一個真正的無障礙公園。Olenka Villarreal在2008年參加了帕羅奧圖市公園之友委員會（the Board of the Friends of the Palo Alto Parks），決定要喚醒各界對於障礙兒童遊戲權的重視，最終透過帕羅奧圖市的指導與土地捐贈（面積1.3英畝），



魔法橋遊戲場實景（照片取自魔法橋基金會網站）。

耗時7年、380萬美金的規劃研究，魔法橋遊戲場最終於2015年4月開幕。

地點位於加州帕羅奧圖市的米切爾公園（Mitchell Park），由帕羅奧圖市負責管理維護，被譽為是全美最具創意和融合的遊戲場。全年無休，每日開放時間為上午8點至晚上10點，免費使用。

此遊戲場並非僅以ADA為設計依據，因ADA之內容偏重於輪椅使用者之需求，依據魔法橋基金會的網站資料，身心障礙者中約有10%使用輪椅，但90%有認知、發展、感官的障礙，因此魔法橋遊戲場的規劃並非僅關注無障礙的物理空間，而是以所有人都能共同遊玩為重點，且強調並非是「特殊需求」的遊戲場。

空間規劃為搖擺區（SWINGING ZONE）、滑行之及攀爬區（SLIDING AND CLIMBING ZONE）、音樂區（MUSIC ZONE）、旋轉區（SPINNING ZONE）、友善角落（KINDNESS CORNER）、遊戲屋+遊戲舞台（PLAYHOUSE + PLAYSTAGE），特色為100%融合（平順無縫的通路、輪椅使用者可前往兩層樓的遊戲屋、樹屋及小山丘、融合遊具-旋轉球椅、座椅式鞦韆、圓盤鞦韆、搖擺船、旋轉盤、滾輪滑梯等）、100%創意、100%多樣豐富。

澳洲

☆政策

澳洲身心障礙者及其照顧者委員會（National People with Disabilities and Carer Council (NPWDACC)）於2009年發布一份檢視澳洲身心障礙政策的報告－「排斥：澳洲身心障礙者及其家庭的經驗」（Shut Out: The Experience of People with Disabilities and their Families in Australia）²⁴，其中提及輪椅使用者無法接近使用一些公共設施，如遊戲場、游泳池、劇院、餐廳、旅館及咖啡館。

澳洲政府依據這份報告提出2010～2020為期十年的國家身心障礙政策（The National Disability Strategy 2010-2020²⁵），此份政策由澳洲社會福利部（Department of Social Service）制定，包含六個優先行動領域，第一個即是融合與無障礙的社區（Inclusive and accessible communities），包含大眾運輸工具、公園、建築物、住家等無障礙物理環境；數位訊息與溝通技術；社會、體育、休閒與文化生活等公民生活。預期目標是希望身心障礙者可以生活在無障礙且設計良好的社區中，並能在社會、經濟、體育與文化生活享有充分參與的機會。

各級政府也依此制定身心障礙相關的行動方案，州政府行動方案的內容多與國家政策相同，僅提出要建立融合與無障礙的社區生活環境，市政府則會具體提出要推行建置融合遊戲場的目標。舉例如下。

塔斯馬尼亞州政府 Tasmanian Government

Tasmanian Disability Framework for Action 2013-2017²⁶ 身心障礙行動框架共有六個領域，第一個為融合及無障礙的社區

（Inclusive and accessible communities），包含大眾運輸工具、公園、建築物、住家等無障礙物理環境；數位訊息與溝通技術；社會、體育、休閒與文化生活等公民生活。細項的行動目標如下

1.4 改善身心障礙者於社區、文化、體育及娛樂活動的參與機會

1.4.1 增進身心障礙者於社區、文化、體育、娛樂及體能活動的參與機會

1.4.2 促使州政府的志願方案（volunteering programs）對於身心障礙者更為無障礙

昆士蘭州政府 Queensland Government

依據昆士蘭政府網站資料顯示，昆士蘭推行「所有能力者遊戲場方案」（All Abilities Playground Project）²⁷以促使障礙與非障礙的兒童可以一起遊玩、享受樂趣，截至2017年2月，昆士蘭已經建置17個「所有能力者遊戲場」²⁸。

以昆士蘭的黃金海岸市（City of Gold Coast）為例，提出「2014-2019無障礙與融合城市行動計畫」（Accessible and Inclusive City Action Plan 2014-2019），其中即包含建置無障礙的遊戲空間（Accessible play spaces）²⁹，最受歡迎的即是位於Kurrawa Pratten Park的All Abilities Playground了。

雪梨市 City of Sydney

A City for All – draft Inclusion (Disability) Action Plan 2017-2021³⁰，此份行動方案於2017年5～6月間為徵詢意見階段，草案內容可見四大承諾聲明，包含積極的社區態度與行為（Positive community attitudes and behaviours）、適於居住的社區（Liveable communities）、有意義的就業（Meaningful Employment）、公平獲得主流服務的機會（equitable access to mainstream services）。

第二項「適於居住的社區」是要建置一個讓人們可以生活、學習、工作、遊玩、感到安全、有歸屬感、養家糊口與安老的地方，其中「無障礙的場所與空間」(Accessible places and spaces)的項目中與融合遊戲場相關的結果與行動策略如下：

結果與目標	行動：我們將採取的行動	指標	職責	時間	參考
公共領域的基礎建設是無障礙的，其設計、維護與管理讓身心障礙者可以有尊嚴與獨立的漫遊於城市中	6. 提供一個全新市中心的全融合遊戲空間	#在雪梨市的融合遊戲機會	城市方案	2021	草案可持續發展的雪梨2030目標(Draft Sustainable Sydney 2030 Objective)：4.1城市與鄰近區域建置無障礙、安全且與人行道、自行車道、綠地連結的網絡

第四項「公平獲得主流服務的機會」，是要解決身心障礙者在搜尋政府服務時常會遇到困難的狀況，其中「公共參與社區生活」(Public Participation in Community Life)的項目中與融合遊戲場相關的結果與行動策略如下：

結果與目標	行動：我們將採取的行動	指標	職責	時間	參考
身心障礙者可以取得雪梨戶外空間的無障礙相關資訊，包含娛樂與開放空間，且身心障礙者可以有自信的規劃他們的行程	33. 提供城市中最受歡迎的30個公園的無障礙特點與障礙訊息，包含如何使用這些公園的戶外體育與休閒設施，以及哪裡有融合遊戲機會的細節	#城市網站中對於開放空間之無障礙特點的描述比例 #此訊息相關的下載/客戶服務查詢	城市綠化與休閒	2018-2019	草案可持續發展的雪梨2030目標(Draft Sustainable Sydney 2030 Objective)：6.4公平近用社區設施與場所、公園與休閒設施以維持日常生活的幸福感

加拿大灣市City of Canada Bay

加拿大灣市於2007年通過了「讓我們一起玩遊戲場政策」(Let's Play Playground Strategy)³¹，提供未來建置與管理遊戲場的方向，期待讓社區中每個人都可以造訪，能為兒童及其家庭建置具挑戰性、吸引人與維護良好的遊戲場，並增進社區互動與連結的機會。其中預期結果第一項「規劃讓社區中每個人都可造訪的遊戲場」(Well planned playgrounds that are within reach of everyone in the community)，有一項策略為融合的設計(Designing for inclusion)，包含提供無障礙停車場、通往停車場/交通場站/設備/廁所等的通路坡度不大於1:14、軟墊的鋪面便於輪椅或拐杖使用者移位、無障礙遊樂設備(輪椅移位平台，以及可以讓使用推車、輪椅、拐杖等行動輔具或視覺障礙的兒童使用的各種形式的遊樂設施)、無障礙廁所、附屬設備(烤肉架、桌椅、飲水機)。

除此之外，Draft Disability Inclusion Action Plan (DIAP) for 2017-2021³²，這份障礙融合行動方案草案(2017年4~5月間為徵詢意見階段)包含四大方案：發展積極的社區態度與行為(Developing positive community attitudes and behaviours)、創造更多適居的社區(Creating more liveable communities)、支持有意義的就業(Supporting access to meaningful employment)、透過更好的系統與過程改善服務可近性(Improving access to services through better systems and processes)。其中要達到「創造更多適居的社區」的政策共有三項，改善人們於城市漫遊的機會(Improve opportunities for people to move around our City)、改善設施、服務及方案的可近性(Improve access to facilities, services and programs)、提供整個社區融合的活動(Deliver inclusive events and activities which are accessible to the whole community)。而要達到「改善設施、服務及方案的可近性」，其中一項行動計畫則為在設計

或更新新的遊戲場及開放空間時，要考量融合設計的原則，此項行動列為在2017~2018年完成的短期計畫。

特維德郡Tweed Shire Council

Tweed Shire Council's Access and Inclusion Plan 2014-2018³³，這份無障礙與融合計畫包含五項政策結果，其中「依照通用原則與社會融合提供與維護物理建設與基礎服務」(Physical Infrastructure and Essential Services are Provided and Maintained in Line with the Principles of Universal Access and Social Inclusion)提及「所有人均可近的遊戲場與公園」(All Access Playgrounds and Parks)，此項內容敘明通用設計原則讓社區中的每個人不論能力、年齡都可到戶外環境，而特維德郡不論是現在或是未來在建設公園時都會導入無障礙與可近性設計。達到此項政策結果的相關行動如下：

政策行動	執行年度
5.促使社區工作團體指引「所有人均可近的遊戲場」方案	持續
6.發展與確認「所有人均可近的遊戲場」的概念設計	2014-2015
7.尋求補助資金以建置一個「所有人均可近的遊戲場」	2015-2018

☆指引

一、The Principles of Inclusive Play

2012年 Touched by Olivia基金會在澳洲政府的資助下，與一些景觀設計師、學者與非營利的倡導團體共同擬定了融合遊戲的原則 (The Principles of Inclusive Play)³⁴，共有六點。

原則一：每個人都可以玩 Everyone can play

定義：不是每個人可以玩每項遊樂設施，但每個人都可以找到最適合自己的遊樂設施。

理由：一個真正的融合遊戲空間需要擴及邀請每個人，使其能加入遊戲體驗；不同年齡與能力等級代表著不是每個遊戲機會都適用每個個別的遊戲者。

如何達成：遵循通用設計原則創建融合空間，這是超越無障礙而進入到讓社區所有成員都可融入的設計，無障礙代表是讓有不同需求的人可以使用空間，如斜坡、特殊的便利設施，融合則是讓所有能力的人可以使用共同的空間。

原則二：接近自然 Access to Nature

定義：協助與維持與大自然的連結。

理由：接近自然可以帶來極大的益處，然而在創建一個融合遊戲的環境時卻可能失去這樣的益處。

如何達成：

- 使用天然的材料-以繩索、巨石、木頭去建造一個安靜的空間，讓過度興奮的遊戲者可以有空間放鬆。
- 選擇適合遊玩環境的植栽，以鼓勵那些可能會有困難的人們接近遊戲場。
- 確保有自然遮陰的遮蔽物，可以保留現存的樹木、移植大樹或種植新樹。
- 選擇可以透過感官體驗自然的材料，樹葉、沙、豆莢、堅果等

不同材質可創造出驚人的遊戲道具。

原則三：完全體驗 Total Experience

定義：邀請所有社區成員享受玩樂帶來的社會與健康益處。

理由：遊戲是每個人都應享有的權利，創造一個無障礙、可近的經驗不僅僅是遊樂設施的選擇，而須考量人們到達這個遊戲環境的基礎建設、地點、邀請與旅程。

如何達成：

- 多種感覺：高與低、大聲與柔和、平滑與粗造、陰影與光。
- 隱私的空間。
- 可分享遊戲的空間。
- 便利設施務必要有更換台與遮陰處。
- 空間的連結。
- 時間充裕。
- 觀看的機會。
- 平衡風險與挑戰。
- 最短旅行路徑。

原則四：與社區連結 A connection to community

定義：在過程中要讓社區參與並諮詢其意見，活化社區的氛圍。

理由：參與過程的結果是一種所有權，也是旅程的一部分。

如何達成：

第一階段—計畫

目的要確認利益關係人的「想要」與「需求」，利益關係人包含內部與外部（注意家庭及特殊學校的重要性）。

建立社區參與策略的方案

- 誰：確認利益關係人。
- 什麼：我們打算做什麼。
- 如何：我們打算怎麼做。

第二階段—設計

- 整合的重要性—在地小的空間也是目的空間，特別是在地空

間有助於建立社會資本與社區連結，你的社區有遊玩政策嗎？

- 兒童及其家庭務必要參與設計過程。
- 將設計過程視為社區發展機會。

第三階段—發布

- 與所有行動者接觸，即是在社區也是如此，因為你建造的永遠不會與你設計的完全相同。
- 讓所有利益關係人了解及參與，透過地方媒體、部落格及學校通訊。

第四階段—維持

- 維護團隊的教育過程。
- 解釋物品的設計概念—公園標示、網站。
- 提供指示說明設備/空間如何維持，以利其能正常運作。

第五階段—持續參與

- 持續參與策略。
- 為家庭、訪問者及所有人提供協助其規劃行程的資訊，如網站。
- 遊戲場的友好團體透過使用線上媒體，如臉書來安排會面。
- 不僅僅是實際完成。

原則五：獨立遊戲—我可以自己做！

Play Independence – I can do it myself!

定義：提供與鼓勵不同能力的人的遊玩經驗，這可提升獨立與掌握感。

理由：賦予能力vs失去能力、融合而非無障礙。

如何達成：

- 規劃設計不同年齡的活動。
- 混合能力的活動。
- 問題解決/合作。
- 父母參與。

- 提供與鼓勵不同能力的人的遊玩經驗，這可提升獨立與掌握感。
- 進階的挑戰以反映出保持發展與社會的整體連結-認知、身體、社會、精神、美學。
- 提供安全遊戲空間讓兒童及其照顧者可在經驗中信任/享受/放鬆/有自信。
- 選擇活動的機會，如個人遊戲、團體遊戲或創意與想像遊戲、自我思考。
- 自發的機會。

原則六：友誼-社會參與 Friendship – Social participation

定義：提供與鼓勵不同能力的人的遊玩經驗。規劃與設計空間以收集與分享遊戲空間內與周圍。

理由：關係是由貢獻促成，促進社會互動。

如何達成：

- 公共座位/聚集空間。
- 建立談話點或會面點。
- 咖啡店。
- 規劃設計吸引人的活動以促使社會互動。
- 混合能力的活動。
- 合作/分工活動。
- 一起玩。
- 物理/設計/活動/設備選擇，如網子、沙坑。
- 景觀/植栽設計以促成隱藏與有趣的地形。
- 在遊戲空間中規劃與設計安靜的空間。
- 退出社會情境的區域。
- 可休息與思考的空間。
- 觀察他人的機會。
- 選擇。

二、What is Inclusive Play ?

2016年Touched by Olivia基金會出版的遊戲狀況報告 (State of Play 2016)³⁶，是該基金會成立10年於澳洲建置了20個融合遊戲場後，透過訪談與研究，整理在澳洲建置融合遊戲場的重要性與必要性的相關資訊。報告中除了重述上面提及的融合遊戲的原則外，也說明了什麼是融合遊戲 (What is Inclusive Play?)

融合遊戲場是要讓不同年齡與能力的兒童可以在一個環境中一起遊玩，而這個遊戲場並不只是設置輪椅可使用的鞦韆或是斜坡就好，而是須有無障礙通道、無障礙停車位、感官與觸摸遊戲、認知與視覺提示、無障礙與跨齡的遊戲設備等。以下幾點可用來檢視遊戲場如何改善以讓社區中的家庭成員均可造訪。

- 擺盪設備可滿足所有能力者的需求 (如鳥巢鞦韆、幼兒可乘坐的鞦韆、輪椅使用者可乘坐的鞦韆、飛翔滑索)
- 設備不能僅適用幼兒，也要考量設置斜坡與扶手
- 較大的遊樂設備可供年齡較大的身心障礙兒童或是父母協助兒童時使用 (如雙道溜滑梯)
- 攀爬平台、隧道、小屋要讓每個人都可接近使用，要盡量設計靠近地面或是夠寬的坡道
- 更多陰涼處、樹木與自然融合
- 良好的廁所設施，包含可讓年齡較大的兒童更換尿布
- 良好的遊戲場及設備，包含順平的鋪面
- 更多的座椅及桌子
- 融合遊戲不將身心障礙的兒童隔離 (如不將輪椅使用者的鞦韆設置在與其他鞦韆不同的位置)
- 感官遊戲區也是安靜的區域
- 遊戲場周圍需有圍籬

☆實例

Livvi's Place (Timbrell Park, Five Dock)

Livvi's Place的建置起因於2006年John與 Justine Perkins的女兒Olivia因罕見疾病於8個月大時過世，兩人有感於許多身心障礙兒童的基本人權-遊戲機會並沒有獲得保障，於是於女兒過世後的6週，成立了Touched by Olivia基金會³⁶。

依據加拿大灣市 (City of Canada Bay) 的網站³⁷介紹，Livvi's Place是澳洲首座是由加拿大灣市、Touched by Olivia基金會與建設公司Leighton Contractors共同合作為全齡與任何能力的兒童所打造的遊樂場 (all abilities playground)，於2009年11月15日於五碼頭的廷布雷爾公園 (Timbrell Park, Five Dock) 正式啟用。遊樂場對於all abilities的定義是，可以讓行動不便、視覺障礙、聽覺障礙與自閉症的兒童及其家長、祖父母都可以一起平等、安心地玩，包含通路鋪面平整與淨寬達180公分便於使用輪椅的兒童通行、通路材質與對比色明顯便於視覺障礙的兒童追跡察覺、為自閉症的兒童設計一個可以不用與他人互動的安心區域等。這樣的設計會不會讓遊樂場一點都不好玩？那可不！Livvi's Place中的遊樂器材相當多樣，如

1. 電動圓形旋轉平台 (merry-go-round)，可以容納多人同時搭乘，包含直接站立與輪椅使用者 (最多6台輪椅)，也可坐在座椅 (4張) 上。需有人持續按壓操作鈕才會旋轉，速度分為5公尺/秒、2公尺/秒兩種，也有緊急停止鈕。
2. 鳥巢鞦韆 (the birds Nest Swing)：一個圓形的網狀鞦韆，可以讓成人與兒童同時乘坐，而不必費力抱著兒童又擔心可能掉落。
3. 前後座搖搖馬 (Tandem Bull Rider)：不同常見的搖搖馬僅可由兒童一人乘坐，這裡的搖搖馬設計讓成人可以坐在兒童後方，用身體與膝蓋協助行動力受限的兒童保持平衡，且三組搖



Livvi's Place中設置的電動圓形旋轉平台 (照片取自Touched by Olivia基金會)。

搖馬的排列方式設計為Y字型，鼓勵兒童可多些眼神接觸與互動。

4. 溜滑梯 (Slippery Slide)：平台的設計便於大人協助兒童一起使用，且材質為不鏽鋼而非塑膠，因引起的靜電可能會損壞人工電子耳。
5. 蛇與階梯的步道 (Snakes and Ladders Path)：橡膠軟墊的步道上排列著數字，自閉症的兒童可以走著步道邊數著數字以降低焦慮。
6. 音樂雕塑 (Musical Sculpture)：除了成人與兒童都可體驗外，聾人也可透過震動感受聲音，輪椅使用者走過連接甲板的金屬坡道，則可透過震動感受到鐘聲。
7. 旋轉盤
8. 攀爬架

當然除了遊樂器材外，遊戲場也設置了無障礙廁所 (包含電動照護床electric adult change table、為特殊學校準備的儲物櫃)、無障礙停車區、MP4導覽器、電子安全閘門、輪椅使用者可使用的野餐桌等各項設施，讓身心障礙的兒童及其照顧者都更能安心、放心與開心的玩。

韓國

☆法令

障礙者差別禁止及權利救濟等相關法令（簡稱障礙者差別禁止法）（2016年8月4日施行）**장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률**（**장애인차별금지법**）³⁸第35條明定對障礙兒童的差別禁止，敘明任何人不能以兒童有身心障礙為由，對其所有生活領域有差別對待，且任何人不能剝奪障礙兒童接受教育、訓練、健康保護服務、復健服務、就業準備、娛樂等機會。宣示了身心障礙兒童接受娛樂的機會應該獲得保障。

至於有關兒童遊樂設施，是由國務總理下設的國民安全處（**국민안전처**）負責掌管，業務主要範圍是兒童遊樂設施的安全管理政策與制度改善，並訂有兒童遊樂設施安全管理法（2017年1月8日施行）**어린이놀이시설 안전관리법**³⁹，現行法令的重點為設施的設置與管理，並未考量使用對象之需求。

因此在2017年1月31日由趙培淑（**조배숙**）等12名第20屆國會議員提案修正該法⁴⁰，提案理由為國家與地方自治團體為了障礙兒童可以安全、舒適的使用兒童遊樂設施，應制定必要的政策與提供支援方案，以利障礙兒童與非障礙兒童可以打成一片，也可降低因為從小未接觸障礙者而助長了對於障礙者的歧視與偏見的結果。建議修正條文是在第2條之2「國家及地方自治團體的職務」中新增第2項「國家及地方自治團體為了讓障礙的兒童能夠安全、舒適的使用兒童遊樂設施，應規劃兒童遊樂設施的設置、維持及修繕等必要政策及支援方案」。截至2017年5月底前，該法尚未進入委員會審查。

除了兒童遊樂設施安全管理法外，有關設置遊戲場的規範散佈在不同法令中，僅有下列法令提及與身心障礙相關內涵。

於都市公園及綠地等相關法令施行規則（簡稱公園綠地法

施行規則）（2016年3月31日施行）**도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 시행규칙**（**약칭: 공원녹지법 시행규칙**）⁴¹第9條規範「公園設施的設置、管理基準」條文中提到，公園設施中對於兼作為肢體障礙者、老弱者及孩童使用的設施，構造不得有障礙，或應設置相關設備使其能容易接近使用。

至於公園設施的無障礙相關規範，訂於障礙者、高齡者、孕產婦等便利促進保障相關法令（簡稱障礙者等便利法）（2016年8月12日施行）**장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률**（**장애인등편의법**）⁴²中，不過僅規範公園中需要設置的無障礙設施包含無障礙出入口、無障礙通路、無障礙廁所、導盲磚、視覺障礙者引導設施、無障礙售票處/販賣機/飲水台、便於障礙者使用的其他公園設施，並另訂有細部設置基準，但其中未明確指出兒童遊樂設施設置的相關內容。

☆設計指引、報告書

有感於政府法令的不足，社團法人無障礙生活環境市民聯隊（**사단법인 장애물없는생활환경시민연대**）⁴³這個以倡議無障礙議題為主軸的非營利組織，多年來持續倡議與關注無障礙兒童遊戲場，並在2014年與建造想要行走的都市市民聯隊（**걷고싶은 도시만들기 시민연대**）、京畿大學研究所社區設計研究室（**경기대학교 대학원 커뮤니티디자인연구실**）、富川大學都市空間再生研究所（**부천대 도시공간재생연구소**）、造景工作所 **w u i l**（**조경작업소**）等單位組成「建造融合遊戲場網絡」（**통합놀이터 만들기 네트워크**），共同研究、推廣、設置融合遊戲場等相關事項。

無障礙生活環境市民聯隊發行的無障礙、融合遊戲場之出版品包含

一、2004年《設置障礙、非障礙兒童融合遊戲場》

（**장애·비장애아 통합 놀이터 만들기**）

內容包含檢視遊戲場的空間、了解遊戲場的現況、融合遊戲

場的物理條件、融合遊戲場設計案實例。

二、2005年《透過市民參與設置融合遊戲場之運動》

(주민참여를 통한 통합놀이터 만들기 운동)

內容包含遊戲場改善實例、肢體障礙兒童遊樂環境基本計畫相關研究、海外實例等。

三、2015年《無障礙融合遊戲場手冊》

(무장애통합놀이터 매뉴얼)⁴⁴

製作緣由起因於近年來對於融合遊戲場的關注越來越多，但是對於融合遊戲場定義為何並無定論，導致不論是團體或個人不知道如何開始推動，或是乾脆直接放棄。本手冊主要目的首先揭示融合的意義以及融合遊戲場的主要模式，並也介紹從組成到施工各階段的過程、以使用者為中心的參與設計方案，讓政府、機關與個人都能容易閱讀、實際參考使用。

內容包含

(一) 前言(手冊的目的、手冊的活用方法)

(二) 了解融合遊戲場(融合的概念及意義、融合遊戲場追求融合的概念、融合遊戲場的概念、融合遊戲場的基本原則)

其中融合遊戲場的基本原則包含：不論是誰都可公平使用、不論是誰都不會被排除在外、創新與有趣、獨立、安全、積極與活躍、舒適。承上原則，融合遊戲場的特徵包含：並非是障礙兒童專屬，而是障礙兒童與非障礙兒童可以一起開心遊玩的遊戲場；使用對象不是僅限於兒童，而是障礙兒童及其同行家人、非障礙兒童及其同行障礙家人可一起開心遊玩的遊戲場；是低學年與幼兒可以一起遊玩的遊戲場；不是僅有遊樂器具、遊樂設施，而是整體遊樂空間均可接近；具備趣味、好奇心、冒險心、多樣參與活動的遊戲場。

(三) 融合遊戲場使用者的特性(障礙的類型與活動特徵、不同障

礙類別的遊戲與遊樂設施、依據障礙類型融合遊戲場使用者類型設定、融合遊戲場使用者的障礙類型及程度考量)

以肢體障礙、感官障礙(聽覺障礙、視覺障礙)、心智障礙分類介紹，以下以肢體障礙兒童為例簡要說明。肢體障礙兒童因使用輪椅或其他行動輔具，所以遊玩多是坐著而使用手來操作，遊樂設施的設計必須考量可以使用行動輔具一邊遊玩。肢體障礙兒童又可區分為沒有使用行動輔具、使用拐杖、使用手動輪椅、使用電動輪椅，其活動特性包含動作較慢、容易跌倒、需坐著活動等，故必須要有斜坡、扶手、平整的鋪面等設計方便其移動。

雖然融合遊戲場考量各障礙類別之使用需求，但有幾點特別提醒：並非所有遊樂器具與設施均是障礙兒童都可使用，當然也有部分遊樂器具主要是為障礙兒童的使用而設置；因為障礙類別與程度差異，所以部分遊樂器具對於某些障礙類別的兒童來說，可能會有使用上的困難；融合遊戲場的使用對象雖無年齡限制，但是以4~14歲的兒童最為適合。

(四) 融合遊戲場的組成過程(了解組成的團體、組成的過程、各組成團體所扮演的角色)

主要說明「建造融合遊戲場網絡」的組成原因、參與團體，並介紹於首爾兒童大公園設置無障礙融合遊戲場之計畫、構成、設計與施工的過程，以及擬定本手冊的製作過程與各團體的負責事項。

(五) 參與方案的設計(參與方案的目的、各階段參與方案的設計、參與方案的細部內容、參與方案的結論)

參與方案的目的共有四項：從以供應商為中心的設計轉變為以使用者為中心的設計、過程中不同利益相關者要彼此理解與考量、從一次的參與轉變為持續的參與、從蒐集意見實踐融合遊戲場的意義與形成主題。

參與方案的過程分四個階段：概念設定階段(個案訪談、首爾兒童大公園行進動線調查)、基本構想階段(芝蘭川公園幼

兒/障礙遊戲場探訪、體驗與觀察)、設計階段(參與設計工作坊)、施工階段(融合遊戲場後續監督、設施修復)。

(六) 國內外相關制度及案例分析(國內外融合遊戲場相關制度分析、國內無障礙遊戲場案例分析、海外融合遊戲場案例分析、透過制度及案例所得的啟示)

介紹美國、歐盟、日本、德國等國家之法令、制度與設置案例等，並就國內外之制度與設置現況提出啟示，如下

1. 國內遊戲環境法令基準的問題點：兒童遊樂設施安全規格基準與安全管理監督機制不足；僅參照國外兒童遊樂設施的照片、型錄就模仿其外型而設計，未考量國內兒童身材與遊玩特性；兒童遊樂設施與周邊環境之相關規範未同時訂定，導致使用上的不便。因此，為了要形成一個障礙兒童可以接近與安全使用的遊戲環境，應制定一個規範遊戲場與遊樂設施之設計、製作、施工、安全管理的根本法。
2. 國外遊戲環境計畫基準的特徵：不論是否是融合兒童遊戲場，安全基準絕對是讓兒童可以接近使用的共同項目；除了為使用行動輔具的兒童考量可近性，鋪面材質的安全性、平緩的坡道、遊樂設施材料的規格化、護欄等，各國也會提出建議。
3. 國內外融合遊戲場相關制度的啟示：
 - (1) 國內：兒童遊戲場設置規定散落在不同的法令中，且每個法令的設置基準有所不同；僅在障礙者便利促進法提及公園與交通工具相關無障礙設施設置的基準；應制定一個規範遊戲場與遊樂設施之設計、製作、施工、安全管理的根本法。
 - (2) 國外：從法令規範的安全基準逐漸轉變為考量使用者的可近性而可使用的遊戲空間，不僅只有障礙兒童，而是所有使用者都可安全使用的「普遍的遊戲場」的概念；確保使用行動輔具的兒童可接近使用，具體訂定遊樂設施的安全領域、材料的規格化、護欄設置的基準等。
4. 國內無障礙遊戲場案例的限制：全韓國約有6萬處兒童遊戲場卻僅有3處是無障礙兒童遊戲場(國會幼兒園、首爾林、首爾兒

童大公園)，以及障礙福祉館有10處設置室內遊戲場，數量不但過少，無法與非障礙兒童融合，且有遊樂設施過少與不多樣化、非障礙兒童覺得無趣等狀況。

5. 國外融合遊戲場案例的啟示：比起制定遊樂設施相關無障礙設施的指南，障礙兒童遊戲方案的制定更為重要，方案是要建造一個讓障礙與非障礙的兒童可以共同遊戲的環境，且要以使用者為中心進行設計。

(七) 融合遊戲場的基本構想(基本構想的方向設定、融合遊戲場的方向、目標地點的現況分析、設計工作坊的設計與營運、以使用者團體特性為基礎而構想的遊樂設施、融合遊戲場基本構想方案)

遊戲概念	擺脫典型的遊樂設施，確保遊戲的多樣性 賦予遊樂設施遊戲的故事及主題，讓遊樂設施間有所連結
使用者	考量跨齡使用者的多樣化遊戲場 考量多樣使用者接近的設計 障礙、非障礙、兒童、高齡者可以在一起的遊戲環境
遊樂設施	可補足組合遊樂設施的不足 活化多元感覺的五感遊樂設施
遊戲場空間	大多位於較為寬敞的公園內 遊戲場地面材質即便使用天然材料，也應考量輪椅通行的可近性且不得有所區別 公園內設置多種遊樂設施(融合遊戲場+冒險遊戲場) 遊樂設施的難易度與主題多樣化(嬰幼兒+父母同行的遊戲、障礙者獨立遊戲等)
遊戲場組成方式及營運	企業、團體的贊助+使用者參與的遊樂設施製作 行政機關定期的管理 透過志工的活動，提供障礙、非障礙兒童遊戲活動的支援

融合遊戲場到底與一般遊樂場有什麼不同？可以先試著問問以下這些基本要件是否都可以滿足。接近遊樂設施是否有困難？有可以玩的多樣選擇嗎？有可以一起玩的機會嗎？有考量年齡、身體、性格等等的差異嗎？使用無障礙設施是否有不便之處？

融合遊戲場不是僅設置融合遊樂設施就好，而是一個空間概念，除了要有一個主題空間外，還要規劃冒險型、創意型、五感

體驗、協力合作的遊戲空間。設計時要考量安全的鋪面、通路、不同設施間的移動支持、便於同行者看顧等。

選定了目標地點後需就位置、面積、交通方法、行進動線、目前設置之附屬設施等進行分析，接著就進行工作坊討論。

就使用者類型而考量遊樂設施之設置需求，以肢體障礙、視覺障礙、聽覺障礙、心智障礙分類介紹，例如視覺障礙兒童只要是熟悉的場所，能確認方向與注意聲音，就可以與其他兒童溝通，遊樂設施設計時應考量的事項為以鮮明的顏色對比，以區分活動領域與危險區域。

融合遊戲場基本構想方案注重點包含追求多樣性（空間、遊戲方法、材料）、賦予社會性與協力遊戲的機能、說故事與創意的遊戲、可近性、共同參與及積極管理營運。

（八）融合遊戲場設計與施工（空間組成、設計案、設施設計、施工過程、監督與反映、照片：首爾兒童大公園內的「蠢蠢欲動遊戲場」）

融合遊戲場空間的設計方向要有效運用空間，並防止不同遊戲活動間的衝撞，因此須分別規劃為高架遊戲空間、地面遊戲空間、沙坑空間、需排隊等待的遊戲空間，而這些空間規劃也會因為目標地、兒童的遊戲特徵、導入的遊樂設施的特性等而有不同，另外也需注意不得設置被排除在行進動線與主要視線外的空間，也就是所有的空間都要與主動線連結，以及要設置休息的空間方便與兒童同行的大人可以隨時查看兒童的遊戲狀況與休息。

設計階段徵詢家長與研究小組的意見，先討論每個空間中遊樂設施的初步雛形，再就提出的遊樂設施討論要採用何種形式，確認後就開始施工，施工中也邀請研究小組、障礙兒童的父母、障礙相關專家提供修正意見，並依意見修改。

（九）活化融合遊戲場的提案（以Q&A了解融合遊戲場的核心問題、營運方案提案、政策建議）

Q&A共列出14個問題，多是推廣融合遊戲場過程中最常被提出討論的，如為什麼要設置融合遊戲場？融合的意義是什麼？融

合遊戲場與一般遊戲場有什麼不同？不論障礙類別與程度都可以在融合遊戲場內遊玩嗎？設置融合遊戲場的過程與設計一般遊戲場有什麼不同？融合遊戲場設置的費用是多少？等等。

融合遊戲場雖改善了物理環境，但並不代表就可達到融合目的，因此在營運上提出配置遊戲活動家（又稱遊戲管理人，主要是透過定期紀錄使用融合遊戲場的狀況，累積相關研究資料）與舉辦融合遊戲日（定期辦理了解融合遊戲活動的教育及推廣活動，促進社會大眾的理解）兩項提案。

在政策面則提出四點建議：應一併檢視遊戲場設施安全基準與障礙者平等法中無障礙設施的設置基準、再檢討遊樂設施的安全基準、制定融合遊戲場無障礙設施設置基準、一定規模以上的遊戲場應設置為融合遊戲場。

四、2016年《無障礙融合遊戲場後續監督報告書》

（무장애통합놀이터 후속 모니터링 보고서）⁴⁵

以首爾兒童大公園中的「蠢蠢欲動遊戲場」為例，期待透過後續監督，檢視此無障礙融合遊戲場之設置是否符合當初設計的價值與理念，並也針對應改善處提出建議方案，以作為未來可設計出更好的融合遊戲場的參考。

於遊戲場完工後的6個月，就展開為期3個月的後續監督工作，首先召集贊助者、工作團隊、首爾兒童大公園就營運現況與監督的內容、方法進行討論，確定後就開始進行使用者觀察、營運評價會議、設計監督，最終進行結果分析並完成報告書。

由於本報告書的監督對象是特定的遊戲場，故以下僅介紹監督的內容與方法，建議內容則不多陳述。

使用者觀察對象包含一般遊玩觀察、障礙兒童追跡觀察、當事者/監護人面談，其中因無法預先得知何時會有障礙者到訪，因此是透過障礙團體的聯繫而邀請不同障礙類別的兒童前來使用。一般遊玩觀察平日一次（一次5小時，10-15時）、假日一次（週六，一次5小時，10-15時），障礙兒童的觀察包含肢體障礙、智

能障礙、視覺障礙者總共22名（其中2名為肢體障礙合併智能障礙），共計七次，觀察內容包含查看兒童、老師、父母等監護人的行為，以及遊樂設施使用型態與歡迎度等。每次觀察會有2~3名調查者，除撰寫觀察記錄、直接面談外，也使用檢核表單，如下。

類別	項目	檢核事項
遊樂設施	認知性	從外部有容易找到融合遊戲場的視覺裝置嗎？
		融合遊戲場的定義可透過指引清楚了解嗎？
		與其他遊戲場相較，具備僅有融合遊戲場有的不同圖像嗎？
		設置可得知為融合遊戲場的遊樂設施嗎？
	接近性	遊戲場容易接近嗎？（周邊配有路線與入口）
		遊戲場入口與通路相連嗎？
		有趣的活動要素容易接近且適切分布嗎？
	多樣性	具備依據年齡、性別、身材條件可選擇的多樣化遊戲領域嗎？
		停留在遊戲場的期間，有需要持續性身體活動的多樣遊戲嗎？
		除了遊樂設施，可藉由周邊自然要素達到多元的感覺體驗（沙、水、嗅覺、觸覺、動作）嗎？
		對於使用遊戲場的每個人有賦予其獨立性的設施（斜坡、輪椅鞦韆等）嗎？
	安全性	遊樂設施是依據兒童的身材設計的嗎？
		確保使用輔具或由照顧者協助的兒童有足夠的使用空間？
		不論障礙或非障礙的兒童，確保父母或其他照顧者能看見兒童的範圍？
		提供舒適寧靜、兒童可以觀察遊戲或休息的空間，讓兒童可以獲得心理安全的空間嗎？
		融合遊戲場是否有危險要素？
		揭示遊樂設施的製造商名稱、型號？
	路線明確性	揭示安全守則及危險事項？
		設計上從溜滑梯的停止點返回到起點有足夠的空間？
		為了不讓使用各個遊樂設施時互相干擾，遊樂設施間有適當的距離嗎？
遊樂設施的設計是否讓兒童從不同的遊樂設施移動時，不會有所重疊或干擾？		
		從遊戲場的主要入口便於抵達遊樂設施？

融合遊戲	融合性	確保障礙與非障礙的兒童可以一起玩的設施？
		不論障礙與否，比起競爭型活動，引發共同合作活動的選擇是否足夠？
		不論遊樂設施或空間環境，遊戲有賦予融合的意義嗎？
		具備父母與兒童可以在一起的遊戲領域嗎？
	活動性	具備嬰幼兒也可以一起玩的遊戲領域嗎？
		例如具有靠背的鞦韆，是否有對於需要協助的兒童提供部分改造的遊樂設施使其可積極參與遊戲？
		不論障礙與否，是否有高難度的攀爬、平衡等對兒童具挑戰且伴隨危險的活動？
		遊戲空間提供互相交流、溝通、戲劇性遊戲、想像力刺激等社會活動等機會？

當事者/監護人面談主要訪問兒童及其同行父母、老師等監護人，詢問其對於融合遊戲場是否有所了解，以及對於遊樂設施與空間的評價。

營運評價會議的主要參與者為「建造融合遊戲場網絡」與首爾兒童大公園設施組。討論內容包含首爾兒童大公園對於「蠢蠢欲動遊戲場」的內部評價、遊樂設施修繕清單、開幕至今的陳情事件等。

設計監督對象為設置遊戲場的造景工作所wull，以及設置製作遊樂設施的SpaceTalk，透過設計資料的檢視，確認設計目的是否適切反映在遊戲場的營運上。

☆實例

三個無障礙兒童遊戲場

一、於首爾林的「想像，巨人的世界」

(서울숲-상상, 거인의 나라)

2006年10月20日完工，規模830平方公尺，由林玉相美術研究所(임옥상 미술연구소)設計，首爾林管理事務所負責管理。遊戲場的設計是巨人、蛇與蟾蜍的故事，遊戲設施包含洞窟(出入口)、迷路(中心遊戲空間)、攀爬架(象徵造型物)、電話遊戲、熊造型物、蟾蜍造型物。但以造景為主，欠缺多樣化的遊樂設施，且在通路的設計上對於輪椅使用者與嬰兒推車都有所不便。

二、位於國會第1幼兒園的「毛毛蟲的夢想」

(국회제1어린이집-애벌레의 꿈)

2008年2月28日完工，規模，規模645平方公尺，由林玉相美術研究所(임옥상 미술연구소)設計，國會事務處負責檢查維修。遊戲場的設計是一個在葉子上作夢的毛毛蟲，遊戲設施包含溜滑梯、沙坑、作夢的毛毛蟲(視障兒童可透過觸摸毛毛蟲身上不同的顏色區域感受不同的溫度與觸感)、鞦韆椅(障礙兒童與非障礙兒童可以一起乘坐的搖椅)、天空攀爬架、魔法鏡(透過凹凸鏡照映出的有趣模樣以理解與自己不同的他人)、葫蘆攀爬架、共鳴遊戲(站在半圓形的造型物前發出聲音可以感受到回音與震動)、打擊樂器遊戲。但因設置在幼兒園中，所以僅有幼兒園的兒童可以使用。

三、位於首爾兒童大公園的「冒險的國家」

(모험의 나라)⁴⁶

2012年9月12日完工，規模208平方公尺，由首爾設施公園(서울시설공단)設計，首爾兒童大公園負責管理。整個遊戲組設有斜坡可讓輪椅使用者方便進出，遊戲設施包含符合障礙兒童

視線的手部運動器具、木琴、望遠鏡、剪刀石頭布遊戲板、錯視遊戲板、反射鏡遊戲板等。但因過於片段的設計無法引起使用者的興趣，故造訪者不多。

韓國首座無障礙融合兒童遊戲場

四、位於首爾兒童大公園的「蠢蠢欲動遊戲場」

(서울어린이대공원-꿈틀꿈틀 놀이터 Kkun-Teul Inclusive Playground)

2016年1月13日完工，規模2640平方公尺，由「建造融合遊戲場網絡」統籌設計規劃，首爾兒童大公園負責管理。遊戲場區分為高架遊戲空間、地面遊戲空間、沙坑空間、需排隊等待的遊戲空間，遊戲設施包含綜合遊戲組(設有斜坡)、沙坑遊戲桌(2組)、沙坑、旋轉椅(3組)、鞦韆3種(一般型、鳥巢鞦韆、座椅型鞦韆)、旋轉盤、翹翹板、溜滑梯、搖搖馬等。

※備註：編號一、二、四的遊戲場均由企業「大熊製藥」(대웅제약)⁴⁷贊助設置，可於其網站查看更詳細的遊戲場設計概念、遊樂設施介紹、交通方法與現況照片。