

## 研究簡介

(由香港社會服務聯會政策研究及倡議撰寫)

研究項目名稱	特殊需要兒童之遊樂機會 - 家長意見調查研究 2009
研究機構	智樂兒童遊樂協會 及 香港復康聯盟
機構性質	非政府組織
研究主題	特殊需要兒童
報告網址，若有	研究結果簡報版 (Chinese Version Only) <a href="http://www.playright.org.hk/doc/ResearchPaperPDF/12.pdf">http://www.playright.org.hk/doc/ResearchPaperPDF/12.pdf</a>
研究資金	沒有提供
研究時間	2008 年-2009 年
研究目的	探究現時 3 至 12 歲有特殊需要兒童 (主要包括：肢體傷殘、智障、視障或聽障的兒童) 的遊戲情況及其遊戲時所遇到的困難。
研究方法	量化研究 (以問卷形式)
對象	168 位來自研究機構寄養服務、兒童之家服務及綜合家庭服務中心，年齡介乎 5 歲至 15 歲的服務對象。
回應率	48.7% (發出 519 份問卷，回收 253 份)
有效樣本	247 份
研究發現及建議	<p><b>研究發現：</b></p> <p><b>1. 研究對象的遊戲狀況</b></p> <p>兒童單獨遊戲時間集中分佈於三個時間範圍，少於 2 小時佔 33.8%，2 小時至 8 小時佔 36.2%，8 小時以上 30%。與兄弟姊妹遊戲時間，50.6% 的研究對象是少於 2 小時，唯 27.7% 的研究對象是沒有兄弟姊妹。34% 的兒童沒有與朋輩一起遊戲，67% 研究對象與朋輩遊戲時間少於 2 小時。</p> <p>分別有 17.9% 及 10.3% 的研究對象，沒有與父親或母親遊戲；20.7% 研究對象是沒有與父母一起遊戲。從遊戲的平均時間來看，與父親單獨遊戲時間為 3.61 小時，與母親單獨遊戲時間為 6.24 小時。進行“獨立樣本 t 考驗” (Independent sample t-test) 分析，結果顯示與父母單獨的遊戲時間有明顯的區別 (F=16.804, P&lt;0.001)。</p> <p>在使用“成對樣本 t 考驗” (Paired Sample t-test) 進一步分析，研究對象在家中獨自遊戲時間，與在區內遊樂場獨自遊戲的時間，與及在家中與他人遊戲時間，及與區內遊樂場與他人遊戲時間之間，是存在明顯差</p>

異，測試分別為  $t=9.024, p<0.01$  和  $t=5.845, p<0.01$ 。

研究對象與父母，兄弟姊妹，家傭佔與兒童遊戲群體的 60.8%，兒童獨自一人玩佔 21.4%。結果反映八成以上研究對象主要跟自己玩，或與自己比較容易接近的人（如父母，兄弟姊妹，家傭）一起玩。他們與其他群體（例如同學，鄰舍兒童，遊樂場的其他兒童）遊戲佔了不到兩成。

遊戲種類中，以體能遊戲比例最大，佔 23.4%，其次是感官遊戲(19.8%)、智力遊戲(11.2%)、裝扮遊戲(10.1%)及創意遊戲(9.7%)。

## 2. 研究對象的家長對其子女遊戲機會的評估

76.6%的家長認為區內遊樂機會不足夠/非常不足夠/完全沒有，只有 2.1%的家長認為社區遊樂機會足夠。

43.7%受訪家長認為學校的遊樂機會一般，另有 32%家長認為足夠或非常足夠，24.2%家長認為學校遊戲機會不足夠或非常不足夠。

79.6%研究對象的家長認為公眾遊樂場遊樂機會不足夠/非常不足夠/完全沒有。34.6%受訪家長認為完全沒有遊樂機會。認為遊樂機會足夠或非常足夠的家長只有 3.5%。

利用“皮爾遜相關”（Pearson Correlation）方法進一步分析家長對公眾遊樂場的評估與兒童遊戲時間的關係。發現家長對公眾遊樂場的評估與兒童在區內遊樂場獨自遊戲的時間有相關性； $r=0.168, P=0.029<0.05$ 。反映出家長覺得公眾遊樂場的評估越好（足夠），兒童在遊樂場單獨遊戲的時間也就越多。

39.5%受訪家長認為在家中遊戲面對障礙，當中包括環境與設施未能配套、空間不足、沒有足夠的道具做遊戲、兒童行動不方便，需要協助、子女身體缺陷導致玩遊戲比較困難、對特殊兒童認知能力有限、家長對於遊戲規則、玩法難以掌握，與及家長不清楚有什麼遊戲適合與特殊兒童。另 61.3%受訪家長不知道研究對象在學校的遊戲情況。

	48.9%家長認為兒童在公眾遊樂場遇到困難，他們面對的障礙包括特殊兒童需要特殊的保護、設施不是針對特殊兒童需要所設計故存在安全問題、子女與正常小朋友相處時遇到困難，正常小朋友不願與他們一起玩，甚至欺負特殊兒童；沒有或很少殊兒童的遊樂設施。
<b>關鍵詞</b>	特殊需要兒童
<b>Keywords</b>	Children with Special Need
<b>備注</b>	只備中文版