
戰後台灣社會生態對兒童遊戲的影響

楊淑朱

蔡佳燕

嘉義大學幼教系教授

大同技術學院幼保系教師

摘 要

本研究旨在探討戰後不同時期台灣社會生態對兒童遊戲的影響，本研究採文獻分析及文件分析法進行。資料分析結果如下：

- 一、戰後的台灣社會經濟成長、生活型態改變及教育普及，使兒童的遊戲器材、場所、玩伴及時間皆隨著改變。
- 二、遊戲場域由戶外轉向室內。
- 三、遊戲的器材從大自然環境中隨手取得及自己製作轉變為商品化及科技化的玩具。
- 四、由年紀相仿同伴一起玩的群體遊戲，轉變為兄弟姊妹組成的小團體遊戲，到科技社會中較以個人為主的單獨遊戲。
- 五、在升學主義下，不同時期的兒童遊戲時間一直在減縮中。

壹、前言

「遊戲」存在人類生活中已久，甚至比文字記載的歷史還要古老，也就是有人類即有遊戲，是一種自然存在的現象，對兒童而言，遊戲更是其天性，是其生活的全部，像「剪刀、石頭、布，好，你當鬼，要數到 50，123456...50，我要來抓人了……」、「點仔點官兵，點你英雄好漢去做兵」...這些對話或遊戲戲碼隨時在兒童生活中不斷地上演，也是兒童生活的重要核心，遊戲對兒童而言猶如「陽光、空氣、水」對人一樣，無論在何時何地皆不可缺少。但是大家是否曾想過，孩子為什麼要「遊戲」？「遊戲」在人類生活中又扮演什麼角色？

儘管遊戲隨同人類歷史一樣久遠，但遊戲在這 100 年來才被視為是值得研究的社會互動現象，各學科的學者才開始對遊戲提出不同的觀點（Cheska, 1978）。其中有關遊戲之研究以教育及心理學上的應用最為常見，著重兒童的學習及發展與遊戲間的關係，認為透過遊戲這個媒介，可強化兒童在社會情感、語言和認知方面的發展（Christie, 1983; Fein & Rivkin, 1986; Garvey, 1977; Rubin, 1982）。但遊戲不僅是兒童發展的一面鏡子，也是社會發展的一面鏡子（劉炎、王麗、沈薇，1999），以玩陀螺而言，在玩陀螺的過程中，孩子需運用到身體動作的技巧，無形中就能促進大小肌肉的發展及人際的互動；但不同年代的陀螺樣式，從以前木頭材質的陀螺，演變到塑膠製的陀螺，甚至受到電視卡通的影響而出現了戰鬥陀螺，似乎也反映出一種社會文化的特性。因此，從文化人類學的角度，遊戲發展的過程除了應驗人類社會的演變（薛銘卿，1994），也是反應當時存在的文化環境背景（劉維茵，2001；Kieff & Casbergue, 2000; Marjatta, 2006; Schwartzman, 1978; Sutton-Smith, 1977）。

顯然，兒童遊戲與社會文化有著密切的關係。儘管國內有關兒童遊戲之研究在近一、二十年有增加的趨勢，其中與社會文化相關之遊戲研究仍不多見，僅劉維茵（2001）及解智鈞（2006）探討某一地區的文化環境對遊戲之影響，並未深入涉及台灣整體的社會文化環境。另外，張世宗（2006）撰寫的《昨日童年·傳統童玩》一書中，將台灣童玩的發展依時代的變遷分成鄉土農業期、鄉土機製期、近代工業期及現代資訊期四個時期，致力找尋台灣消失的童玩文化。可惜的是猶如書中所言，玩遊戲應包含與「物」、「境」及「人」的互動，此書以「物」（玩具）為主，鮮少搭配「境」及「人」的說明，似乎亦未能完整地呈現台灣社會改變下兒童遊戲的轉變。

反觀國外，Sutton-Smith（1974）所著的《兒童遊戲的歷史—1840-1950 年紐西蘭的遊戲場》（A History of Children's Play: The New Zealand Playground, 1840-1950）及 Chudacoff（2007）《兒童遊戲：一部美國史》（Children at Play: An American History），則是將兒童遊戲隨著時代的變遷所產生的質與量的變化。Sutton-Smith（1974）以訪問、蒐集大學生的報告及參訪學校所獲得之資料，將 1840-1950 年代的紐西蘭之政治經濟和社會意識型態的轉變劃分為三個時期，在這三個時期中所呈現的兒童遊戲的情形。農業社會時期的兒童遊戲是開拓戶外環境的形式；工業社會時期的兒童遊戲強調有組織的運動、遊戲場的設施及身體教育課程；電腦科技的社會時期的兒童遊戲則多為在家玩及看電視。而 Chudacoff（2007）是透過孩子的日記、自傳的回憶及教養手冊等資料，從孩子

的觀點系統性的敘述美國兒童遊戲的歷史及遊戲內涵的轉變，同時以環境、遊戲器材、遊戲中的人物等項來分析兒童遊戲。

雖然國外早已有學者整理隨著時代變遷而產生質量變化的兒童遊戲，將之結集成書，但因各國社會文化背景的不同，兒童遊戲的樣貌亦會有所差異。雖然台灣僅是蕞爾小島，但在歷史上卻也經歷數度政權的轉移，更是種族交融與衝突現象交織而成的民族文化熔爐，特別是從 1945 年台灣光復至今，台灣的社會經濟、生活型態、教育等生態有著極大的改變，而這些改變對兒童遊戲有何影響？為什麼有些遊戲正逐漸消失，而有些遊戲則正產生？各時期的兒童遊戲型態與特徵為何？這些問題實值得深入探究。

針對以上論點及問題，本研究的研究目的、待答問題及名詞釋義說明如下。

一、研究目的及待答問題

(一) 研究目的

1. 分析不同時期的台灣社會生態對兒童遊戲的影響。
2. 瞭解兒童遊戲的轉變對兒童的影響。

(二) 待答問題

1. 不同時期的台灣社會生態對兒童遊戲的影響為何？
 - (1) 不同時期的台灣社會經濟現象對兒童遊戲的影響為何？
 - (2) 不同時期的台灣生活型態對兒童遊戲的影響為何？
 - (3) 不同時期的台灣教育現象對兒童遊戲的影響為何？
2. 兒童遊戲的轉變對兒童的影響為何？

二、名詞釋義

(一) 戰後

本研究所指的「戰後」是指第二次大戰結束，即民國 34 年（1945）台灣脫離日本統治以後的時期。

(二) 台灣社會生態

本文所指的台灣社會生態是包括戰後各時期的社會經濟、生活型態及教育現象而言。

(三) 兒童遊戲

本研究所指的兒童遊戲，是指 3-12 歲兒童所玩的遊戲，而且是以兒童在幼托園所或學校上課以外的時間所從事的各種遊戲活動為探討重點。兒童遊戲受到戰後所處環境的社會經濟、生活型態及教育等因素影響，遊戲的形塑反映出當時生活背景的特有面貌，包括兒童遊戲時選擇的遊戲場所、遊戲玩伴、遊戲器材、遊戲類型等。

貳、研究方法

基於上述的研究目的，本研究採文獻分析及文件分析法進行。文獻是指具有價值的圖書文物資料，本質上是記錄過去發生的社會事實，且屬於有歷史價值而保留下來的知識（葉至誠、葉立誠，1999）。至於文件，是人類的思想、活動，以及社會現象，以語言或文字的形式加以記錄保存的資料（吳明清，1991），亦是文化產物，是某些人在特定的情境下對一定事物的看法，因此，這些文件蒐集起來就可做為分析特定文化中特定人群所持觀念的資料（陳向明，2002）。因此，文件分析就是以系統、客觀的方式來描述及解釋某特定時間或在某段期間內，事件的現象及發展情形，進而檢視事件的因果關係（王文科，1995）。

儘管文件資料可以突破研究範圍的時空限制，瞭解某個時間內特定事件發生的情形，但是文件分析也有它的缺點與限制，就像記載資料有所偏差、資料保存不全或是內容不完整等，都會影響資料分析的結果。因此，研究者必須鑑定資料的真實性及可靠性，才能確保研究結果的可信度。

其中本研究有關的文件資料來源，主要是來自公部門出版品或網站公布的資料搜尋，包括：

- 一、行政院主計處網站的《中華民國統計年鑑》，內容包括人口統計（出生率）、國民經濟（平均每人所得與消費、民間消費型態、家庭收支統計）等，有助於瞭解台灣社經發展的狀況。另外亦有《社會發展趨勢調查》，是瞭解家庭生活的內涵，包括家庭概況、親屬概況、親子狀況等。
- 二、教育部出版的《教育統計》，記載了國民小學學生在學人數及國民小學畢業生升學率。
- 三、內政部網站的調查報告，《中華民國九十年臺閩地區兒童生活狀況調查報告分析》及《中華民國九十四年臺閩地區兒童及少年生活狀況調查報告分析》，可瞭解當時孩子生活休閒娛樂等情形。

因此，本研究的文件資料來源主要是從官方出版的文件或官方網站公布的資訊，同時文件內容為反映兒童遊戲發展史實之台灣社會資料。完成資料蒐集後，透過統整、歸納與分析的處理方式，將經濟變遷、社會環境、家庭結構、教育政策等資料與不同時期的兒童遊戲間的關係做一系統性的結合與解釋，以進一步分析台灣戰後兒童遊戲發展及轉變的情形。

參、戰後台灣社會生態對兒童遊戲的影響

兒童遊戲的發展與人類社會的變遷有著密切關係，但國內有關這部分的探究相當有限，因此研究者從文獻及文件資料中，以社會經濟、生活型態及教育現象發展為脈絡來分析兒童遊戲的不同面貌，並將戰後（1945年迄今）台灣兒童遊戲的發展區分為三個時期，分述如下：

一、農業社會期（1945-1960）：農業社會中的社會經濟、生活型態、教育現象對兒童遊戲的影響

（一）農業社會中的社會經濟現象

民國 34 年（1945）抗戰勝利後，台灣終於擺脫日本帝國的統治，由國民政府接收。但是經歷戰火的摧殘，工業礦廠、港口、船塢毀壞過半，農田水利、交通運輸等也都受到相當程度的破壞，使得生產不振、國家經濟蕭條不堪。然而，接管台灣的陳儀為避免資本主義經濟的弊病，採用國家統治的社會主義經濟，除接收日本留下的大批資產外，仍繼續維持戰爭時期的經濟統治與專賣，壟斷生產、市場和貿易，造成物資匱乏、物價飆漲、通貨膨脹等，整個台灣社會幾乎是民不聊生，人民的生活比起戰爭時期更是苦不堪言（廖宜方，2004）。緊接著不到兩年又發生二二八事件，台灣再度陷入狂風暴雨中，到了民國 38 年（1949），蔣中正因內戰失利，迫遷來台，危機籠罩整個台灣。民國 39 年（1950）韓戰爆發，美國因此介入台海問題，並提供對我國軍事及經濟的援助，長達 15 年之久。美國在軍事上的援助除了增強台灣的防衛力量，使政局得以穩定外，在經濟上的援助更讓台灣彌補了財政赤字，擺脫物資短缺及通貨膨脹的惡性發展，並創造科技轉移的機會，支持 50 年代初期的進口替代政策（李筱峰，1999；段承璞，1999；袁穎生，1998；許極燉，1996）。但對當時的人民而言，美援提供的物資中對其生活有最直接影響的莫過於生活必需品，像麵粉、奶粉與西藥等，而這些物資使得較窮困的人民在衣、食方面得以改善。

除了美援穩定台灣的經濟外，此時期的另一項重要經濟措施為土地改革，從民國 38 年起一連串實施的三七五減租、公地放領與耕者有其田等三階段土地改革措施，主要為達成「地盡其力、地利公享」的目的，提升農業生產，增加農戶收益，繁榮農村經濟，進而逐漸將農業資金導入工業，發展工業建設，因此，政府提倡「以農業培養工業，以工業發展農業」的政策（簡後聰，2000）。再者，土地改革配合有計畫的經濟建設，實施進口代替的工業策略，進行二期的「四年經建計畫」（民國 42-49 年），且投資的配置上以工業為主（袁穎生，1998）。而工業內容主要在於紡織、食品加工、肥料、電力等，以供應國內所需，並採用高關稅的壁壘及進口管制的措施，使本土的產業取代進口商品，藉此節省外匯，同時創造更多的就業機會。當然，政府則密切注意物價波動，增加農工生產的投資，執行進口替代貿易政策，平衡政府財政收支，使經濟得以在穩定中成長。

此時台灣的經濟正在起步中，多數家庭經歷過戰爭時期及戰後混亂政局只為求三餐溫飽的日子，體會到無米可吃、無衣可穿的生活，大家心裡所想的莫過於能平安過日就好。加上國民所得不好，因此，家庭父母忙於工作賺錢，為生活打拼，少有餘力去關注孩子，所賺得的錢幾乎用於民生用品上。另外當時台灣玩具產業仍不發達，僅是一些小型工廠製作玩具出售，玩具在當時的社會並不普遍，父母也沒有多餘的錢買玩具給孩子。所以，孩子要遊戲的器材都得自己尋找或製作，像芭樂樹的樹枝是做陀螺及彈弓的上等材料；小石片、葉子、木棒等是辦家家酒不可缺少的物品；石頭、龍眼籽也是彈珠的替代品，當然，田裡的蟋蟀、田螺、田邊的青蛙、溪邊的蛤蜊、樹上的蟬等，只要是孩子看得到，抓得到，拿得到，都是孩子遊戲的最佳素材。因此，大自然就是他們最好的遊戲場所，孩子都是在大自然尋找遊戲、發現遊戲，同樣也可說是環境逼迫孩子去創造，讓孩子將平凡普通的東西創造出可利用的價值，同時讓孩子在遊戲中認識世界（蔡佳燕，2010）。

（二）農業社會中的生活型態

日本統治台灣後立即切斷台灣與中國大陸人口往來的關係，但其統治台灣的農業基本政策，是將台灣作為農業區，以台灣的農產資源供應日本本土糧食及工業原料（白秀雄，1985）。因此，為了擴充及發展台灣農業的勞動力，日本對台的人口政策以降低死亡率，讓人口自然增加的手段，並嚴厲推行公共衛生、防疫瘟疫流行、禁止鴉片及婦女纏足陋俗等政策也都發揮了降低死亡率的效果（劉克智，1996）。從民國9年至民國29年的人口普查，各地區平均人口數大約在5-6人（陳正祥、段紀憲，1951），之後經過戰爭期間，到處家破人亡，造成生育率下降，人口總數減少；民國34年光復後，夫妻復合，大陸人民陸續來台，加上中國傳統社會原本就有「多子多孫多福氣」及「養兒防老」的觀念，形成戰後的嬰兒潮，人口數呈現快速增長的現象。

事實上，民國50年之前的台灣大約有百分之八十的人口是從事和農林漁牧相關的產業，屬於典型的農業社會（鍾孟學、何家珊、盛逸琴、張伊瑩，1999）。而農業社會的生活型態，大人是日出而做日落而息，小孩則需協助幫忙家務或補貼家計，為家中盡一份心力，節省家中開銷，分擔父母的工作，而且父母交代的事務，從養鴨、養牛、挑水、除草、撿木柴、到家中的打掃、洗衣、帶小孩、或學習煮飯等通通都要做，就像楊肇嘉（1977）在回憶錄提及：

「每一個小孩子，當他到四、五歲時就可以用來放牛、看小弟妹、養雞鴨等幫助家裏做許多零雜的工作，沒有一個是白吃飯不做事的。所以一般農戶多養幾個孩子倒不為累，反覺得多些幫手是有用的。」（頁2-3）

所以，農村人口年齡結構形成上小下寬的金字塔型，家庭人口中以兒童所佔的比例較大（吳聰賢，1995）。另外，文崇一、章英華、張苙雲、朱瑞玲（1989）指出，農村社會深受中國文化的儒家傳統思維的影響，認為兒子奉養父母是天經地義的事，即使兒子婚後，仍必須和父母同住，否則，會遭到鄰里和族人的指責。因此家庭中人口眾多，並非單一家庭的情況，而是農村社會普遍的現象，也就讓此時期孩子在遊戲時，除了兄弟姊妹外，左右鄰居年齡相仿的小孩，都可能成為其玩伴。

此時社會產業以農業為主，而且大部分的人民散居於鄉間的聚落，形成一個農業社會的型態。農村社會需要大量的勞動力，家庭人口越多就越能協助幫忙做事，因此家庭人口數中兒童的比例高，這種大家庭中，據蔡佳燕（2010）指出，孩子可同玩的伙伴就多，加上農村社會彼此互助熟稔，犯罪率低，除了親戚、兄弟姊妹，左右鄰居只要年齡相仿，大家也都變成玩伴。因此，孩子的遊戲往往成群結黨，形成群體遊戲。

（三）農業社會中的教育現象

日本統治台灣的50年裡，對台的教育原則是輕視初等教育、重視高等教育。初等教育除了不受重視外，實施的是日台差別的雙軌制，亦即日本人所讀的是官立的「小學校」，台灣人就讀的是「公學校」，民國8年（1919）公布的台灣教育令，正式確立台灣人的教育制度。民國11年（1922）

修訂教育令，撤除中等以上日台教育系統的差別，實施日台共學，儘管取消日台教育之間的差別待遇，但共學的目的是要因應快速成長的日人就學子弟，相對地，卻增加了台灣人在中等以上教育的競爭（井出季和太，1936/2003）。民國 30 年（1941）廢止「公學校」與「小學校」，改制為「國民學校」，只不過日台在課程及設備上仍有差異。民國 32 年（1943），實施 6 年制的義務教育，使得台灣兒童就學率提高。

到了光復後，因為之前日本對台大力推行日語，於民國 26 年（1937）禁止報紙上的中文欄，取消小學中的漢文課，另外在民國 29 年（1940）推行「國（日）語家庭」運動，無非都是以語言進行同化政策（許極燉，1996；黃源謀，2007）。因此接收台灣的國民政府，為消除日本對台的教育文化及思維，而宣揚中國的教育文化，並於民國 35 年（1946）在省教育處設置「台灣省國語推行委員會」，全面推行「國語運動」，內容包括學校教師的國語傳習、編印台語、國語對照學習用書、注音符號之應用與推廣等（許極燉，1996）。

另外，國民政府對台灣的初等教育政策上，除了以日本時代已推動的義務教育為基礎，並進行與中國教育體制一致性的連結，因此，學制上將一學年由 3 學期改為 2 學期，學年度的起迄，由 4 月至 3 月改為 8 月至 7 月，同時也將六年義務教育的學校改稱為國民學校，去除不平等的限制。然事實上，在第二次世界大戰結束的民國 34 年（1945 年），台灣國民教育的就學率已達 80%（薛化民，2008），而戰後中等教育方面，政府也大量設置初級中學，由縣市政府籌辦，但國小畢業生升學率在民國 39 年為 31.78%，民國 45 年為 47.75%（行政院，2008），儘管國小畢業生升上初中的比率有增高，但與國民小學的就讀率相比，發現至少約一半的國小畢業生沒有繼續升學，而且要進入初中就讀者必須通過考試，因此，為了能順利進入初中，補習風氣在國小 5、6 年級相當盛行。而補習的形式，有些是學校老師利用課後時間將學生留下來繼續加強課業，因此，兒童在國小 5、6 年級時必須把額外時間花在補習課業上，而且原本就要幫忙家務，寫功課，相對地，遊戲時間又被減少了，據蔡佳燕（2010）指出，真正玩遊戲的階段大多是在小學 4 年級前。

綜上所述，國民政府也重視國民教育，延續日本在台實施的六年義務教育，只不過初中名額有限，孩子為了考上初中繼續升學，當時到了國小 5、6 年級即會開始補習，一般皆是由學校老師義務或非義務的幫忙學生加強課業，也因為如此，孩子的重心慢慢的從遊戲轉移到課業上，孩子遊戲的時間逐漸減少。

（四）小結

戰後台灣從經濟窘困到經濟建設起步，整體上的經濟環境尚未好轉，國民所得不佳，因此，家庭父母忙於工作賺錢，所賺得的錢基本上是用民生用品上。加上玩具產業不發達，玩具生產的技術也不成熟，玩具銷售的通路不多，一般父母不會購買玩具給孩子，所以，孩子要遊戲的器材都得自己尋找或製作，戶外大自然是成了孩子最佳的遊戲場所，孩子可隨時取材來進行遊戲。再者，早期農村社會的型態，每戶家庭人口數至少有十幾人，而孩子的人數也有五、六人，加上農村社會純樸，犯罪率低，村裡的左右鄰居形成情感聯繫的生活共同圈，因此，孩子間彼此熟稔，無論家族中叔姪輩、姑姪輩，或是附近鄰居，只要年齡相仿的孩子，大家沒有輩份之分，都是遊

戲時的玩伴，所形成的是一個群體遊戲。至於戰後政府雖然增設學校，學童就讀國民教育的比率不少，但因為義務教育僅六年，若要繼續升學就得通過初中考試的窄門，因此，想通過初中考試這道窄門的孩子，重心都放在課業考試上，遊戲的時間自然就減少了。

二、工商業社會期（1960-1980）：工商業社會中的社會經濟、生活型態、教育現象對兒童遊戲的影響

（一）工商業社會中的社會經濟現象

民國 50 年後的經濟政策，除了延續之前四年經建計畫，在當年（民國 50 年）隨即通過「第三次四年經建計畫」，之後陸續於民國 54 年（1965）及民國 58 年（1969）年實施第四期及第五期計畫，重點都在於改善投資環境、提高生產技術和管理水準、積極發展加工出口工業和拓展對外貿易等。另外，當時台灣產業的生產型態為「進口—加工製造—出口」，而出口工業即以勞力密集為特色，因此，台灣低廉的勞動力以及外資的進駐，促使台灣具備了出口的競爭力，甚至成功的擴大出口，進而賺取更多的外匯，也提高了國家經濟成長率與國民所得，同時使經濟結構從農業轉為工業。特別是民國 55 年（1966）高雄加工出口區落成啓用後，台灣經濟以進口替代工業轉為以出口工業為主，並開始邁向經濟高度成長之林。

因此，民國 50 年至民國 62 年可說是台灣經濟發展的黃金時期，工業的成長帶來了經濟的繁榮，經濟成長率平均每年超過 10%（許極燉，1996），而人民的財富也增加了，從民國 50 年平均每人所得（GNP）才 6,465 元，民國 60 年為 17,868 元，民國 69 年為 85,732 元，在約二十年間，平均個人所得增加 10 倍以上（行政院，2009），人民生活的品質也逐漸提高。

民國 61 年（1972）謝東閔接任省主席後，提倡「客廳即工廠」的口號，鼓勵婦女利用家務之餘，從事家庭副業，貼補家用。民國 66 年（1977），台灣已有許多社區婦女加入此生產行業，在家中製造外銷工藝品，而使得農村家庭成了勞力密集輕工業加工區的延伸（中國時報編輯部，1995）。不過也因家庭副業及兼差因素，讓農家非農業所得大幅地增加，提高了農村民眾的所得，增加購買力，同時也使台灣家庭貧富之間的差距日益縮小。特別是台灣在民國 53 年（1964）至民國 79 年（1990）年間，最高與次高所得組家戶比率始終高達 60%，遠多於最低和次低所得組家戶比率的 20%，呈現出一種「均富」的趨勢（黃謀源，2007），而這也表示一般中上階層的家庭皆有足夠的經濟及消費能力。這也意味父母有多餘的金錢可以投資在孩子身上，像是教育或玩具。

因為這時期是台灣經濟出口的擴張時期，各項產業無不對外拓展外銷市場，其中玩具工業屬於勞力密集的傳統產業，在政府政策的激勵下，台灣玩具產業的外銷市場，在 10 年間成長了四百倍，進而帶動國內玩具工業之發展（尚品市場研究中心，1974）。玩具產業逐漸的蓬勃發展，意味著業者看好玩具市場的銷售力，同時看好家庭父母有足夠的消費力，因此，玩具產業的興起帶動玩具市場的走向，使孩子可以選擇的玩具也更多樣化，除了像上一時期已有的陀螺、尪仔標、彈珠、竹蜻蜓、毽子等變成商品化玩具，根據蔡佳燕（2010）指出，玩具的材質更精緻耐用外，還有積木、火柴盒小汽車、掌上型電動玩具，甚至是流行卡通的主角聖戰士等，都是孩子遊戲中常

見的玩具。

（二）工商業社會中的生活型態

在這階段工業產值開始大於農業產值，是台灣經濟出口的擴張時期，也是台灣戰後經濟增長最快的時期，然而這一波工業化的發展，除了產業結構發生變化，讓台灣社會快速的由農業社會轉化成爲工商社會，同時也促使都市化進展，農村人口移向都市與工廠。正因爲政府在都市地區的大量投資，不管是交通的便利、水電的普及等，都使得都市比鄉村更適合居住或就業，在這種優越性環境的吸引下，農村人口就會逐漸外移，使原本三代同堂家庭與親友共居的現象有所改變，隨之而來的是都市人口迅速增加。薛化民（2008）提及，1970 年代中葉以前，農村遷出的人口主要集中在台北、高雄、及台中三個大都會區，但 1970 年代中期開始，主要的人口搬遷至縣轄市級的都市或大都市周遭的鄰近市鎮。很明顯地，都市蓬勃發展的結果，促使都市的建地需蓋滿住宅以因應人口的遷移，而居住的型態以公寓、獨棟透天厝爲主，相對地，人民的生活空間逐漸在縮減，兒童遊戲的場地也隨之改變。

事實上，這一時期的家庭規模逐漸在縮小，每戶家庭的人口數大約在 5-6 人，已少三代同堂、親友共居的情形出現，這就是社會變遷都市化的結果，年輕人口逐漸外移，使得家庭結構轉變爲以父母和小孩共組的核心家庭爲主，也就是家庭成員是由一對夫妻及三或四名子女所組成，像行政院（2008）對每戶平均人口數的統計結果顯示，民國 50 年爲 5.6 人，民國 60 年爲 5.5 人，民國 70 年爲 4.7 人，人口數呈現逐漸減少趨勢。

的確，儘管從民國 55 年（1966）至民國 65 年（1976）年，台灣地區的人口增加率大致上仍維持 20% 上下，人口出生率保持在 25% 左右，相較於前一時期，台灣這時期的人口增加率開始降低（陳清敏、黃昭仁、施志輝，1996），而且行政院也於民國 57 年（1968）通過了〈人口政策綱領〉，推動以節育爲重要內涵的人口政策，民國 60 年（1971）國內開始實施家庭計畫—「兩個孩子恰恰好，一個也不嫌少」的政策，使得平均家中兄弟姊妹比以往少很多，不過每戶家庭大致還維持 2-4 個左右的孩子數。因此此時期的家庭結構則是逐漸從大家庭逐漸走向中小家庭，家庭成員人數也慢慢地在減少，儘管家庭成員逐漸稀少，但孩子的遊戲伙伴仍以兄弟姊妹或附近的小朋友爲主，或許應該說遊戲的團體不再如前一時期一樣龐大，但孩子遊戲則以小團體的形式出現。

另外，民國 51 年（1962）台灣電視公司正式開播，台灣進入立體傳播的時代，同時也表示社會在進步。事實上，電視的開播已逐漸影響人民生活的型態，中視開播第一個連續劇「晶晶」以及台視布袋戲「雲洲大儒俠」都引起電視熱潮，也開始養成台灣民眾看電視的習慣，帶領台灣進入電視主導休閒娛樂的時代。其中雲洲大儒俠的風潮，曾經創下百分之 97% 的高收視率（蕭學仁，2005），這表示全國人民幾乎沒有人沒看過雲洲大儒俠這一齣布袋戲，包括孩子在內。因此，布袋戲裡的人物成了玩具商品的主角，也是柑仔店熱賣的玩具商品，無論是尪仔標印製的圖案，玩具刀、或是布袋戲偶，都可以很清楚的看到陳列在架上。儘管布袋戲被政府以讓「學生逃學、農民廢耕」爲理由而被禁播，但爾後一連串的卡通影片，在民國 66 年（1977）中視播出的科學小飛俠及民國 67 年（1978）華視播出的無敵鐵金剛等，都深深擄獲兒童的心，只要晚上卡通播放的時間

一到，孩子一定準時坐在電視機前，等著一起哼唱著卡通的片頭曲，可見電視開播後，人民生活的作息多少都受到電視的影響，特別是孩子的遊戲時間及遊戲內容，也都深深受到電視的影響，也就是說，這個時期的孩子收看电视已經是他生活中的一部份，相對地，多了其他休閒娛樂的選擇，遊戲時間就逐漸在縮減。

此時期因為經濟的成長，加速人口往都市的移動，而都市化的迅速發展，使大量的人口與大自然生物爭奪生存空間，大自然生態則遭到破壞，相對地，孩子就少有機會接觸大自然生物，體會捕捉小動物的經驗，同時戶外的空間也被新建的高樓大廈所佔。因此，孩子只能尋求其他的遊戲場所，像巷口街道，或家裡。再者，家庭人口數呈現小家庭型態，加上政府推行家庭計畫，使得每戶家庭的孩子人數也縮減至 2-4 人，孩子與附近的玩伴形成小團體式的遊戲團體。當然，除了居住形式及家庭人口的改變外，電視節目的開播，卡通的盛行，更讓孩子養成看電視的習慣，使得孩子玩遊戲的時間縮減，遊戲的內容出現電視情節。

（三）工商業社會中的教育現象

民國 57 年（1968）立法院通過「九年國民教育實施條例」，國民義務教育從原本六年延長為九年，也就是國民教育為前期六年國民小學教育和後期三年的國民中學教育，課程為九年一貫制，此一政策不但奠定了教育普及的基礎，同時也促成日後高等教育的發展，是教育史上是一大改革。到了民國 69 年（1980）就學率已超過百分之九十九，而且國小畢業生的升學率在 55 年（1966）為 59%，民國 60 年（1971）為 80%，民國 69 年（1980）為 96%（行政院，2008），可見國民義務教育延長為九年後，國小畢業生繼續升學的情形已高達九成。當然國民義務教育的實施，除了貫徹黨國意識，加強公民精神，滿足人民對普通教育的需求外，另外也是要打破升學主義及盛行的補習風氣，然而這種升學的觀念及補習風氣行之有年，豈是如此容易打破，因此，這階段的孩子到了國小 5、6 年級時，一樣都在補習，只不過補習的理由不是為了考上初中，而是為了在學的成績或是受到老師更好的照顧，甚至國小老師本身也會鼓吹學生去補習。

蔡佳燕（2010）指出，除了補習之外，這時期的父母在經濟許可之下也會讓孩子多學習一些才藝，事實上，無論是補習或是學才藝，都可以看出父母越來越重視孩子的教育，關心孩子的學習成就，只不過當孩子花更多的時間在補習及學才藝時，相對地，孩子遊戲的時間就減少了。

（四）小結

民國 50 年後，經濟快速起飛，也是台灣戰後經濟增長最快的時期，國民所得提高，父母除了讓孩子衣食不缺之外，還有多餘的時間及金錢關注到孩子的需求，像陪孩子玩、買玩具給孩子玩。加上當時政府實行出口工業，玩具產業拓展外銷市場，帶動國內玩具工業的發展，因此，玩具商品逐漸滲入孩子的遊戲型態中，孩子不再需要自己尋找或製作遊戲的器材，孩子所玩的是製作精美且樣式多變的玩具商品。

當然，經濟的發展伴隨而來的就是社會結構的轉型及社會的進步。就社會轉型而言，台灣從原本農村社會轉變為都市化的工商社會，使得居住環境改變，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。不過也可能是遊戲器材更多樣化，兒童對室內遊

戲有較高的興趣 (Kariuki & Redman, 2000)。家庭的人口，從農業社會的大家庭變成以父母及子女組成的小家庭為主，家庭孩子的人口數逐漸減少，影響的是孩子遊戲時的玩伴，同時也讓遊戲從多人的團體遊戲轉變成少數人或單獨的遊戲型態。民國 51 年電視媒體的興起及卡通節目的播出，讓孩子有另一種休閒娛樂的選擇，相對地，孩子就減少了遊戲的時間。另外，卡通劇情也常成為孩子進行扮演遊戲時內容，同時熱門卡通的主角，往往也會結合玩具商品出售，吸引孩子購買的慾望，使孩子遊戲的玩具跟著流行趨勢走。

民國 57 年政府將國民教育從六年的義務教育延長為九年，經濟的成長及社會的進步，父母接收的資訊更多元，因此，父母對孩子的教育更加重視，孩子至校外補習或是學才藝的情況逐漸增多，孩子遊戲的時間相對地減少了。

三、科技社會 (1980 以後)：科技社會中的社會經濟、生活型態、教育現象兒童遊戲的影響

(一) 科技社會中的社會經濟現象

在 1980 年代，台灣的經濟以「自由化、國際化與制度化」為發展方向，在民國 68 年 (1979) 擬定經建十年計畫，大力推行機械、電機、資訊、電子等污染少、技術密集、附加價值高的「策略性工業」，並以資訊電腦業成果最輝煌 (戴寶村, 2007)。1980 年新竹科學園區的設立，1986 年台灣積體電路公司的成立，使資訊工業產值大增，台灣成為資訊大國，並在 1990 年代正式進入資訊時代。而民國 80 年 (1991) 採行「促進產業升級條例」取代之多年「獎勵投資條例」，使原本勞力密集的產業轉而趨向以資本及技術密集為主流的產業，此一產業的轉變，使服務業的成長逐漸凌駕工業。

政府這一連串積極的調整經濟策略，台灣經濟的成長仍維持一定的水準，國民所得與生活水準相對地提高。其中平均每人所得 (GNP) 從民國 70 年 (1981) 的 99,899 元，民國 80 年 (1991) 的 248,433 元，到民國 90 年 (2001) 的 453,084 元，其中民國 70 年到 80 年平均每人所得成長了 2.4 倍，而民國 80 年到 90 則成長了 1.8 倍 (行政院, 2009)。雖然增加的比率沒有 50 年到 70 年這段期間來得快，不過值得注意的是，民國 71 年之後，台灣平均每人所得幾乎是以 5 位數字的幅度成長，很明顯地，1980 年代台灣完全脫離貧窮狀態，進入富裕之境，讓人民在衣食不虞匱乏之際，轉向精神生活的需求，因此，家庭消費支出也從日常用品、食品等，漸漸增加娛樂教育及文化服務之消費。同樣地，父母願意花在兒童身上的費用，甚至是購買玩具的消費力也會提升。

另外，政府在 1960 年代強調出口工業，使玩具產業的外銷蓬勃發展，在民國 76 年 (1987) 台灣因為玩具的大量出口，享有「玩具王國」的美稱，但國內的玩具，卻是來自多國玩具工業的生產。民國 89 年 (2000) 台灣玩具的進口國主要為中國，其次為日本，進口玩具的類型以電視遊樂器佔 20.45%，填充玩具佔 18.05%，室內局戲佔 11.85%，模型組合套件佔 4.43% 等 (玩具網路週刊, 2001)，另外根據世界玩具協會統計，1999 年全球玩具銷售額 (包括傳統玩具和電視遊樂器)，傳統玩具銷售額占玩具市場的 80%，電視遊樂器占 20%，而全球玩具的消費市場以北美為主，比率高達 44%，因此，全球玩具產品的發展潮流將深受美國流行文化的影響，朝人性化、科技化、

互動化方向發展，並與熱門卡通影集或電影搭配行銷的玩具為主（玩具網路週刊，2000）。儘管當時傳統玩具的銷售額仍佔有較大的市場消費率，但台灣的遊戲型態卻已逐漸朝向電子科技玩具為主，再加上全球遊戲的科技互動化，台灣兒童的遊戲勢必隨著世界潮流的流行趨勢而波動。

（二）科技社會中的生活型態

經濟穩定的成長，教育水準的提高，雙薪家庭的普遍，使得人民要求更好的生活品質，特別是民國 76 年（1987）台灣解嚴後，社會運動風起雲湧，同年風靡全台的「大家樂」及後續的「六合彩」，使一些台灣人民一夕致富，台灣的社會環境出現了巨大的變動，民風從封閉到開放、純樸轉為奢靡。雖然台灣社會富有但社會關係卻薄弱了，除了都市化使犯罪問題增加，繁忙的街道成為危險的場所，人民也因朝九晚五的工作型態，使各個家庭之間出現疏離感，彼此鮮少有互動，甚至互不相識，因此，父母再也不放心讓孩子獨自在戶外遊玩，孩子遊戲的空間越來越受限。

台灣的生育率從民國 80 年的 15.70‰，到民國 90 年的 11.65‰，呈現下降的趨勢（行政院，2008），也代表台灣社會出現少子化現象。不過雖然家中的兄弟姐妹人數逐漸減少，但只要彼此年齡差距不大，仍然會一起遊戲，但如果年齡差距太大，孩子就如同獨生子女一般只能自己玩或是跟父母親玩了。

另外，民國 80 年（1991）家庭擁有彩色電視的普及率高達 99.16%。而電視節目方面，除了無線的電視台，一個新興的傳播媒體「第四台」，在未合法化之前，已發展相當快速，業者不斷的購入衛星節目、電影片、港劇等錄影帶節目，以強化市場的競爭力（臺灣省政府新聞處，1995），因此政府於民國 82 年（1993）公布「有線電視法」，同年台灣本土第一個衛星電視台 TVBS 頻道開播後，第四台如雨後春筍般紛紛出現（遠流台灣世紀回味編輯，2005）。面對電視節目的多樣性，人民有更多元化的選擇性，相對地，人民生活最主要的休閒娛樂就被電視所主導了。

的確，傳播媒體的盛行，使得孩子在空閒時間可選擇進行的活動就相當多樣化，但孩子花在觀看電視的時間卻不少，根據內政部兒童局（2005）的研究發現，學齡兒童平均每天參與休閒活動時數以「2 小時以內」所佔比例最高，占 60.66%，而休閒活動訊息來源是以「電視、廣播媒體」最高，占 58.38%，不僅如此，吳翠珍（2009）針對全台灣國小三年級至六年級學童進行調查研究，結果發現國小兒童扣除上課與補習的時間，每天不到 4 小時的閒暇時間裡，有 3 小時花在媒體上，使用時間較長的依序為看電視、打電動以及上網。可見電視媒體對民眾需求越來越重要，不僅改變家庭休閒生活，也使家庭成為一休閒場所。相對地，孩子不再出門玩遊戲，而且遊戲的時間也被媒體活動佔據了，甚至遊戲的內容及遊戲器材都深受媒體所影響，就像溜溜球、戰鬥陀螺、遊戲王卡等器材，都是紅極一時卡通影片的相關產品，孩子在玩遊戲的過程中，彷彿化身為卡通裡的主角，增加遊戲的快感。另外，業者就會將玩具結合最新的電視或電影角色，反映流行的趨勢，吸引兒童的購買慾，當然父母為了不讓子女落伍，跟不上時代，通常也會滿足孩子的需求。因此，玩具在業者商業化的行銷下，兒童的遊戲被制約了，因為玩具所代表的只是流行意識，其在市場的存在率，往往因推陳出新，來的快去的也快。

（三）科技社會中的教育現象

民國 70 年（1981）「幼稚教育法」的公佈，宗旨在促進兒童身心健康的發展，顯示政府對學齡前兒童教育的推廣及重視。然而一些業者喊出「不要讓孩子輸在起跑點上」、「孩子，我要你比我強」、「讓孩子更具競爭力」的口號幾乎深入父母的心靈，加上國民所得提高，父母教育水準提升，子女人數減少，使得父母急於投資孩子，讓孩子從小就開始學習才藝或是補習。

而民國 83 年（1994）民間團體發動的「410 教改運動」，使得台灣的教育政策出現巨大的轉變。政府陸續進行相關法令的制定與修訂，從幼兒教育一路到大學教育，甚至師資教育、社會教育、資訊教育、弱勢族群教育等都是教育改革的範圍。其中教育改革最具爭議之一的莫過於民國 87 年（1998）發佈的「高級中學多元入學方案」，因為之前高中聯考或大學聯考是「一試定終身」，給予學生過大的學習壓力，導致學生身心受到摧殘，因此改採多元入學方案取代傳統的聯考制度，只不過實施以來，升學壓力有增無減（吳清基，2008），無法有效降低學生校外補習，事實上，國中生的壓力已經蔓延至國小學生的身上。

另外，隨著社會環境的轉變，之前國小老師校外補習的行為已遭政府禁止取締，但是因為雙新家庭已是普遍現象，甚至是單親家庭或隔代教養家庭也逐漸增多，兒童托育成爲另一個重要的課題，因此，爲解決此一課題，「課後托育」因應而生。只不過父母將孩子送到課後托育班，除了希望孩子完成基本的課業，學會該學的知識外，更期盼孩子在這個時段能獲得更多額外的學習服務。

的確，多數家長爲避免讓孩子輸在起跑點而提早爲孩子做升學規劃，從學習英文、數學，或是圍棋、繪畫、小提琴等其他才藝課程，就是希望孩子提早學習，更具競爭力，就如同內政部兒童局（2005）的研究顯示，2004 年約有 60.89% 兒童曾上過才藝班，才藝課程中以「外語」居首，占 33.67%；比 1995 年學外語的 20.67% 多出 13%。可見學才藝已是孩子生活的一部份，特別是英文更是孩子必學的才藝，由此可見孩子遊戲的時間又再縮減中。

（四）小結

民國 70 年後台灣經濟成長率起伏較大，但仍是穩定中成長，特別是民國 69 年成立新竹科學園區，經濟逐漸走向以技術密集爲主流的產業，產業再次轉型爲服務業爲主，這顯示經濟的成長與人民生活水準提高是同時並進的。同時，此時期網際網路快速興起，電腦、網路、手機、MP3 無所不在，原先生活的型態已轉變到一個虛擬多元的世界，甚至玩具產品的發展也深受科技潮流的影響，無不日益更新，推陳出新，像任天堂、電子寵物、線上遊戲等，也就是兒童遊戲會受流行玩具商品的影響（蔡佳燕，2010）。

在此時期台灣，生育率持續呈現下降的趨勢，民國 80 年平均每一戶有 4.16 人，民國 90 年每一個家庭的人口越來越少，平均每一戶只有 3.58 人（行政院，2008），社會呈現少子化現象。可見一般家庭中的小孩人數大約 1-2 人左右，兄弟姊妹人數減少，加上人民早出晚歸的生活型態，左右鄰居互動關係薄弱，孩子遊戲的玩伴往往就是自己，變成單獨遊戲的行為。

另外，電視節目的多元化，使孩子的選擇性增多，收看電視節目成爲孩子最佳的休閒娛樂，

也是孩子花費時間最多的休閒活動（王鳳美，2003；吳翠珍，2009；李枝樺，2004），這也顯示遊戲已不再是孩子僅有的娛樂。當然電視中熱門卡通的主角及其武器，往往成為玩具業者新販售的商品，這種玩具與媒體結合的行銷手法，使孩子能立即擁有與卡通節目中一樣的商品，讓孩子玩這些玩具商品時，彷彿化身為卡通劇情中的人物一般，無形中就影響孩子遊戲的內容。

至於民國 83 年起一連串的教改措施，其中多元入學方案目的在打破一試定終身的聯考壓力，只不過多元入學的結果，孩子需要更多才多藝，無疑地是將升學壓力向下延伸至國小學童身上，因此，孩子下課後的時間就是到補習班、才藝班或安親班，孩子的生活早就被補習及才藝填滿，兒童遊戲的時間相對壓縮了。

肆、兒童遊戲的轉變對兒童的影響

兒童遊戲隨著時代的演變也呈現不同的面貌，然而這種轉變所產生的利與弊，是值得持續關注的。戰後的社會型態演變從農業社會、工商業社會到科技社會，也使得兒童遊戲隨之轉變，像兒童遊戲的場域由戶外轉向室內，遊戲的器材從大自然環境中隨手取得及自己製作轉變為商品化及科技化的玩具，遊戲玩伴由年紀相仿的同伴相邀一起玩到兄弟姊妹的團體遊戲，最後演變為較以個人為主的單獨遊戲，這些轉變到底對兒童產生什麼影響？以下逐一說明。

一、遊戲場域由戶外轉向室內

遊戲場所的改變主要是受到經濟成長及社會結構轉型的影響，亦即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，戶外可遊戲的空間有限，孩子因而轉向室內遊戲。當然也可能是因室內遊戲對孩子有較高的吸引力，讓孩子不願意走到戶外，甚至是父母對孩子有身心安全的考量因素，就如陳采瑜（2008）的研究結果，父母基於對社會治安及交通安全的顧慮，兒童遊戲的場所的選擇必須經過他們的同意或決定。儘管兒童遊戲場域由戶外轉向室內是受到戶外空間的壓縮、遊戲商品的創新或父母保護子女的觀點因素之影響，但是兒童遊戲的場域若僅在家中室內，則孩子遊戲的活動就容易受限，像 Smith 及 Connolly（1980）研究指出，孩子遊戲的空間越小，肢體粗動作活動量會減少。另外，蔡佳燕（2010）也提及，孩子室內遊戲的視野多侷限在商品化的玩具或是電視、電腦螢幕上時，就幾乎成為當下流行的「宅小孩」。在缺乏與大自然的互動和探索機會的同時，也將危及兒童生理和心理的健康，因為大自然是憂鬱、肥胖、注意力分散等心理疾病最佳的治療師（Richard Louv, 2005；引自張瀟文，2008）。事實上，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，更可提供孩子多元豐富的體驗與刺激，對孩子的思考與創意極具激發作用。

二、遊戲的器材從大自然環境中隨手取得及自己製作轉變為商品化及科技化的玩具

戰後台灣社會動盪不安，經濟蕭條，父母只在乎是否能溫飽，未重視遊戲對孩子的重要性，加上玩具製造業並不普遍，玩具商品少有人購買，因此，兒童遊戲的器材幾乎取自戶外自然界的實物，無論是把玩自然界的小昆蟲或小動物，或是隨地取材的石頭拿來踢、丟或堆疊，用摘下或掉下來的樹葉作編織或裝扮，甚至是生活中回收的物品，經過自己加工加料自製完成，像陀螺或是以龍眼籽代替彈珠等，孩子的遊戲是要靠自己去探索，去創造。但隨著經濟的成長，社會的安定，科技的迅速發展，玩具商品的製造更安全、精緻，價格也大眾化，加上自然取材不易，孩子遊戲時可玩的器材也變得多元，無論是各式各樣的玩偶、機器人，或是堆疊組合的積木、樂高等，玩具商品推陳出新，應有盡有，而且拜科技所賜，玩具商品快速電子化，有炫目的聲光效果，包裝製作更是精美，操作時的多元功能，使得電子玩具成為孩子遊戲時的最佳首選。

然而許多學者(張世宗, 2002; 張曉梅, 2007; 曾琴蓮, 2006; 黃作后, 2005)提及，時代進步，科技發達，生活富裕，孩子擁有各類型的玩具，但所玩的遊戲、操弄的玩具是冰冷的塑膠或化工製品，甚至 Elkind (2007/2007) 直言，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，操作上也更自動化，而這些改變都會衝擊到兒童從玩玩具中學習到個人及社會的技能、態度和價值觀。

當然無可避免的是，隨著時代的改變，孩子在遊戲時除了有更豐富的玩具供選擇，遊戲器材的種類與變化性大，但李明宗(1993)指出，兒童習慣被各式各樣的玩具商品包圍，使得兒童在消費玩具商品的過程中，難以培養珍惜之情或歸屬感，只會徒然助長其物質主義傾向罷了。只不過身為成人的我們是否應該思考，當孩子擁有過多的玩具而不懂得去珍惜玩具時，一件件現成的玩具玩完就丟，父母或家人不斷的滿足孩子索求新型玩具的欲望，是否也反映出成人認為兒童的遊戲就是給他玩具玩的觀念或價值觀？事實上兒童遊戲著重的精神除了鼓勵製作或提供玩具給孩子玩時，家人能同時陪伴孩子一起探索及遊戲，藉由陪伴的過程引導孩子遊戲的態度及珍惜玩具的方法，也培養孩子感恩的心，除了親子間感情加溫，也能讓孩子養成更好的遊戲態度及行爲。

三、由年紀相仿的同伴一起遊玩的群體遊戲，轉變為兄弟姊妹組成的小團體遊戲，到科技社會中較以個人為主的單獨遊戲

早期農村社會的型態，每戶家庭人口數至少有十幾人，而孩子的人數也有五、六人，加上農村社會純樸，犯罪率低，村裡的左右鄰居形成情感聯繫的生活共同圈，因此，孩子間彼此熟稔，無論家族中叔姪輩、姑姪輩，或是附近鄰居，只要年齡相仿的孩子，大家沒有輩份之分，都是遊戲時的玩伴，因此，遊戲型式多為群體遊戲。但隨著社會經濟的轉變，家庭結構中雙薪家庭增多，父母生活忙碌，鄰里居民關係漸淡薄，加上政府推行的節育政策，每戶家庭孩子的人數逐漸減少。孩子放學後就是往才藝班、補習班報到，減少與鄰居玩伴接觸及歷鍊社會化的機會，遊戲的玩伴多為兄弟姊妹。特別是到了科技社會期時，孩子出生率年年下降，社會出現少子化現象，獨生子

女的比率越來越高，因此，孩子的遊戲型態就變成了以個人為主的單獨遊戲。

事實上，有研究（Garvey, 1974；Rubin, 1982）指出，遊戲有助於社會技巧的發展。因此，當孩子有機會與他人一起玩時，不僅能從團體遊戲中學習與人互動、合作、與人溝通、遵守遊戲規則、嘗試解決問題，甚至能增進自我認識的機會。但因都市化小家庭的出現以及社會少子化的現象，使得孩子的玩伴自然減少，少有社會性遊戲的機會，因此，父母是否該幫孩子創造與同伴互動的機會，像是在家中舉辦活動，主動邀請鄰居孩子或學校同學到家裡玩，或是與三五好友孩子年齡相近的家庭邀約組成遊戲團體，讓孩子有固定的玩伴一起玩，增加親子共玩的遊戲，讓孩子有機會從遊戲中結交新朋友及學習社交技巧，以拓展孩子的視野，及增加生活樂趣。

伍、結論與建議

一、結論

（一）農業社會時期：遊戲場域以戶外為主，遊戲器材取自大自然，並自己作，遊戲活動型態多由年紀相仿的同伴邀約一起遊玩的群體遊戲

農業社會經濟蕭條，家庭收入不佳、父母忙於工作，為三餐打拼，加上玩具產業不發達，兒童的遊戲器材幾乎都是取自於戶外大自然、生活廢棄的物品，甚至所玩的玩具要自己動手做。再者，農村社會的生活型態，每戶家庭的小孩人數至少有五、六人，加上農村社會純樸，彼此互助熟稔，親戚、兄弟姊妹，左右鄰居，只要年齡相仿，大家也都能變成玩伴。因此，此時期兒童遊戲的場所幾乎都是在戶外，孩子常與大自然為伍玩遊戲，甚至呼朋引伴，一起玩著群體遊戲。至於孩子要玩的玩具不僅在戶外大自然隨手可得，孩子也會自己動手去創造。

（二）工商業社會時期：遊戲場所逐漸轉向室內，遊戲器材多數已具商品化，遊戲活動型態大多是由兄弟姊妹組成的小團體遊戲

這個時期經濟快速起飛，社會較為安定，人民生活已有改善，國民所得大幅提升，家庭收入漸豐，父母已有多餘的金錢來購買玩具商品給孩子，而且此時經濟帶動玩具業的發展，玩具製作更精緻，樣式多變，使玩具逐漸變成商品化，孩子遊戲時的器材已不再需靠自己尋找或製作。另外，經濟的成長加速社會的都市化，居住環境改變，城市綠地減少，家庭結構從大家庭變成以父母及子女組成的小家庭為主，每個家庭孩子的人口數逐漸減少，但仍有 2-4 人左右，因此，使得孩子遊戲的場域轉向室內遊戲，遊戲玩伴也從多人的群體遊戲轉變成少數兄弟姊妹組成的小團體遊戲型態。

（三）科技社會時期：遊戲場所以室內為主，遊戲器材邁入電子科技化，遊戲活動型態逐漸以單獨遊戲居多

此時期台灣經濟仍是穩定中成長，國民所得再提升，科技迅速發展，社會持續進步，特別是電視媒體更盛行，電視節目選擇性更多，加上每個家庭孩子生的少，父母願意投資在孩子身上，兒童遊戲的型態因而有所改變。兒童遊戲已遠離戶外大自然的遊戲，轉而演變為室內的遊戲居多，

兒童遊戲的玩具除了更常結合電視媒體行銷，且在科技發展下，玩具商品更邁向電子化。而孩子的玩伴也逐漸減少，獨生子女的情形普遍存在，因此，單獨遊戲型態居多。

（四）在升學主義下，不同時期的兒童遊戲時間一直縮減中

孩子在升學的壓力下，無論是為了考上初中這道窄門，或是在為了獲得更好的成績，甚至是父母教育水準提高對孩子有較高的期望而讓孩子補習或學習才藝，孩子課後都因為補習或學習才藝，而花費許多時間，在此情形下，也壓縮了孩子的遊戲時間。

二、建議

（一）鼓勵孩子多從事戶外遊戲活動，滿足孩子多元的刺激

由於經濟的成長促使社會都市化，使孩子的遊戲空間受限，而孩子的室內遊戲不外乎是玩商品化的玩具或是電腦遊戲，事實上，戶外大自然豐富的生態猶如一座寶庫，提供豐富的資源等待孩子去探索、去學習，孩子體會的是最真實的環境教育。除此之外，孩子在戶外的大自然中盡情的奔跑、玩耍，享受追逐、開放、自由的樂趣，有益於孩子的身心健康。

（二）提供孩子參與團體遊戲的機會，增進其學習人際互動的技巧

農村社會中，鄰里附近的家庭彼此熟稔，孩子只要到附近呼朋引伴，遊戲的團體就產生了，因此，孩子有機會在團體遊戲中學習到許多社會互動的技巧。然而科技社會裡，每個家庭彷彿皆為獨立個體，加上治安的考量及少子化的影響，孩子遊戲的玩伴減少許多，甚至只能獨自玩。因此，父母可以幫孩子邀集玩伴，安排孩子與年紀相仿的玩伴相處的經驗，像家中舉辦活動或是與孩子年齡相近的家庭組成遊戲團體，讓孩子有足夠的玩伴一起玩，學習人際互動與解決問題的技巧。

（三）為孩子選擇適量、適性、適齡的玩具，讓孩子玩的有品質

因時代的進步，科技的發達，孩子接觸的玩具商品資訊也相當豐富。加上玩具種類多，聲光效果佳，往往讓孩子愛不釋手，眼花撩亂。因此，為人父母宜為孩子慎選玩具，並避免過度滿足孩子對玩具的要求，多選擇適合孩子年齡、安全又適性的玩具，並激發孩子玩玩具時的創意，讓孩子的遊戲更有品質。

（四）親子共玩，可瞭解孩子遊戲的需求及增進親子情感交流

孩子玩遊戲，不一定都需要玩具在手，但父母的陪伴會讓可能一些平淡無奇的遊戲變得有趣。為人父母宜多抽出時間或放下身段融入孩子的遊戲世界，除了能多了解孩子的遊戲思考，亦能貼進孩子的心，增加親子間情感的交流，甚至提升孩子的遊戲品質。

（五）與孩子一起規劃出合適的遊戲時間，讓孩子能盡情且無壓力的玩

遊戲不僅需要空間，同時也需要時間，更需要有放鬆的心情。事實上，父母除了孩子的課業學習外，宜重視孩子的遊戲時間及合理時段的安排。主動與孩子討論，學習尊重孩子對遊戲時間的規劃，讓孩子做決定。在遊戲時間裡盡情且無壓力的玩，除了可以增加玩性（playfulness），亦能鼓勵孩子從遊戲中作自我探索及滿足其對遊戲的需求。

參考文獻

- 中國時報編輯部 (1995)。台灣戰後 50 年：土地・人民・歲月。台北：時報。
- 井出季和太 (2003)。日據下之臺政卷一 (郭輝譯)。台北：海峽學術。(原著出版於 1936)。
- 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)。台中：內政部兒童局。
- 文崇一、章英華、張苙雲、朱瑞玲 (1989)。家庭結構及相關變項的分析：台北市的例子。載於伊慶春、朱瑞玲主編，台灣社會現象的分析：家庭、人口、政策與階層 (頁 1-24)。台北：中央研究院三民主義研究所。
- 王文科 (1995)。教育研究法。台北：五南。
- 白秀雄 (1985)。社會問題。載於秦孝儀主編，中華民國社會發展史第三冊 (頁 1453-1517)。近代中國出版社。
- 行政院 (2008)。人口與住宅。中華民國統計年鑑。線上檢索日期：2009 年 12 月 1 日。網址：<http://win.dgbas.gov.tw/dgbas03/ca/yearbook/data/ch2/2-1&2.xls#a3>
- 行政院 (2008)。各級教育學生在學率。中華民國統計資訊網。線上檢索日期：2009 年 12 月 1 日。網址：<http://www.edu.tw/files/publication/B0013/index1.xls>
- 行政院 (2009)。國民所得統計常用資料。中華民國統計資訊網。線上檢索日期：2009 年 12 月 1 日。網址：<http://www.stat.gov.tw/public/Attachment/9112616142471.xls>
- 吳明清 (1991)。教育研究—基本觀念與方法分析。台北：五南。
- 吳清基 (2008)。解讀台灣教育改革。台北：心理。
- 吳翠珍 (2009)。2009 年全國兒童媒體使用行為調查報告。台北：富邦文教基金會。
- 吳聰賢 (1995)。農村社會。載於秦孝儀主編，中華民國社會發展史第二冊 (頁 605-773)。近代中國出版社。
- 李明宗 (1993)。如何拓展兒童的遊戲機會—由文化的觀點探討。載於中華民國建築學會 (主編)，第一屆兒童遊戲空間規劃與安全研討會論文集第一冊 (頁 1-1~1-18)。台北：中華民國建築學會。
- 李筱峰 (1999)。台灣史 100 件大事 (下)。台北：玉山社。
- 尙品市場研究中心編 (1974)。玩具市場調查報告。台北：尙品市場研究中心。
- 玩具網路週刊 (2000)。全球玩具發展風向球。線上檢索日期：2009 年 12 月 19 日。網址：<http://www.toy.com.tw/>
- 玩具網路週刊 (2001)。2000 年台灣玩具進出口值消長互見。線上檢索日期：2009 年 12 月 19 日。網址：<http://www.toy.com.tw/>
- 段承璞 (1999)。台灣戰後經濟。台北：人間。
- 袁穎生 (1998)。光復前後的台灣經濟。台北：聯經。

- 張世宗 (2002)。童玩遊藝與兒童文化。《兒童文學學刊》，8，193-223。
- 張世宗 (2006)。昨日童年•傳統童玩—趣說台灣童年游藝文化童文化。台北：國立歷史博物館。
- 張曉梅 (2007)。傳統遊戲與兒童心理發展。《長江師範學院學報》，23 (2)，136-140。
- 張灝文 (2008)。走！到森林裡上課。台北：親子天下。
- 許極燉 (1996)。台灣近代發展史。台北：前衛。
- 陳正祥、段紀憲 (1951)。台灣之人口。台北：台灣銀行金融研究室。
- 陳向明 (2002)。社會科學質的研究。台北：五南。
- 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。未出版碩士論文，逢甲大學建築學系碩士班，台中。
- 陳清敏、黃昭仁、施志輝 (1996)。認識台灣。台北：黎明。
- 曾琴蓮 (2006)。愈玩愈開心—把探索的樂趣還給孩子。《蒙特梭利雙月刊》，64，18-22。
- 黃作后 (2005)。重拾童年—沙包遊戲。《國民教育》，45 (3)，70-77。
- 黃源謀 (2007)。台灣通史。台北：新文京開發。
- 楊肇嘉 (1977)。楊肇嘉回憶錄。台北：三民。
- 葉至誠、葉立誠 (1999)。研究方法與論文寫作。台北：商鼎文化。
- 解智鈞 (2006)。達悟族兒童遊戲與環境認知之研究。未出版之碩士論文，逢甲大學景觀與遊憩研究所，台中。
- 廖宜方 (2004)。圖解台灣史。台北：易博士文化。
- 臺灣省政府新聞處 (1995)。台灣光復五十年專輯：文化建設篇。台中：臺灣省政府教育處。
- 遠流台灣世紀回味編輯 (2005)。認識台灣：回味 1895-2000。國立台灣歷史博物館籌備處/遠流出版。
- 劉克智 (1996)。人口政策。載於高希鈞、李誠主編，台灣經驗 40 年 (頁 234-266)。台北：天下。
- 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。未出版之碩士論文，國立東華大學族群關係語文化研究所，花蓮。
- 蕭學仁 (2005)。老玩具總動員。台北：上旗文化。
- 戴寶村 (2007)。簡明台灣史。南投：國史館台灣文獻館。
- 薛化民 (2008)。台灣開發史 (四版)。台北：三民。
- 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。
- 鍾孟學、何家珊、盛逸琴、張伊瑩 (1999)。台灣的故事—社會篇。台北：新聞局。
- 簡後聰 (2000)。福爾摩沙傳奇—台灣的歷史源流。台中：文建會中辦公室。
- 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.

- Christie, J. (1983). The effects of play tutoring on young children's cognitive performance. **Journal of Educational Research**, **76**, 26-33.
- Chudacoff, H. P. (2007). **Children at Play: An American History**. NY: New York University Press.
- 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)。
- Fein, G., & Rivkin, M. (1986). **The young children at play: Reviews of research** (vol.4). Washington, DC: National Association for the Education of Young children.
- Garvey, C. (1974). Some properties of social play. **Merrill-Palmer Quarterly**, **20**, 163-180.
- Garvey, C. (1977). **Play**. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kieff, J.E. & Casbergue, R.M. (2000). **Playful Learning and Teaching: Integrating Play into Preschool and Primary Programs**. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Marjatta, K. (2006). **Play Culture in a Changing World**. NY: Open University Press.
- Rubin, K. H. (1982). **Early Play theories Revisited: Contributions to contemporary Research and Theory**. In D. J. Pepler & K. H. Rubin (Eds.) *The Play of Children: Current Theory and Research* (pp.4-14). Basel, Switzerland: Karger AG.
- Rubin, K. H. (1982). Nonsocial play in preschoolers: Necessarily evil? **Child Development**, **53**, 651-657.
- Schwartzman, H. B. (1978). **Transformations: The Anthropology of Children's Play**. NY: Plenum.
- Smith, P. K., & Connolly, K. J. (1980). **The ecology of preschool behavior**. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Sutton-Smith, B. (1974). **A History of Children's Play: The New Zealand Playground, 1840-1950**. University of Pennsylvania Press.
- Sutton-Smith, B. (1977). **Towards an Anthropology of Play**. In S. Phillips, *Studies in the Anthropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindal* . (pp.222-232) (Ed.) West Point, NY.: Leisure Press.

The Impact of Social Ecology on Children's Play of Taiwan after World War II

Shu-Chu Sylvia Yang

Professor of ECE in the National ChiaYi
University

Tsai Chia-Yen

Teacher of ECCE in the Tatung Institute
of Commerce and Technology

Abstract

This study was to explore the different periods of social and ecological impacts of children's play in Taiwan after WW II. The research methods were included literature analysis and document analysis. The findings were as follows.

1. Children's play materials, play location, playmates, and play time were affected by the growth of economy, the change of lifestyle, the universalization of education in Taiwan after WW II.
2. Play location shifted from outdoors to indoors.
3. Play materials were from the natural environment readily obtained and produced by their own into the commercialization and technology-based toys.
4. In an agricultural society, play with the similar age group of peers, into industrial and commercial society, small groups of brothers and sisters in the play, into scientific and technological society, individual-based solitary play
5. The obsession to make children's play in different periods of time has been reduced.

Keywords: After WW II, Social ecology, children's play

