

簡報版本

此簡報版本未包括文獻回顧、結果討論及建議，以及參考資料部份。

智樂嘗試透過不同渠道收集家長、兒童、專業人士和社區人士等聲音，以掌握他們對香港兒童遊戲的價值觀、行為取向及需要。因此，本會與香港復康聯盟於二零零八／零九年年度聯合進行一項名為「特殊需要兒童之遊樂機會」家長意見調查研究。本調查旨在探究現時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。調查結果能為兩會更多現況資料，以共同探索殘障兒童在遊樂方面的需要，向政府及有關部門反映這方面的遊戲設施、服務和活動的意見。而智樂更希望在這方面能夠客觀且深入地了解香港現時特殊需要兒童遊戲的情況，以能提供更適切的遊戲服務給他們的家庭。

第一章 調查目的、對象、設計及方法

目的

以下便是他們想釐清的問題：

1. 兒童的遊戲模式是如何呢(例如: 時間分配、地點、玩伴)?
2. 家長覺得社區、學校、有沒有提供足夠遊戲的機會、及遊樂設施給殘障兒童呢? 孩子在家中、學校、公眾遊樂場玩遊戲時，有否遇到什麼障礙?
3. 家長覺得遊戲對殘障兒童成長的看法

對象、設計及方法

這調查委託香港復康聯盟於二零零八年十月二十日至二零零八年十二月十九日期間向十三間有提供服務給特殊需要兒童之學校/機構發問卷進行調查。我們採用了問卷分發再收集的模式進行調查。今次發出了519份問卷，成功回收253份，回收率為48.7%，其中247份為有效問卷，佔收回問卷總數的97.6%。得回來的資料，均採用「量化分析」方法進行分析。

被訪者背景資料

以下資料可在詳細報告中了解，包括

被訪家長的殘障子女，其性別、殘障類別、年齡及是否就讀學校是否主流學校。亦有被訪家長本人與孩子的關係、年齡、教育程度、婚姻狀況、伴侶的年齡、伴侶的教育程度、現在居住的房屋類型、家庭每月總收入。

第二章 指標數據結果

1. 兒童遊戲時間

1.1 兒童獨自遊戲和與兄弟姐妹，朋輩之間一起遊戲時間

兒童單獨遊戲時間集中分佈于三個時間範圍，少於 2 小時佔 33.8%，2 小時至 8 小時佔 36.2%，8 小時以上 30%。與兄弟姐妹遊戲時間，大概一半（50.6%）的兒童少於 2 小時，不過，其中也要考慮有一部份兒童（27.7%）沒有兄弟姐妹。值得注意的是，有 34% 的兒童沒有與朋輩一起遊戲，超過一半的兒童（67%）與朋輩遊戲時間少於 2 小時。

1.2 兒童與父母遊戲時間

有超過一成的兒童（17.9%）與父親遊戲的時間為零，也有 10.3% 的兒童與母親遊戲的時間為零，超過兩成的兒童（20.7%）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。在做進一步分析時，採用了“獨立樣本 t 考驗”（Independent sample t-test）。結果顯示與父母單獨的遊戲時間有明顯的區別（ $F=16.804$ ， $P<0.001$ ）。

1.3 兒童在家中與區內遊戲時間

這裡，我們發現家中遊戲時間與區內遊戲時間有明顯差異。在使用“成對樣本 t 考驗”（Paired Sample t-test）進行進一步分析發現，家中獨自遊戲時間與區內遊樂場獨自遊戲時間，家中與他人遊戲時間與區內遊樂場與他人遊戲時間之間存在明顯差異，測試分別為 $t=9.024$ ， $p<0.01$ 和 $t=5.845$ ， $p<0.01$ 。

2. 兒童遊戲的其他情況

2.1 兒童平時一起遊戲的群體

值得注意的是，兒童與父母，兄弟姐妹，家傭佔與兒童遊戲群體的 60.8%，兒童獨自一人玩佔 21.4%。在選擇“其他”的欄目中，統計得出大部份都是說兒童不與其他人玩。由此看來，八成以上的兒童平日主要與自己玩或者與自己比較容易接近的人（如父母，兄弟姐妹，家傭）一起玩。反應出兒童與其他群體如：同學，鄰舍兒童，遊樂場的其他兒童遊戲佔了不到兩成。這也從側面反映出問卷接下來問到的“兒童遊戲遇到的障礙”這一欄的普遍原因。

2.2 兒童遊戲動機

兒童被動等人邀請是遊戲動機裏面比例最大的一項，佔 37.4%。主動邀請被人佔 24.7%。在進一步分析中，從“皮爾遜相關”（Pearson Correlation）得知，主動邀請別人遊戲的兒童在區內獨自遊戲的時間比被動等人邀請的兒童少， $r=-0.208$ ， $p=0.014$ 。

2.3 兒童通常遊戲種類

兒童通常遊戲種類中，體能遊戲比例最大，佔 23.4%，緊接著是感官遊戲，佔 19.8%

孩子通常玩的遊戲種類

	人數	百分比 (%)
體能遊戲	111	23.4%
智力遊戲	53	11.2%
建築遊戲	30	6.3%
創意遊戲	46	9.7%
想像遊戲	20	4.2%
裝扮遊戲	48	10.1%
社交遊戲	31	6.5%
感官遊戲	94	19.8%
其他	42	8.8%

3. 家長對遊樂機會評估

3.1 對社區遊樂機會評估

有 76.6% 的家長認為區內遊樂機會不足夠或非常不足夠及完全沒有。只有 2.1% 的家長認為社區遊樂機會足夠。

3.2 對學校遊樂機會評估

認為學校的遊樂機會一般的家長佔多數，有 43.7%。認為足夠或非常足夠的家長有超過三成，達 32%。其餘家長認為學校遊戲機會不足夠或非常不足夠，有 24.2%。

3.3 對公眾遊樂場遊戲機會評估

認為公眾遊樂場遊樂機會不足夠，非常不足夠或完全沒有的家長佔 79.6%。其中認為完全沒有的家長有 34.6%。認為足夠或非常足夠的家長只有 3.5%。利用“皮爾遜相關”(Pearson Correlation) 看家長的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。

3.4 家長在家中與兒童遊戲是否遇到障礙

結果表明，有 39.5%（88 人）的家長覺得在家中遊戲遇到障礙。從家長對所遇到障礙的進一步說明，整理出如下幾條所遇到的困難。

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；身體缺陷導致玩遊戲比較困難；特殊兒童認知能力有限，對於遊戲規則、玩法難以掌握，家長不知有什麼遊戲適合與特殊兒童玩。

3.5 兒童在學校遊戲是否遇到障礙

結果顯示，61.3%（136 人）的家長不知道兒童在學校的遊戲情況。

3.6 兒童在公眾遊樂場遊戲是否遇到障礙

大概有一半的家長，48.9%（110 人）認為兒童在公眾遊樂場遇到困難。家長進一步對遇到困難的說明，整理如下：

特殊兒童需要特殊的保護；設施不是針對於特殊兒童設計，存在安全問題，家長不放心讓兒童去玩；與正常小朋友相處時遇到困難，正常小朋友不願一起玩，甚至欺負特殊兒童；沒有（少）特殊兒童的遊樂設施。