兒童遊戲場

臺灣的兒童遊戲場似乎還停留在遊戲器具形錄的年代，選好場地，就從形錄中挑選遊戲器具，如鞦韆、滑梯、格子架。從南到北千篇一律，頂多是滑梯有大象或長頸鹿造型的差別。

兒童遊戲場主要有傳統、現代、冒險（adventure playground）三種。傳統遊戲場，主要由單一遊戲設施組成；現代遊戲場除了設施之外，還注意設施與設施之間的關係（有整體的設計），例如設施外的空間可以設計成沙坑，也關注家長與兒童的互動關係。冒險遊戲場則是提供木頭、敲打工具等素材，讓兒童自行設計與建造。

二次戰後，有學者發現兒童很喜歡接近戰爭爆炸區、施工工地、地景開發區，並且利用其中的可移動的物件（loose parts）來遊戲。他也意識到讓兒童表達個人與群體的想像與創意的重要性，於是開始設計 junk playground，也結合廢棄公車、火車車廂等空間。讓兒童在那裡創造、形塑、作夢與想像。外表看起來也許很醜，但是同時也是最美的空間。畢竟兒童遊戲場是為兒童而設，不是為了取悅大人的價值觀（如乾淨、秩序）。在這裡，兒童自己決定要怎麼、在何時、何地遊戲，他們是真正的主導者，大人只是扮演陪伴與協助的角色。可惜的是，80年代後，隨著消費主義、競爭、新自由主義等潮流，利用工作衛生安全法、兒童法，以安全為名，大量削減冒險遊戲場的經費，導致冒險遊戲場逐步衰落。

除了冒險遊戲場的概念，也有學者致力於推動 play for all。不只是空間無障礙而已，更是利用空間設計、遊戲輔導員的協助，讓一般兒童與各種身心障礙的兒童有一起遊戲的機會，讓他們認識彼此，相互合作。可惜，也不見臺灣教育界有人致力於此。

在美國留學期間，讀了一篇1988年出版關於輪胎遊戲場的經驗研究。輪胎遊戲場全部都由廢棄的輪胎所構成。設計的重點在於，強調遊戲場的整體性（將各部分整合起來）、有關鍵遊具、有開放也有包被空間（兼顧人際互動與隱私的不同需求）、提供可移動操作的物件、透過空間設計讓兒童接收不同程度的挑戰。即時只是從遊具A移動到遊具B，都讓不同身體能力的兒童有不同的選擇，例如爬行、鑽洞、走路、走高處繩索等。除此之外，輪胎遊戲場是環保的，每一個遊戲場也必然是獨特的，不會有兩個長得相同的遊戲場。有幸，前年到日本旅遊時，在東京近郊的蒲田親身見到一個社區的輪胎遊戲場，正好見證這篇論文所提的設計準則。