



2019 新冠肺炎疫情期間 兒童戶外遊戲研究 (深水埗區)

研究報告

2021 年 11 月

目錄

1. 研究背景及簡介	2
2. 研究目的	3
3. 研究方法	4
4. 主要研究結果	5
5. 洞察	11
6. 建議	12
7. 結語	15

附錄一：問卷

附錄二：問卷結果簡要

附錄三：小組訪談大綱

1. 研究背景及簡介

自 2019 新型冠狀病毒疫情在 2019 年底開始以來，隨著數波本地疫情爆發，社交限聚措施不斷收緊，學校的實體課堂暫停，室內外的遊樂空間也被關閉，兒童被迫長留在家。我們觀察到在這段期間兒童的遊戲模式與疫情前有很大的變化。

是項研究由智樂兒童遊樂協會 (Playright) 及拓展公共空間 (Hong Kong Public Space Initiative) 合作，旨在初步理解 2 至 15 歲兒童的戶外遊戲模式在疫情前後如何改變及其影響，包括在遊樂空間的距離、地點類型及遊戲內容等，以得出對公共遊樂空間及公共遊戲模式的可能建議。

公共空間作為城市中重要的遊樂空間

一般而言，公共空間最基本的定義是「公眾可共同免費享用的空間」，並有十分多樣的形式，除了最容易令人聯想到的公園外，還可以是我們每天走過的大街小巷、熱鬧市集、假日到訪的海濱走廊，甚至是郊野公園、海灘等等。當中「遊樂場」是其中一種重要的形式。

不過值得注意的是，除了普遍理解的「遊樂場」(Formal/designated playspace)，兒童亦經常使用其他的公共空間進行遊戲 (Informal/non-designated playspace)，例如公園草地、屋邨空地、住宅天台、校園操場、球場、海濱長廊等。這些公共空間都是兒童及家長公共生活的重要場所，是他們進行遊戲和社交的地方。

多元、自由遊戲對兒童成長的重要性

多元、自由遊戲對兒童的成長十分重要，其好處和價值包括人所共知的體能發展、社交溝通、思考認知、創意培養、情緒表達、培養專注、學習解難、認識自己、挑戰突破、建立自信等。美國兒科學會於 2018 年發表的論文 "Power of Play"¹，也重申遊戲的重要，甚至建議醫生以「遊戲」作為促進兒童健康的最新藥方。

¹ The American Academic of Pediatric, 2018, *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children*.

2. 研究目的

是次研究旨在了解在 2019 新型冠狀病毒的大流行期間，疫情對兒童的遊戲模式的改變和影響。當中以下列兩個方案為研究重點：

遊戲模式的改變

我們留意到在疫情期間，兒童的遊戲模式有顯著的改變。我們希望透過是次研究了解在疫情期間遊戲空間的轉變，而這些空間上的轉變所造成的影響又如何改變兒童的遊戲類型。同時，我們也希望進一步了解在疫情期間，家庭如何決定遊戲模式以及當中的考量因素。

遊戲模式改變的影響

研究的另一部份希望探討以上改變在各方面對兒童發展的影響。同時，作為主要的照顧者，家長對這些影響的認知及在照顧兒童的層面些所作出的對策。

3. 研究方法

是項研究由 2021 月 5 月起至 8 月，先透過深水埗各社區中心以問卷進行，其後邀請部份家庭及其兒童進行訪談，深入了解個別兒童的遊戲模式。研究共收集了 145 份有效問卷；並選取 10 組不同入息和居住條件的家庭進行深入訪談（問卷及訪談大綱收錄在附件一及二）。以下為透過問卷受訪家庭的概括資料：

受訪兒童平均年齡:		8.63
主要照顧者:	母親:	117
	父親:	9
	外/祖父母 (同住):	9
	外/祖父母 (非同住):	3
	傭人:	7
住所地點:	深水埗:	61
	長沙灣:	71
	南昌:	4
	美孚:	7
	大角咀:	1
	白田:	1
家庭入息:	HK\$10,000 以下:	21
	HK\$10,000 - 19,999:	62
	HK\$20,000 - 29,999:	36
	HK\$30,000 - 49,999:	11
	HK\$50,000 - 69,999:	4
	HK\$70,000 - 99,999:	3
	HK\$100,000 或以上:	8
住所類型:	公屋:	68
	居屋:	13
	政府宿舍:	1
	私人樓宇 (劏房):	26
	私人樓宇 (唐樓):	13
	私人樓宇 (單幢式):	11
	私人樓宇 (屋苑):	10
	私人樓宇 (其他):	3

4. 主要研究結果

研究發現在疫情下遊戲模式有不少明顯的改變，對兒童成長以至家庭都帶來影響。本節將以四個方向討論這些結果，分別為（一）遊戲模式在疫情下的直接改變、（二）遊戲模式在疫情下的間接改變、（三）疫情及遊戲模式改變導致的影響、及（四）有關現行設施及社區服務。

4.1 遊戲模式在疫情下的直接改變

4.1.1 整體遊戲減少

研究發現遊戲模式在疫情下的最顯著的改變為遊戲時間。兒童的遊戲時間包括日數及時數都明顯下降，當中戶外遊戲時間的跌幅更為顯著（見表一）。

兒童平均每週遊戲	疫前	疫情期間	變化
整體遊戲日數	3.87	3.09	-20.08%
整體遊戲時數	9.22	6.97	-24.38%
戶外遊戲日數	2.63	1.91	-27.20%
戶外遊戲時數	5.63	3.96	-29.66%

表一：兒童平均每週遊戲時間

4.1.2 減少到較遠的遊樂空間遊戲

遊戲地點方面，以「住所內」作為遊樂空間的家庭大幅增加。對於到「住所附近」或「屋苑內」遊戲則尚能接受，整體數目未有顯著改變。相反，在「離住所 5 - 30 分鐘」的遊樂空間遊玩人數明顯下降。反映在疫情下，遊戲地點有顯著的不同。家庭多留在住所附近的地方，甚至住所內。到需要步行一段距離，甚至需要乘車抵達的地方則意欲大減（見表二）。

日常遊樂空間與住所的距離	疫前	疫情期間	變化
住所內	41.29%	57.42%	16.13%
屋苑內	44.52%	45.81%	1.29%
離開住所 5 分鐘內步行距離	21.29%	21.29%	0.00%
離開住所 5-15 分鐘步行距離	41.94%	34.84%	-7.10%
離開住所 15-30 分鐘步行距離	21.94%	14.19%	-7.74%
離開住所半小時以上的步行距離	10.97%	6.45%	-4.52%
需要乘車抵達	29.03%	17.42%	-11.61%

表二：日常遊樂空間與住所的距離

4.1.3 劏房 / 唐樓家庭在家遊戲的升幅顯著

是次研究集中在深水埗區的家庭。由於區內的劏房 / 唐樓家庭佔相當比例，我們分析不同居住樓宇種類的家庭之間的差別。當中發現劏房 / 唐樓家庭在疫情期間的處境令人憂慮。研究發現在疫情前，以「住所內」作為日常遊樂空間並不是劏房 / 唐樓家庭以主要選項。原因相信是由於劏房 / 唐樓的家居面積普遍狹窄，容許兒童遊戲的空間不多。不過，在疫情期間，劏房 / 唐樓家庭以「住所內」作為日常遊樂空間的比例有顯著上升。反映這些家庭在別無選擇的情況下只能留在狹窄的家居環境中。而兒童也只能夠在其中遊玩。

日常遊樂空間與住所的距離	所有被訪家庭			劏房 / 唐樓家庭		
	疫前	疫情期間	變化	疫前	疫情期間	變化
住所	41.29%	57.42%	16.13%	20.93%	53.49%	32.56%
屋苑內	44.52%	45.81%	1.29%	6.98%	6.98%	0.00%
離開住所 5 分鐘內步行距離	21.29%	21.29%	0.00%	23.26%	13.95%	-9.30%
離開住所 5-15 分鐘步行距離	41.94%	34.84%	-7.10%	46.51%	44.19%	-2.33%
離開住所 15-30 分鐘步行距離	21.94%	14.19%	-7.74%	30.23%	18.60%	-11.63%
離開住所 30 分鐘以上步行距離	10.97%	6.45%	-4.52%	4.65%	6.98%	2.33%
需要乘車抵達	29.03%	17.42%	-11.61%	27.91%	11.63%	-16.28%

表三：日常遊樂空間與住所的距離

4.1.4 照顧者更為主導遊戲模式的決定權

在疫情期間，兒童在遊玩模式的決定權上，包括遊戲的種類及地點，相比起疫情前也有顯著的變化。總括而言，在疫情期間，照顧者的決定權相對變為主導，兒童在決定遊玩模式上更為被動。在不同的訪談中我們亦留意到這現象。照顧者們在疫情期間對兒童遊玩地方的選擇變得更加謹慎，公共衛生的考慮變得更加重要。

受訪者是否認同以下句子 (1: 非常不同意 5: 非常同意)	疫前	疫情期間
照顧者為兒童決定活動種類及遊樂空間	3.74	3.91
兒童可以自由決定活動種類及遊樂空間	4.07	2.99

表四：兒童及照顧者在遊玩模式的決定權

4.1.5 「社交遊戲」明顯減少

相較在疫情前，在疫情期間，以「社交遊戲」作為室外遊戲種類的選項在疫情期間大幅減少。相信這現象和大多數室外的公共遊樂場在疫情期間關閉有關。而當中對唐樓 / 劏房戶的影響尤其顯著。這可能和居住的屋苑環境有關。公共屋邨和私人屋苑一般都會有一些屋苑範圍內的公共空間，而屋苑內的遊戲空間在疫情期間對一部分照顧者而言似乎是一個相對可接受的選擇（表三）。相反，唐樓 / 劏房戶則缺乏這些空間。

兒童日常主要的室外遊戲種類	疫前	疫情期間	變化
<u>唐樓 / 劏房戶</u>			
社交遊戲	(55.81%)	(13.95%)	(-41.86%)
<u>整體受訪家庭</u>			
社交遊戲	48.39%	23.23%	-25.16%
動態遊戲	85.16%	68.39%	-16.77%
車輪類遊戲	62.58%	49.68%	-12.90%
散件遊戲	30.97%	18.06%	-12.90%
創意類遊戲	44.52%	33.55%	-10.97%
冒險類遊戲	30.97%	20.65%	-10.32%
探索遊戲	16.13%	7.10%	-9.03%
球類遊戲	30.97%	22.58%	-8.39%
功能遊戲	14.84%	10.32%	-4.52%
模仿遊戲	27.74%	23.87%	-3.87%
獨自遊戲	5.16%	3.23%	-1.94%
靜態遊戲	36.77%	40.00%	3.23%

表五：兒童日常主要的室外遊戲種類

4.1.6 家長讓兒童到戶外遊樂空間的考慮

由 2021 年 3 月 13 日起，新型冠狀病毒在香港的確診個案一直維持個位數，自 5 月起，絕大部份個案皆是輸入個案。2021 年第二至三季這段時間是疫情稍為穩定的時期，部分家長開始願意讓兒童到戶外的遊樂空間。我們發現，家長多會考慮他們認為較衛

生及較低公共衛生風險的環境，包括少人和空間大的地方，如南昌公園。不過，同時也有相當部份家長仍然因為擔心疫情發展而不願意容許兒童到戶外遊戲。

您有多期望兒童能盡快到室外遊戲？ 1: 非常不期望 5: 非常期望	4.65
--------------------------------------	------

您認為以下哪個情況才適合讓兒童到室外遊戲	選擇選項的百分比
現在適合	14.19%
確診數字進一步減少	29.03%
限聚令進一步放寬	7.10%
口罩令放寬	9.68%
重新開放公共遊樂場	7.74%
本港疫苗接種率進一步提高	18.71%
遊樂空間有更嚴緊的衛生監控	12.90%
其他 (希望疫情早點結束除口罩)	0.65%

表五：家長讓兒童到戶外遊樂空間的考慮

4.2 遊戲模式在疫情下的間接改變

4.2.1 關閉學校非常影響兒童學業，從而影響兒童遊戲時間

疫情期間，實體課堂暫停，學校的課堂基本上轉為線上教學。課堂模式的轉變令不少家長對兒童的學業進度十分緊張。在大部分的訪談中，家長普遍表示兒童難以在家中長期專心進行線上學習，為追回學習的進度，家長希望兒童們花更多的時間在學習上，遊戲時間便對相減少了。部分家長只容許兒童在日常生活路線附近的遊樂空間進行短暫遊戲，更有家庭需要將遊戲時間延至晚上十一時。

受訪家長的話

「哥哥學習上好緊張，冇機會玩好多野，要寫好多字，做功課做好多時間...申請學校寄託。」

「因為返學要去近啲既地方玩，只可以買菜既時候掉低佢地係公園十幾分鐘。」

「但之前要呈分試，所以唔想比佢去玩。」

「K1 升 K2 會擔心冇上好耐堂，怕跟唔到進度。」

「但返少左好多學，小朋友好想返學，經過學校又想去。」

4.3 疫情及遊戲模式改變導致的影響

4.3.1 長時間處於住所中，增加兒童及家長的磨擦

疫情期間家長對兒童被迫長時間留在住所中，容易增加兒童及家長的磨擦。當中家長容易對兒童的一些遊戲和生活模式感到不耐煩，包括使用過多電子產品、過於動態的遊玩模式、以及與兄弟姊妹吵等。同時，戶外空間的關閉也令到兒童因未有足夠時間和空間「放電」而容易變得情緒化。

受訪家長的話

「小朋友係屋企都係睇電視打機，睇好多外面既資訊，沉迷遊戲。」

「唔鐘意佢玩 ipad 遊戲，限制佢一日玩一次，對眼唔好，對大腦唔好...有時會限佢睇咩電視，唔想佢睇小朋友打架個啲片。」

4.3.2 兒童的身體發展受影響

我們也發現有家長留意到疫情對兒童的身體發展受影響。長期逗留在家令到兒童們運動時間減少。有些家長發現子女們的腳力變得不足，同時亦有一些家長發現他們胖了，不願再做運動。

受訪家長的話

「疫情唔出街，做運動懶左，肥左做唔返運動。」

「留係屋企 6 個月之後，我發覺佢隻腳嘞肌肉冇咁好力，弱左啲。」

4.3.3 兒童的社交受影響

無論是疫情前還是疫情期間，大部分兒童均十分希望與同伴遊戲；有家長表示只要有同伴與子女玩便會感到快樂。不過，在疫情期間，兒童未能到公共空間認識到玩伴，少了很多機會與朋友、親戚、同學見面及玩耍。而家長及照顧者們也失去了其中一個認識社區內其他家庭的重要渠道，影響建立屬於他們的社區網絡。這情況對新遷入社區的家庭影響特別大，他們在社區內擁有的社交網絡本身已很薄弱，缺少機會認識其他有兒童的家庭讓他們更較難投入社區和建立社交網絡。

受訪家長的話

「會搵返鐘意一齊玩嘅小朋友一齊玩，成日都係同一個公園一齊玩，但會 share 防疫措施返運動。」

「疫情前有去朋友仔屋企玩，依家冇，因為佢地都係家長，expect 佢地都會好照顧小朋友，小朋友會掛住去人地屋企玩。」

「之前住土瓜灣，搬左嚟之後冇晒朋友，只可以係學校同同學玩，學校停課就識唔到人玩。」

「最大同小朋友玩的困難係冇得返大陸玩，大部份親人都係大陸，都見少左。小朋友都會掛住。」

5. 洞察

透過是次研究，團隊對於疫情對兒童遊戲模式的影響有以下洞察 (insights)：

5.1 遊戲是家庭生活和公共生活的重要一環

遊戲是家庭生活和公共生活的重要一環。兒童在不同的場景，包括家中及室外的公共空間，藉著遊戲學習與家人、鄰舍和朋友相處，同時建立社交連繫。改變遊戲模式對兒童社交帶來顯著的影響。

5.2 關閉遊樂空間和學校的影響兒童和家長連結社區

公共遊樂空間和學校除了提供遊樂和學習的機會，更讓兒童和家長與社區連結。戶外遊戲和校園生活無法輕易被在家遊戲和線上學習取代，當這些場所長期關閉，家長和照顧者們需要倚靠自己的方法及資源滿足兒童的學習、遊戲和社交需要。社經條件不足的家庭相較下會感到無助。

5.3 成人對安全的評估和理解，影響兒童外出遊戲的機會

由於疫情反覆以及大眾對新型冠狀病毒對身體健康的影響仍然未有太多了解，研究期間我們明顯感受到照顧者的不安和謹慎。而照顧者這些感受進一步減低兒童外出遊戲的機會。部份家長表示，即使遊樂空間重開，都仍然認為不適宜帶兒童外出遊戲。

6. 建議

綜合是次研究結果，研究團隊有以下按不同持份者分類的建議：

6.1 社福機構、學校以及其他社區持份者

6.1.1 善用社區資源，為兒童創造更多遊戲機會

在現在缺乏遊樂空間的地區，特別是建築環境相對密集的市區，我們需要善用社區資源，尋找合適的遊樂空間。

即便疫後遊樂空間重開，是次研究指出家長仍會就空間是否「安心」而決定會否讓兒童到室外遊戲。而受訪家長認為「安心」的遊樂空間通常具備不同的條件，包括：乾淨、清潔、少人、空曠、能吸引友善或相熟的使用者等。

建築環境相對密集的市區，如深水埗、旺角等舊區，難建興建新的遊戲空間。在這些地方，我們建議多探索社區的連結點——例如街市、公園、學校，教會和社區中心等鄰近居所的空間，並以創新方法創造合適的遊樂空間（例：或可與學校合作，在課後時間開放部份校園），以應對社區需要。

6.2 遊樂空間管理者

6.2.1 檢視遊樂空間的關閉機制

對於在居所空間不足的家庭，在家遊戲的壓力和困難較高。我們建議政府可參考海外標準，為遊樂場在疫情或其他公共衛生事件期間的開放和關閉制定清晰的指引，避免一刀切關閉所有遊樂空間和設施。清晰的指引可以讓公眾更容易掌握開放及關閉的條件、理由和時間等相關資訊。

6.2.1 加強對兒童遊戲及維護遊樂空間的培訓

管理人員和前線工作人員對遊戲的認知和安全意識，除了直接影響維修保養工作的成效，也影響家長對使用遊樂空間的信心。

疫後社會復元期間，應考慮參考海外管理和維護的工作守則，加強遊樂空間管理者的培訓，以確保工作人員能及時並正確地辨識由設施損耗、公共衛生，到兒童遊戲行為等不同的風險。同時採取適當的措施，包括臨時維護措施，向公眾解說風險，啟動保養程序等。

6.3 設計及規劃專業

6.3.1 在社區提供可及的和多元的自然遊樂空間

近年有許多研究和團體指出讓兒童接觸自然對抗壓和免疫力的正面影響，同時多種證據表示在自然環境遊戲對兒童有治療作用。雖然香港有豐富多樣的自然資源，加上交通網絡便利，看似很容易就可接觸到大自然，但兒童在城市的行動和穿梭的能力不能與成年人看齊，故偏遠郊野公園和海灘不足以滿足兒童自然遊戲的需要。

在社區提供可及的和多元的自然遊樂空間，可以讓可見、可嗅、可聽、可觸摸的自然元素與遊戲有機地結合，使我們的社會有更多元的自然遊戲機會。

6.3.2 正視遊樂空間對凝聚社區作用和意義

遊樂空間不單止是一個可以玩滑梯和秋千的康樂及休憩 (recreation) 用地，很多地區和城市還會將其納入社會性基礎設施 (social infrastructure) 的規劃當中。^{2,3}

「基礎設施」指的是交通運輸、水電供應等實用導向的硬體設施，不具備社會交流的功能。而遊樂空間、學校和圖書館等「社會性基礎設施」，則除了本身功能外，更促進人際交流、情感聯繫、有利培養對社區的歸屬感和強化社區韌性，並強化社會資本。一個社區一旦缺少社會性基礎設施，疏離的民眾難以融入社區，喪失彼此支援和協作的的能力。

6.3.3 完善香港規劃標準與準則，制定全面、家庭及兒童友善的遊樂空間政策

香港需要一個完善香港規劃標準與準則，制定全面、家庭及兒童友善的遊樂空間政策。城市設計及規劃者應審計各區遊樂空間供應和人口需要 (play space audit)，規劃整全的遊樂空間網絡，提出相應的標準及設計指引等，避免遊樂空間定位錯誤，遊樂體驗重覆和資源錯配，以作為未來遊樂空間可持續地發展的框架。與此同時，規劃過程必須聆聽兒童聲音，在各個程序中讓兒童和家庭適度參與。

² <https://www.infrastructureaustralia.gov.au/sites/default/files/2019-08/Australian%20Infrastructure%20Audit%202019%20-%206.%20Social%20Infrastructure.pdf>

³ https://www.london.gov.uk/sites/default/files/the_london_plan_2021.pdf

7. 結語

在疫情踏入第三年，各地都已經開展疫後的復元工作。這亦提供了一個契機，讓我們重新思考兒童和家庭友善的城市設計，而遊樂空間是當中十分重要的一環。我們相信更多戶外遊戲的機會，有利社區連結，促進疫後復元，加強社區韌性。

創造讓兒童和家庭安心「落街玩」的有利條件，需要設計及規劃專業、遊樂空間管理者、社福機構、學校以及其他社區持份者協作。同時，有系統地研究公共空間和公共生活，持續地與不同持份者開展討論和實踐，有利政策制定者發現和解決社會問題，為兒童和家庭友善的社區發展奠下基礎。

全文完

附錄一

問卷



附錄二

問卷結果簡要

第一部份

家庭背景

1.1. 您的家庭共有多少位同住成員？	平均 3.95
當中有多少位 2 至 15 歲的兒童？	平均 1.66

1.2. 您的兒童年齡為 (只需填寫家中最年長、2 至 15 歲的兒童)：	平均 8.76
---	---------

1.3. 兒童的主要照顧者：	選擇選項的百份比
母親	81.29%
父親	5.81%
外 / 祖父母 (同住)	6.45%
外 / 祖父母 (非同住)	2.58%
傭人	3.87%

第二部份

比較疫情前(2020 年 2 月之前)和疫情期間(2020 年 2 月至今)的生活及遊戲模式

2.1. 兒童是否在深水埗區內就學？	84.52% 在深水埗區內就學
--------------------	-----------------

2.2. 您認為遊戲時間對兒童重要嗎？ (1 最不重要 – 5 最重要)	平均 4.38
--------------------------------------	---------

2.3. 認為讓兒童遊戲可以令他們有以下那種發展	選擇選項的百份比
社交溝通	75.48%
建立自信	72.26%
創意培養	65.81%
挑戰突破	65.16%
情緒表達	63.87%
思考認知	63.23%
培養專注	62.58%
學習解難	56.77%
認識自己	52.90%

2.4. 兒童每週遊戲總日數及時數	疫前 (平均)	疫情期間 (平均)
兒童每週整體遊戲日數：	3.87	3.09
兒童每週整體遊戲時數：	9.22	6.97
兒童每週戶外遊戲日數：	2.63	1.91
兒童每週戶外遊戲時數：	5.63	3.96

2.5. 兒童每週除遊戲以外進行最多的活動	疫前	疫情期間
	學習、玩手機、公園、看電視等	閱讀、看電子屏幕、公園、Zoom lessons 等

2.6. 日常去的遊樂空間離	選擇選項的百分比 (疫前)	選擇選項的百分比 (疫情期間)
遊樂空間與住所的距離		
住所	41.29%	57.42%
屋苑內	44.52%	45.81%
離開住所 5 分鐘內步行距離	21.29%	21.29%
離開住所 5-15 分鐘步行距離	41.94%	34.84%
離開住所 15-30 分鐘步行距離	21.94%	14.19%
離開住所半小時以上的步行距離	10.97%	6.45%
需要乘車抵達	29.03%	17.42%
遊樂空間的類型		
住所內	47.10%	62.58%
社區中心	30.32%	21.29%
公共室內遊樂場	28.39%	19.35%
公共室外遊樂場/公園	74.19%	58.71%
收費室內遊樂場	13.55%	6.45%
其他室內地點	10.32%	6.45%
運動場/球場	46.45%	29.03%
街道	9.03%	10.32%
空地	14.19%	14.84%
收費室外空間	3.87%	3.23%
郊野公園	29.03%	21.94%
商場	0.65%	0.65%
海灘	1.29%	0.00%

2.7. 兒童日常主要的室外遊戲種類	選擇選項的百份比	選擇選項的百份比
	(疫前)	(疫情期間)
動態遊戲 (如:跑跑跳跳、追逐等)	85.16%	68.39%
靜態遊戲 (如:畫畫、下棋、閱讀等)	36.77%	40.00%
車輪類遊戲 (如:踏單車、滑板等)	62.58%	49.68%
冒險類遊戲 (如:攀爬、由高處下跳等挑戰自己的行為)	30.97%	20.65%
社交遊戲 (如:與朋友見面、談天等)	48.39%	23.23%
獨自遊戲 (如:離開成人遊走、離開住所遊走等)	5.16%	3.23%
創意類遊戲 (如:做手工、畫畫等)	44.52%	33.55%
探索遊戲 (如:撩草、搗山窿、敲打聲音等利用五觀探索的行為)	16.13%	7.10%
模仿遊戲 (如:煮飯仔、執執拾拾)	27.74%	23.87%
功能遊戲 (如:開門關門、按掣、把東西排序)	14.84%	10.32%
散件遊戲 (如:執拾樹葉、石頭、玩沙玩水)	30.97%	18.06%
球類遊戲	30.97%	22.58%

2.8. 是誰決定遊戲種類及遊樂空間？	疫前 (平均)	疫情期間 (平均)
受訪者是否認同以下句子 (1: 非常不同意 5: 非常同意)		
照顧者為兒童決定活動種類及遊樂空間	3.74	3.91
兒童可以自由決定活動種類及遊樂空間	4.07	2.99

2.9. 誰陪伴兒童到戶外遊樂空間	選擇選項的百份比	選擇選項的百份比
	(疫前)	(疫情期間)
沒人陪伴	5.16%	3.87%
父母	89.03%	90.97%
外/祖父母	25.81%	16.13%
兄弟姊妹	31.61%	25.16%
其他親屬	16.77%	7.10%
同學 / 朋友	48.39%	21.29%
鄰居	10.97%	3.87%
傭人	4.52%	3.23%

2.10. 兒童和誰一起在戶外遊戲	選擇選項的百份比	選擇選項的百份比
	(疫前)	(疫情期間)
沒人陪伴	4.52%	7.10%
父母	86.45%	86.45%
外/祖父母	23.23%	15.48%
兄弟姊妹	37.42%	27.10%
其他親屬	16.77%	7.74%
同學 / 朋友	57.42%	30.32%
鄰居	14.84%	3.87%
傭人	4.52%	3.87%

2.11. 您認識與兒童一起遊戲的其他兒童或家長嗎？	選擇選項的百份比
很熟絡	17.42%
認識	55.48%
不認識	24.52%
不會和其他兒童一起遊玩	2.58%

2.12. 您認為兒童在戶外遊戲時開心嗎？	疫前 (平均)	疫情期間 (平均)
1: 非常不開心 5: 非常開心	4.66	3.67

2.13. 您認為讓兒童在區內遊樂空間遊戲安全嗎？	疫前 (平均)	疫情期間 (平均)
1: 非常不安全 5: 非常安全	4.10	2.90

2.15. 兒童認為自己在戶外遊戲時開心嗎？	疫前 (平均)	疫情期間 (平均)
1: 非常不開心 5: 非常開心	4.50	3.61

3.1. 您覺得在以下方面，疫情整體上對兒童遊戲模式有多大影響？	1: 沒有影響 5: 非常影響
可到達的遊樂空間距離	3.95
可選擇的遊樂空間種類	4.03
可選擇的遊戲活動種類	4.05

3.2 疫情期間，兒童的室外遊戲模式因以下問題轉變嗎？	1: 非常不同意 5: 非常同意
治安或其他安全問題	3.94
衛生問題	4.36
距離住所較遠	3.67
遊樂設施關閉	4.38
沒有其他兒童同遊	3.97

3.3 您認為疫情期間兒童遊戲模式 (包括地點及活動) 改變對兒童成長有多大影響？ 1: 非常負面 5: 非常正面

體能發展	2.98
社交溝通	2.94
思考認知	3.23
創意培養	3.15
情緒表達	2.96
培養專注	3.19
學習解難	3.00
認識自己	3.15
挑戰突破	2.96
建立自信	3.10

4.1. 您有多期望兒童能盡快到室外遊戲？ 1: 非常不期望 5: 非常期望 平均 4.65

4.2 您認為以下哪個情況才適合讓兒童到室外遊戲 選擇選項的百份比

現在適合	14.19%
確診數字進一步減少	29.03%
限聚令進一步放寬	7.10%
口罩令放寬	9.68%
重新開放公共遊樂場	7.74%
本港疫苗接種率進一步提高	18.71%
遊樂空間有更嚴緊的衛生監控	12.90%
其他	0.65%

附錄二

小組訪談大綱

小組訪談大綱

對象：2-3 組家庭

時間：60 分鐘

Part 1 – 疫情對遊戲模式的改變及原因 (15 mins)

重點：

- 在深水埗區內選擇不同地點、設施及活動的考慮原因

1.1. 你們認為疫情對遊戲模式有咩主要影響？

續問：地點選擇方面？（和居所的距離、地點的種類等）

遊玩種類方面？

玩伴的對象？

時間及密度？（在不同地點及遊玩種類所花時的改變）

1.2. 為什麼你們會用這些選擇應對？

續問：地點選擇的改變？

遊玩種類的改變？

時間及密度的改變？

Part 2 – 家長及兒童對「疫情期間遊戲模式的改變對兒童影響」的理解 (15 mins)

重點：

- 家長對「影響」的理解及演繹
- 家長在疫症期間怎樣回應這些「影響」
- 觀察兒童對提及這些「影響」的反應

2.1. 你們認為疫情期間遊戲模式的改變對小朋友有咩影響？由疫情初期到而家有冇唔同？

續問：可唔可以邀請你用一啲印象深刻既觀察或者例子說明？

* 追問和下列方向有關的例子

- 身心發展
- 喜好
- 習慣

2.2. 你們係留意到呢啲影響之後，有冇嘗試做一啲野去補救番？

續問：點解會用呢啲方法？

* 追問和下列方向有關的方法

- 改變地方選擇（如轉室內）
- 改變遊戲種類
- 改變玩伴對象
- 改變遊戲時間長度或次數密度

續問：當中有咩考慮因素？

* 追問和下列方向有關的因素

- 安全
- 公共衛生
- 兒童社交圈子
- 有助兒童身心發展等
- 其它家長有提及的因素

Part 3 - 家長對未來遊戲模式的想像 (15 mins)

重點：

- 家長對疫後遊樂空間及配套的需求及想像

3.1. 最後我請你哋總結一下，經過咗呢兩年嘅疫情，係同小朋友使用呢啲遊樂空間時，你覺得有咩最大嘅困難？

續問：可唔可以分享點解你有呢啲困難？

* 先嘗要開放討論

* 引導受訪者討論以下方向

- 治安或其他安全問題
- 公共衛生
- 遊樂設施關閉
- 治安或其他安全問題
- 其它家長有提及的困難

3.2. 經過咗呢兩年嘅疫情，你覺得疫情完結後你同小朋友嘅遊戲模式會唔會改變？

續問：你預視會有咩唔同？點解既？

- 完 -