



社會參與暨實作—特公盟

期末成果發表 408330718 社會三 呂俊霆



目錄

- ◆ 重溫特公盟及其宗旨
- ◆ 實習內容 & 里長訪談的收穫
- ◆ 里長角色在街道遊戲脈絡下的
特殊性
- ◆ 舉辦街道遊戲的要素與挑戰
- ◆ 社會學發現
- ◆ 結論與實習反思

宗旨

守護兒童遊戲權！

倡議訴求為《聯合國兒童權利公約》中的兒童遊戲權和兒童參與意權。為孩童爭取兼具安全與身心發展的遊戲空間是倡議的路徑，實踐「整個城市都是遊戲場」的理念。



兩大推行內容

- ◆ 共融式遊戲場
- ◆ 街道遊戲





實習內容簡介

街道遊戲手冊資料彙整：

在地聯絡人篇（含里長）→ 介紹該角色要職及負責事項

行政作業篇 → 說明街道遊戲活動及相關事項申請步驟

里長訪談 → 吸收過去經驗以利往後作業更順利

目的

將街道遊戲推廣至其他地區及相關單位，以特公盟的經驗喚醒其他人對兒童遊戲權的重視，並能夠依經驗自行籌畫舉辦街道遊戲。



里長訪談的收穫

兩位里長分別在2020年及2021年與特公盟合作舉辦街道遊戲：

- ◆ 全職里長的時間彈性
- ◆ 負責的行政事務
- ◆ 活動籌辦性質差異
- ◆ 針對自行舉辦街道遊戲的看法不同
- ◆ 提出街道遊戲內容的特殊性質



里長訪綱設定

日常生活 (30 分鐘內結束) ←

←

1. 請問怎麼稱呼您比較習慣? ←
2. 您目前是擔任全職還是兼職里長呢? 是出自於什麼樣的考量? ←
3. 您在這個里服務多久了呢? ←
4. 平常需要處理里內哪些行政事務? ←
5. 您認為這個里有沒有什麼樣的特色或氛圍? ←
6. 剛剛您提到您已經在里服務年了, 擔任里長的這段時間中, 是否有什麼樣的動力使您持續擔任這份要職? 您會想繼續擔任里長嗎? ←

←

街道遊戲相關 (60 分鐘內結束) ←

←

1. 在舉辦活動前, 您有聽過特公盟嗎? 如果有的話是從什麼管道得知的呢? ←
2. 是什麼動機使您願意 (某時間某場次) 合作舉辦這次的街道遊戲呢? ←
3. 在這次合作前, 您是否有在社區舉辦過任何親子活動? 有過幾次經驗? ←
4. 於合作前, 您知道街道遊戲是指什麼嗎? 您對於街道遊戲的想像是什麼? ←
5. 活動籌備期間, 您覺得籌備時間充裕嗎? 是否有遇到什麼困難? ←
6. 當在地聯絡人與您接洽時, 是否有出現什麼狀況? ←
7. 您大概多久一次與在地聯絡人聯絡? (頻繁程度) 透過什麼管道或方式聯絡? 如何進行分工? (請里長圈選當時做了哪些事項) ←
8. 在籌備期間, 您是否有向鄰長、幹事等其他社區相關人士請求協助? ←
9. 您對於這次活動的感想如何? 是否有特別滿意或不滿意的地方? ←
10. 在活動進行或結束後, 是否有居民或商家給您任何反饋與感想? 大概都反映了些什麼呢? ←
11. 經過此次活動後, 若有機會, 您願意自己嘗試舉辦類似街道遊戲等性質的活動嗎? (不) 願意的原因是什麼? ←

從日常生活開始, 平時我們都知道里長的職位, 但不一定清楚他們的工作內容。此外不同社區也會有不同的特色, 里長是否願意繼續服務的原因也很重要, 再次合作的機會較高。

再來是針對街道遊戲, 里長願意舉辦活動的動機, 籌備期與活動當天的狀況, 與在地聯絡人、鄰長、幹事以及居民的關係互動, 對活動的感想等等。

最關鍵的問題是願不願意自行籌辦街道遊戲, 這正是街道遊戲執行手冊所希望達到的目的。

「街道遊戲並非特工盟的專利, 而是屬於大家的童年記憶與遊戲權利。」

里長角色在街道遊戲脈絡下的特殊性

相比英國Playing Out，在台灣舉辦街道遊戲，多了里長這個特殊角色，那麼會發揮什麼樣的正反面作用呢？

- ◆ 社區的領導者，使在地聯絡人能鎖定單一目標
- ◆ 具有中介性質，能幫忙協商商家住民及宣傳活動
- ◆ 同時可能有執行方與在地資訊斷裂的問題
- ◆ 里長、鄰長、幹事等與社區居民的意見和態度可能並不一致



舉辦街道遊戲的要素與挑戰

封路、義交、移車等行政作業都不是問題，那麼問題在哪？

- ◆ 專業的執行團隊（遊戲策劃、孩子王）
- ◆ 遊戲物料的購買管道提供
- ◆ 足夠的道路空間
- ◆ 足夠的經費預算
- ◆ 不可控、無法預期的天災或人禍



是否有解方因應上述問題？

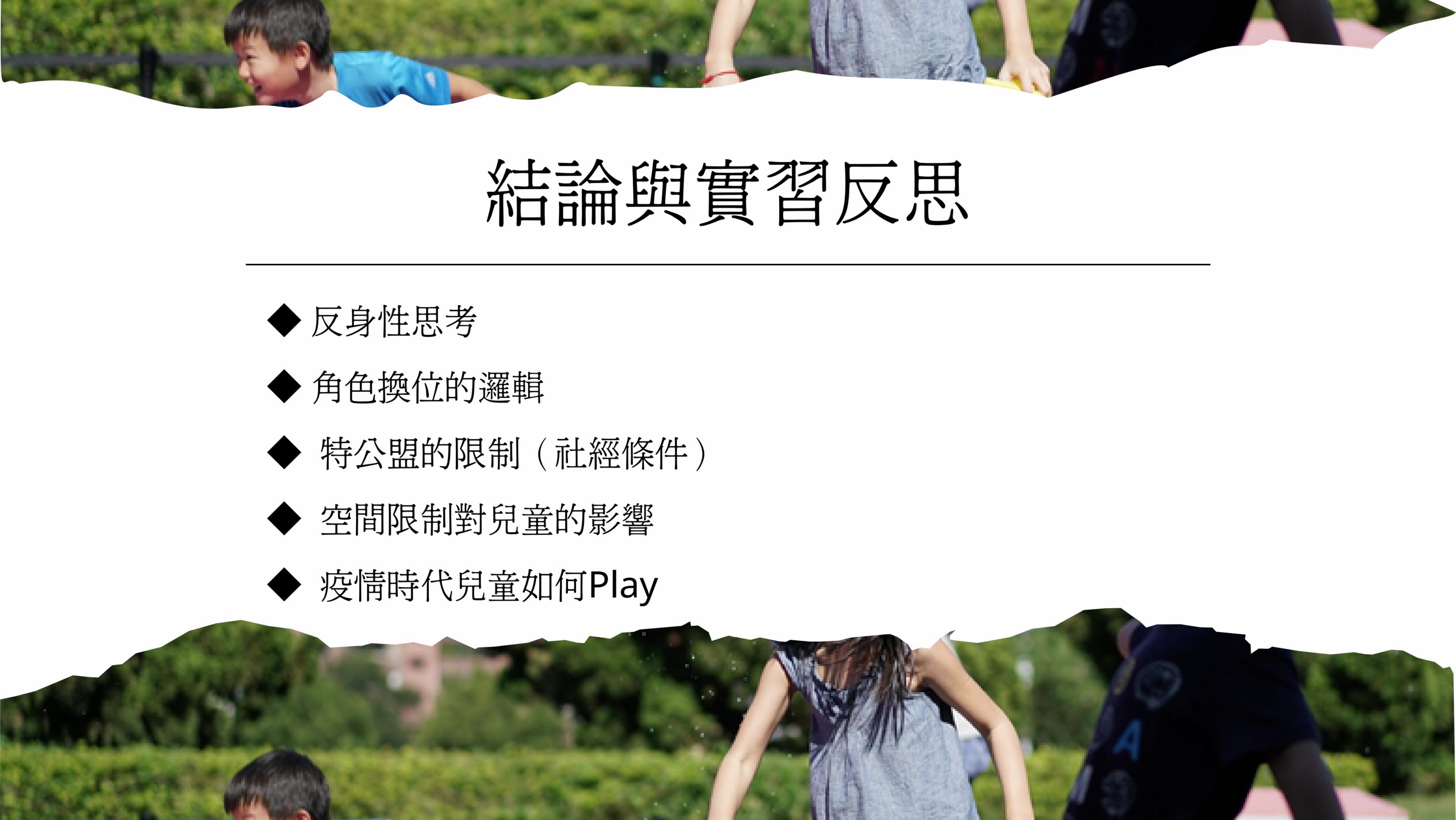
- ◆ 舉辦工作坊，提供在地家長或志願參與者專業訓練上的指導
- ◆ 嘗試跨里、跨單位合作，以尋求足夠的空間或經費支援
- ◆ 嘗試主動性募資，例如特公盟會將相關計畫提出放置到嘖嘖等募資平台上
- ◆ 適當調整預期內容，或是事先計畫內容需要的條件以選定更好的時空間



社會學發現

- ◆ 童年的在地化
- ◆ 專業知識及技能難以轉包，或許需要更多培力
- ◆ 誰看得見特公盟？社經地位和個人背景造成的資訊落差
- ◆ 街道遊戲的專業性與高成本
- ◆ 街道空間的教養功能與取回對策

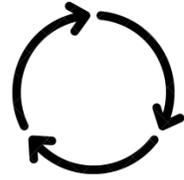




結論與實習反思

- ◆ 反身性思考
- ◆ 角色換位的邏輯
- ◆ 特公盟的限制（社經條件）
- ◆ 空間限制對兒童的影響
- ◆ 疫情時代兒童如何Play

結論與實習反思



行政作業流程較趕

導致實習內容無法事先深確

工作之外機構其實不太了解平時發表的性質



線上作業的執行難度較高

若日後再度面臨該狀況

或許可以保持更緊密的聯繫並共筆文案



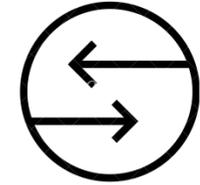
工作內容多為資料彙整

需具較強的閱讀與整合能力

此外換位思考也很重要

成爲既是組織內也是組織外的主客體

角色

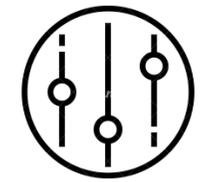


相互彈性協調作業進度

領導建議可以同時記錄會議內容保障

彼此權益

在有限的工作時間中減少遺憾



能夠精進對資料彙整及訪談的能力

也能觸及另類的研究對象

深化對該角色的理解





THANK YOU!