

晨曦部落玩具圖書館之個案探討

曾恕璇*、鄭束芬**

摘 要

本研究旨在探討東臺灣晨曦部落玩具圖書館之籌辦歷程、開辦困境、經營策略與幼童參與情形，蒐集之資料包括訪談內容、文件檔案、觀察記錄和省思札記。研究發現為：(1) 獲得當地行政單位資金和場地支援，以及學界在玩具籌募、志工培訓等之專業協助；(2) 志工不足及缺乏家長參與是最大困境；(3) 調整經營策略，並廣為招募志工；以及(4) 部落幼童少有多種類型人工製玩具的經驗，玩具圖書館成為他們的遊戲新天地。本研究對玩具圖書館之經營策略與未來發展提出四點建議：(1) 與學校合作；(2) 以具體獎勵方式招募志工；(3) 讓居民動手布置玩圖環境和DIY具部落特色之玩具；以及(4) 配合鄉立圖書館「書香列車」，定期服務其他部落。

關鍵詞：玩具、玩具圖書館、原住民幼童、遊戲

* 本文第一作者為花蓮市中原國小學前特教教師

** 本文第二作者(通訊作者)為國立東華大學幼兒教育學系副教授

晨曦部落玩具圖書館之個案探討

曾恕璇、鄭東芬

壹、緒論

幼童從遊戲中學習，而玩具是幼童遊戲和學習的器具。幼童在操弄玩具中嘗試錯誤，是學習生存的一種方式（張世宗，1993）。遊戲也是幼童生活經驗的模仿，透過遊戲，幼童增進肢體動作、認知、語言、社會和情緒等之發展。近年來，有關大腦神經科學之研究，發現遊戲之不足，是影響幼童身心健康的重要因素之一，因此，家長應該提供更多玩具及時間，並陪伴幼童遊戲（Frost, Wortham, & Reifel, 2007）。

為協助幼童從多樣玩具中學習，1930 年第一座玩具圖書館（文後簡稱「玩圖」）成立於美國，至 1992 年已有 4500 多個玩圖分布於 31 個國家（Bjorck-Akesson & Brodin, 1992）；如今美國已有 200 多座（USA Toy Library Association, 2011）、英國則超過 1000 座（National Association of Toy & Leisure Libraries, 2011）。「國際玩具圖書館協會」（International Toy Library Association, 2011）更於 1990 年成立，至今已有歐洲、美洲、亞洲和非洲分會，除架設網站、設置文件中心，並出版各種形式之刊物，如手冊、報紙等，以及每年定期舉辦研討會，邀請大眾介紹所處國家之玩圖及有關玩具之相關議題。

在英國親身經驗玩具共享價值的蔡延治老師，回國後致力推動「007 玩具圖書館」，秉持著「快樂童年不打烊，圓孩子的玩具夢」信念，讓許多學校教師、家長團體、社福單位和莘莘學子們，深感玩具對幼童發展及親子關係的重要，因此自蔡老師手中接下玩圖的種子，一同加入志工行列或是主動成立分館。因此，自 2005 年 6 月至 2010 年 8 月 15 日已有 57 座玩圖遍布臺灣（蔡延治，2010a）；除架設官方網站、成立「臺灣玩具圖書館協會」（蔡延治，2010b），並設置「玩具巡迴巴士」（蔡延治，2010c），定期、定點為偏鄉孩子們載送滿滿的期待。

目前國內外的玩具圖書館協會已架設網站，但卻發現國外雖有相關文獻說明使用對象、宗旨和功能，卻無進一步論述其籌辦歷程和經營狀況之論文。而國內僅有黃錦綿（2007）、黃錦綿與陳英梅（2003）敘述有關高雄市立圖書館與高雄市調色

板協會合辦之兒童玩具圖書館成立緣起和服務內容，但並未論述其經營策略和相關人員之觀點；而擁有 50 多座的「007 玩具圖書館」，則尚未有任何研究論述。

這股「玩具圖書館風」亦鼓動了臺灣東部晨曦鄉鄉立圖書館（本研究所提及之機構、人名、地名等，除蔡延治老師為真實姓名外，其餘皆為化名），然而開幕日期一再延宕，籌備和經營歷程中遭遇一些困境。為提供晨曦玩圖及其他玩圖之運作參考，本研究的具體目的為：（一）瞭解晨曦部落玩具圖書館之籌辦歷程，（二）探究此玩圖在開辦歷程中所遭遇到的困難，（三）分析其開館後之經營策略，以及（四）瞭解幼童參與玩圖之情形。期冀本研究之結果和建議，能喚起社會大眾重視幼童遊戲與玩具之價值，並願意盡份心力，以熱忱灌溉孩子的快樂童年。

貳、文獻探討

以下分析遊戲與玩具對幼童發展之重要性，以及國內外玩具圖書館之發展。

一、遊戲與玩具

所有幼童都會遊戲，而且遊戲是幼童的天性（吳幸玲，2003），也是他們生活中自發性的教育活動（黃瑞琴，2001）。此外，遊戲是幼童自然的活動和自然的學習媒介，也是他們歡愉和滿意的學習源頭，透過遊戲，幼童能學習整合心理、社會與物理世界（蔡淑苓，2009）。許多教育學者都強調遊戲能促進幼童社會、情緒、認知、語言和體能發展（如 Bredekamp & Copple, 1997; Frost et al., 2007），以及發展想像力與創意解決問題、自我認同與自我表達及社會歸屬感（Johnson, Christie, & Wardle, 2004）。最近的腦部研究更發現：當父母或照顧者與幼童遊戲時，大腦皮質突觸（synapses）開始連結到聽覺皮質，並促進腦部發展（Shore, 2003）。Frost 等人（2007）發現因為神經科學探究腦部結構與功能之進步，讓科學界體認到遊戲是一件嚴肅的課題，且證明遊戲對於腦部發展與幼兒發展有重大影響。此外，遊戲不僅是幼童成長的必需品，也是他們的權利，《聯合國兒童權利公約》第三十一條即揭示：

簽約國承認兒童擁有休閒及餘暇之權利；有從事適合其年齡之遊戲和娛樂活動之權利.....。簽約國.....應鼓勵提供適當之文化、藝術、娛樂以及休閒活動之平等機會。」因此，基於幼童之遊戲權，成人應提供遊戲機會與環境。

第一位將幼童教育、遊戲及玩具之關係加以明確化的教育家 Froebel，於 1884 年開設第一所幼稚園，於園中施行恩物教學，並強調幼童在遊戲中學習，而恩物就是一種在遊戲時傳達經驗的媒介，就如同是孩子們的玩具一般（瞿中蓮、夏淑怡譯，2000）。玩具本身富含多種功能，且不同玩具會引發不同的社會層次和認知層次的遊戲行為（Johnson et al., 2004），因此，幼童需要有足夠且多種類的玩具探索，事實上，這也是評鑑幼稚園和托兒所最重要的項目之一。此外，由於幼童的語言能力尚未發展成熟，無法完全表達自己的想法和情緒，必須藉由物品之操弄來傳達意思，因此心理治療學家 Ginott（1961）認為，「遊戲是孩童的語言，玩具則是他們的字句」（引自 Landreth, 2002, p. 14）。由此可知，玩具在幼童遊戲中之重要角色。

陳淑敏（2005）將人工製玩具歸納為六類，並分別說明對幼兒發展之價值：（1）動作遊戲類，增進大肌肉發展；（2）操作與建構類，增進小肌肉動作技巧及手眼協調和認知能力；（3）象徵遊戲類，激發想像能力；（4）規則遊戲類，增進認知與社會能力；（5）音樂、美勞用品，增進創造力及對美的欣賞力；以及（6）圖書、視聽用品，增進語文能力。幼童於操弄玩具中增進知識（Morrison, 2011）、瞭解周遭環境（Bredenkamp & Copple, 1997）、測試動作技能、培養同儕關係，且更重要的是，建立自信心與成就感，並感受成為人的價值。玩具不僅傳遞社會文化與價值觀念，對幼童本身而言，玩玩具更是每日生活作息中極重要的部分（Kibele, 2006）。

二、玩具圖書館

最早的玩圖出現於美國，目的是提供特殊需求的孩子無法輕易得到或購買的物品（Retting, 1998）。Pressanha（引自 Johnson et al., 1999）研究葡萄牙一座成立於 1987 年的玩圖，發現其運作十年後，孩子在此玩圖之遊戲行為較學校遊戲來得精緻、富想像力、具社會性，並有更多的正向行為。此外，Powell 與 Seaton（2007）發現玩圖之功能不僅在於提供幼兒創意遊戲的機會，也提供特殊兒童的家庭服務與支持系統。

臺灣的「007 玩具圖書館」在蔡廷治老師的帶領下，於 2005 年成立。蔡老師說：「許多都市孩子有一屋子的玩具，但有更多孩子的童年是沒有玩具的」（林宜靜，2007，A11 版）。憑著這股信念，一系列的「007 玩具圖書館」從北部開始陸續成立，其後延伸到東部及中部。國內外玩圖雖然有著不一樣的起始點和發展歷程，但最終目的都是為了提供孩子更多玩玩具的機會。茲將國內外玩圖之發展說明如下：

（一）國外玩具圖書館

第一座玩圖於 1930 年代在洛杉磯成立，目的是提供特殊需求的家庭及孩子們玩玩具的場地。之後在英國、德國、丹麥，也為特殊需求家庭及幼童建立玩圖。1963 年在瑞典成立的玩圖，提供玩具、輔具和書籍等給特殊幼童的家庭使用，主要功能為 (Retting, 1998)：(1) 家長交換育兒經驗和資源，(2) 互換玩具，(3) 年齡相仿的幼童形成玩具團體。1970 年代，包括冰島、加拿大、辛巴威、挪威、法國等，相繼成立玩圖，而服務對象由特殊幼童及其家長，轉變為一般幼童。洛杉磯玩圖更規定：有 20 次良好借閱記錄的幼童，可以獲得一個全新的玩具；因為是自己努力得來，孩子更加珍貴。很多父母及幼稚園將此規定，當作是培養孩子責任感的機會教育 (Walters, 1998)。玩圖之功能，已擴及至幼童生活教育的培養。

（二）國內玩具圖書館

國內第一座非營利玩圖，是由新竹市常青啟智文教基金會 (2011) 於 1992 年所創立，目的是落實身心障礙福利服務社區化。同為身障者謀福利的高雄市調色板協會，於 1993 年與高雄市立圖書館成立第一座「公私合辦」的調色板兒童玩具圖書館 (黃錦綿, 2007; 黃錦綿、陳英梅, 2003)。另一方面，從英國社區圖書館玩具室受到感動的蔡延治老師，於 2005 年創立「007 玩具圖書館」，她認為：「玩具是每個家庭和孩子都需要的，以玩具為媒介，親子共玩，一起學習、成長，投資孩子就是投資未來」(林宜靜, 2007, A11 版)。因此以「推廣親子共玩理念、增加家庭托兒資源與親職互動」為主要的成立宗旨 (玩具圖書館協會官方網站, 2009)。

為培養館內人員的專業素養，「007 玩具圖書館親子共玩種子教師研習」由臺北市政府主辦，「中華民國幼教改革會」及「成長文教基金會 007 玩具圖書館聯盟」承辦，於 2007 年 4 月至 6 月間舉辦八個場次、共計二十四小時的研習課程；中壢市公所則於 2007 年 12 月 12 日辦理玩圖志工教育訓練 (蔡延治, 2007)。研究者於 2009 年 10 月 14 日查詢玩具圖書館協會官方網站，發現協會持續開辦志工培訓課程，可惜的是，並未對實施內容與成效作進一步報導。

2006 年 12 月玩圖正式進駐東部某養育機構，僅開放給院內幼童使用；同時間鄰鄉之鄉立圖書館館長也積極推動部落玩圖，於 2007 年 5 月 4 日至 6 日舉辦「玩具圖書館志工培訓課程」，並於 2007 年 11 月開幕，服務部落幼童與家長，此一玩圖即為本研究之研究場域。

（三）國內外玩具圖書館之比較

歸納文獻（吳清山、林天祐，2007；蔡廷治，2006；Jackson, Robey, Watjus, & Chadwick, 1991; Retting, 1998; Walters, 1998），發現國外玩圖最初是為特殊幼童家庭所設立，其服務人員必須有特殊教育專業知能，聚焦於輔具使用，在館內習得技巧後可借回家練習，以增加幼童的熟練度，並建立獎勵制度，培養孩子準時歸還、保持完整等良好的借閱習慣，其資金來源主要是私人資助；之後則擴大至一般幼童及家長，並提供教養之諮詢服務。國內玩圖依使用對象不同可分成兩類：（1）第一類玩圖之主要使用者為特殊需求幼童及家庭，例如新竹市常青啟智文教基金會兒童玩圖（2011），以及高雄市調色板兒童玩圖（黃錦綿，2007），前者的目的是提供身心障礙兒童和家人一個寓教於樂、增進親子關係的空間；後者的服務對象則包括零至六歲特殊和一般幼兒，並首辦外借服務，所提供的玩具是由館員依據心智障礙孩子的特質而選擇，工作人員則教導孩子和父母學習操作玩具，並提供親職教養、社會福利服務資源和身心障礙者就醫、就學、教養等資訊；（2）第二類玩圖之主要使用者為一般幼兒，例如蔡廷治老師在全臺各地創辦的「007 玩具圖書館」，是國內主要的玩圖機構，親子僅能在館內共玩，服務人員經過玩圖培訓課程，擁有親子共玩的概念後，即可成為義工。因本研究之場域晨曦玩圖同屬「007 玩具圖書館」，故下頁表 1 為國內「007 玩具圖書館」與國外玩圖之比較說明。

國內外玩圖之最大相同處，則如吳清山與林天祐（2007）所言，玩圖採用圖書館蒐集、管理與借閱圖書資訊的方式，藉由整理、保管及維護具有教育意義的新、舊玩具，提供親子共享玩具的場地和設備，期望促進親子關係、幼童身心發展及環保概念。玩圖在國外蔚為流行，「國際玩具圖書館協會」並於 1990 年成立，顯示已有許多看重玩具對幼童學習與成長價值的有心人士，積極推廣玩圖之教育意義及優質的親子互動。而國內玩圖則在幼教工作者與公私立部門之推動下，不僅讓弱勢幼童受益良多，更已成立官方網站和協會，有了更便捷的交流空間及完善的工作組織，期待國內的玩圖能廣為推展，使玩具不在孩子的童年中缺席。

表 1 國內外玩具圖書館之比較

	國內「007 玩具圖書館」	國外玩具圖書館
服務對象	一般幼童及家長	特殊幼童、貧困、一般幼童及其家庭
借用方式	在館內使用	可借出館外、有獎勵制度
服務內容	館內出借玩具、家長資訊交流	輔具出借、玩具出借、家長資訊交流
服務人員	一般志工、學生志工	專業特教知能人員、一般志工
資金來源	公、私部門皆有投入	缺乏公部門之支持與長期投資
場地	國民小學、幼稚園及大學院校、公共空餘空間及巡迴巴士	社區公共空間、行動玩具車
功能	<ul style="list-style-type: none"> * 親子共玩 * 二手資源玩具回收 * 幼教資源整合 * 增加家庭托兒資源與親職互動 	<ul style="list-style-type: none"> * 教導家長陪伴特殊幼兒玩玩具 * 提供特殊幼兒操作電腦遊戲的機會 * 家庭交換玩具 * 形成家長資訊交流中心

資料來源：研究者整理

綜觀上述之國內外玩圖，研究者認為在資訊日異更迭的現代社會，玩圖提供了家庭以外的一個親子共處空間，微觀而言，不僅可以培養親子情感，也能與其他家庭相互交流教養資訊；鉅觀而論，更可將親子共玩的概念深入社區、部落，進而影響居民對孩童教養、對親子關係的關注。此外，在富有文化特色的部落中，玩圖更提供了保留傳統手作玩具的空間和機會，是讓孩童認識部落特色的學習契機。

參、研究設計與實施

本研究採用質性取向的個案研究法（林佩璇，2003），將玩圖的情境脈絡視為一個整體，經由多元資料和豐富描述，瞭解晨曦部落玩圖之發展歷程及幼童參與情形。以下分說明研究場域、研究參與者、資料蒐集與整理，以及資料分析與信實度。

一、研究場域

本研究場域為臺灣東部晨曦鄉玩圖，位於鄉立圖書館右側多功能室一角，多功能室的最初規劃是做為視聽欣賞、媒體播放與研習活動之場地，為了讓孩子有個安全的玩玩具空間，圖書館館長在其中鋪設了大約三坪的原木地板，做為玩圖的場地。

晨曦鄉約有一萬五千位居民，其中百分之九十以上為太魯閣族、少數為漢族，玩圖所處之地是太魯閣族人自高山遷徙之後，於低山平地所建立之部落。早期居民以耕種及狩獵維生，隨著社會變遷，大多數青壯年在外地工作，極少部分留在部落，因此，部落中多為年長者、婦女及孩童。晨曦玩圖與鄉公所、衛生所、警察局等單位比鄰而居，所處位置是晨曦鄉資訊交流的行政中心。選擇晨曦玩圖作為研究場域之主要原因是：它隸屬於國內最多玩圖機構的「007 玩具圖書館」系統，該系統的許多玩圖都依傍著部落而設置，因此，晨曦玩圖具有偏鄉地區玩圖的指標性特質，可提供經營管理者之借鏡及參考。

二、研究參與者

玩圖的從無到有，幕後功臣不計其數，其中幾位重要的研究參與者為：（1）玩圖雲館長；（2）館員；（3）幼童：2007年11月至2008年5月，玩圖共開放28次，至館幼兒人數43人、共計163人次，研究者選擇次數排名前五名的幼童做為受訪對象；（4）家長：曾登記玩圖志工的家長，後來僅有威媽、慈媽和莉媽再出現於圖書館，並擔任故事媽媽，其中前兩位的孩子到過玩圖；山爸為圖書館約聘人員，協助玩圖之運作。十三位研究參與者除員娟外，其餘皆是部落居民，其基本資料及受訪資料請見表2。

表 2 主要受訪者之基本資料

受訪者	基本資料	訪談日期	訪談型式	訪談重點	訪談時機	
玩圖館長	雲館長 鄉立圖書館館長，公務員考試合格後回鄉服務，熟悉及熱心當地文化與公共事務，經常結合原住民文化舉辦社區活動	2007.06.16	正式	籌備歷程		
		2007.12.16				
		2008.01.20	正式	開辦過程 經營策略		
		2008.01.27				
		2008.04.26				
鄉立圖書館館員	員娟 27歲，育有兩子，技術學院進修中；在此圖書館服務兩年	2008.02.23	正式	開辦過程 經營策略		
		員涵 25歲；在此圖書館服務三年	2008.02.23	正式	開辦過程 經營策略	
	2008.04.24		正式	對玩圖的感受		
	員燕 27歲，高職幼保科畢業，技術學院進修中；在此圖書館服務兩年		2008.02.23	正式	開辦過程 經營策略	
			2008.04.27	正式	對玩圖的感受	
	玩圖幼童	幼霖 小四男生，來館15次	2007.12.02	非正式	對玩圖的感受	於玩圖 玩玩具時
2007.12.09						
2008.03.09						
2008.04.26						
幼義 小四男生，來館12次		2007.12.02	非正式	對玩圖的感受		
		2007.12.09				
幼苾 小一女生，來館10次	2007.12.22	非正式	對玩圖的感受			
	2008.02.24					
幼君 小三女生，來館10次	2008.04.24	非正式	對玩圖的感受			
	2008.04.26					
幼伶 小四女生，來館8次	2007.11.25	非正式	對玩圖的感受			
	2007.12.08					
幼童家長	山爸 35歲，育有兩子，因距離因素，未帶孩子至玩圖	2008.04.12	正式	對玩圖的感受		
		慈媽 38歲，育有一名5歲女兒，曾到玩圖2次	2008.02.17	非正式	玩圖設置想法 親子共玩看法	於圖書館等待在玩圖的女兒
	2008.03.10		正式	幼時玩具經驗 玩圖的意義		
	2008.04.07		非正式	玩圖運作方式 玩圖的影響	獨自在圖書館閱讀	
	莉媽 37歲，育有一名10歲兒子，兒子因假日都安排活動或補習，所以沒進過玩圖	2007.12.15	非正式	對玩圖的感受	故事志工培訓課程之後	
		2008.03.22	正式	玩圖運作方式 玩圖的影響		
	威媽 40歲，參加玩圖志工培訓課程，育有一名8歲兒子，到過玩圖4次	2007.12.15	非正式	對玩圖的感受	故事志工培訓課程之後	

三、資料蒐集與整理

當研究者得知蔡老師擬於家鄉創設玩圖、並瞭解她創辦「007玩具圖書館」之理念後，即開始擔任志工，全程參與籌辦過程、共擬營運辦法，發現問題後，再與相關人員討論、修正策略。因此，研究者係以完全參與者進行研究，蒐集自2006年11月至2008年5月之各項資料，包括：（1）文件檔案：包括三次之籌辦會議記錄，「007玩具圖書館」籌備計畫書與借還玩具流程及使用說明，館方自製的玩具目錄、借閱登記簿和志工培訓課程表，以及相關之報導、相片等；（2）觀察記錄：包括孩子們在玩圖遊戲的對話、研究者與他們的對談、孩子出席次數、借玩玩具種類、家長參與、志工培訓及故事媽媽培訓課程，以及玩圖整體環境等之記錄；（3）省思札記：研究者盡己所能參與圖書館所舉辦之各種活動，並擔任籌備會議之記錄者和玩圖之長期志工。每次服務後，皆撰寫省思札記，以記錄感觸及發現，期望透過與自己的對話，釐清研究本意；以及（4）正式與非正式訪談：正式訪談採用一對一半結構方式，以錄音筆全程錄音；非正式訪談視現場狀況，以一對一或一對多方式，以紙筆重點記錄對談內容。上述資料蒐集後，立即整理與編碼，代碼之順序為：資料類型、對象、時間，如（訪幼雲080120）表示是2008年1月20日對幼雲之訪談內容。

四、資料分析與信實度

研究者反覆閱讀原始資料，初步理解文本整體脈絡後，萃取出符合研究主題之內容。歸納大量描述性資料中的具體事件，形成不同類別，進而提升層次、最後形成概念，再將資料彙編成概念分析表（見表3），並秉持開放的態度，儘可能發現一開始未出現的主題，進行經驗的重組與建構，以澄清誤解及不明的描述（Bogdan & Biklen, 2007）。完成初稿後，重新閱讀整體文本、回想受訪者的生活經驗及現場觀察情形，從不斷的反思與修正中，再度產生新的理解與感受。

建立資料信實度之策略為：（1）多元檢核：蒐集不同的文件來源、訪談不同的人士，以及採用不同的蒐集方法（如半結構式訪談、參與觀察、文件檔案）；（2）參與者檢核：請成人受訪對象校對訪談逐字稿，並請他們澄清或補充疑問之處；幼兒受訪者則因無法以文字的方式理解謄寫後的文本，因此研究者在自然的情境下以反向的提問方式，確認他們的回答內容；以及（3）豐富描述：引用足夠的原始資料及厚實詳細的描述，以掌握情境的特徵，並使文本更為貼近研究現場的實況。

表 3 資料概念分析表（部分摘錄）

概念	層次	事件類別	內容
對於玩具圖書館的概念	家長對幼童玩玩具的看法	有大人的陪伴，幼童可以學習更多	我覺得小朋友多玩玩具很好，他們就會從玩玩具裡面去學習東西，如果是大人跟小朋友一起玩，他們就會問很多為什麼，那個為什麼喔，就可以知道很多東西！（訪慈媽 080217）
		家長不認同玩具	我們家沒有玩具啊，因為爸爸媽媽覺得買玩具是浪費錢。（訪幼雲 080120）
	對玩圖設置的想法	是家長忙碌時的好去處	〔孩子〕有地方去很好啊，有時候我們比較忙喔，去〔玩圖〕我們就比較放心。（訪莉媽 080322）
		玩圖具有正面的教育價值	其實我會覺得說，有人可以好好伴玩的話，帶小朋友這樣子，應該是蠻有它的教育意義，像他們規劃的目標就是圓小朋友的夢嘛，玩具的夢這樣（笑）。（訪館長 070616）
玩圖志工人力資源不足	家長未能擔任玩圖志工的原因	地點距離其他村落太遠	你說要他們〔孩童〕走路走十幾分鐘去（玩圖），不太可能啦，可能在路上就去別的地方玩了！（訪慈媽 080217）
		不記得當初有登記志工	不知道耶，有這個喔！（訪莉媽 071215） 有聽館長說啊，可是時間過去就忘記了！（訪威媽 071215）
		能力無法勝任	有的玩具我們以前也沒有玩過，要我們教小孩子玩，我們也不會。（訪慈媽 080217）
親子共同入館情況甚少	家長的看法	宣傳不足	也有可能是我宣傳不夠啦，可是原本又，我們這邊就不太容易找到人幫忙，大一點的學生又比較少，想要請其他大學的學生來幫忙，又覺得這裡對他們來說太遠啦，不太方便。（訪館長 070630）
		文化所致	很難啦，我覺得很難推動他們，我們這邊的家長啊，就是酒啦，休息的時候就是喝酒啊，不會去想到要陪小朋友玩。（訪慈媽 080217）
	經營者的看法	改變策略	可能五歲以前的小朋友沒有家長帶的話應該也不會來，可能就是小一啦，他們自己會來，或大班的小朋友會跟著哥哥姊姊一起來，對啊，就一起來玩。像這樣階段的小孩子可能自己就可以來了，不一定是父母親要帶著。（訪館長 080127）

肆、研究結果

本研究旨在探討晨曦部落玩圖之籌辦歷程、開辦困境、經營策略與幼童參與情形，研究結果說明如下：

一、晨曦玩具圖書館之籌辦歷程

從臺北發起、並積極向其他縣市推廣玩圖的蔡延治老師，希望能將玩具的歡樂帶給東部的孩子們，並讓玩圖種籽在當地萌芽。晨曦圖書館雲館長轉述當時蔡老師與她聯絡的情形：

蔡老師打電話來說她們正在推動玩具圖書館，說想給需要的孩子也有玩玩具的機會……就問我們有沒有意願協助她們成立一座玩具圖書館這樣。我那時候還不知道這是怎麼樣的東西，一點概念也沒有，不過我想說，這邊的小孩子給他們玩一些玩具也不錯！剛好就那個旁邊的多功能室蓋好，在弄內部的軟體設備這樣，我想不然就在那邊弄一塊角落好了，不然在圖書館裡玩好像會吵，會受到干擾。（訪館長 070616）

甫完工的多功能室原先規劃為媒體播放及研習活動的場地，收到蔡老師的訊息後，雲館長向鄉長請示，鄉長很認同蔡老師的理念，也願意提供孩子更多正當的休閒場所：「鄉長她覺得這是人家的好意，很難得，而且這邊的小孩子確實在玩具上是比較缺乏的，讓他們少上網咖也好」（訪館長 080308）。獲得館長和鄉長同意後，2006年5月蔡老師與北部一些大學生們，將臺北募得的二手玩具帶至東部，並加以整理、分類、建檔。雖說是二手玩具，但有些是全新未拆封、有些保存完好，也有些需要修補。基於安全及衛生原則，經過篩選、清潔後，才寄到晨曦玩圖。為方便聯絡相關事務，蔡老師將籌備事宜轉交給居住當地且擁有幼教背景的蓮老師，做為晨曦玩圖的召集人；並於2006年11月告知當地一所大學相關訊息，研究者就在此機緣下加入玩圖的志工行列。在第一次籌備會議中，蓮老師簡述玩圖的來龍去脈，希望大家募集放置玩具的箱子，並排定下一次開會時間。雲館長向鄉長申請經費，購買木製玩具櫃和塑膠透明的玩具箱，並在多功能室一角，訂製一個約三坪大小的原木地板，做為孩子玩玩具的空間。第二次籌備會議中，大家將80幾項玩具篩選、分類為大動作、認知、益智、語言、精細、扮演六大類，並在標籤紙上註明代號、玩具箱位置及玩具名稱後，再將各項玩具拍照做成目錄。

第三次籌備會議中，討論玩圖開放的對象、規則及時間。確定開放對象為學齡前幼童，並需要家長陪同；玩具不能借出館外，且為了方便幼童收拾，每次僅能借一項玩具，欲玩其他玩具時，需以手邊玩具向志工交換；在三個小時的開放時段中，幼童共可借三項玩具。除了週六、日下午 1：30～4：30 為開放時間外，館長希望能擴及平時課後及假日上午，但提出人手不足的問題。為招募更多志工，幫助他們瞭解玩圖的由來和運作方式、增進對玩具與遊戲的基本概念（就可在幼童挑選玩具時給予適當建議，或是玩玩具過程中發生疑問時，提供適宜的解決方案），會議中決定籌辦 16 小時的志工培訓課程，內容包含幼童發展、遊戲與玩具、玩圖介紹及二手玩具之改造等議題，並邀請四位幼兒教保相關科系教師為研習講師，希望增進志工和家長瞭解玩具與幼童學習之重要關係，並協助幼童挑選玩具或處理突發狀況。講師們肯定玩圖的價值，也感謝相關人員的努力，並表示願意盡己之力，義務性的共襄盛舉，為部落孩子一圓玩具夢。

原以為陣容堅強的師資團隊和實務性質課程會吸引部落中的家長，但事實不然，全部參與的夥伴除了工作人員外，僅有兩位部落媽媽和兩位居住市區的媽媽，顯然當地人士的參與度不高。館長在訪談中做了這樣的解釋（070630）：

也有可能是我宣傳不夠啦，可是原本又，我們這邊就不太容易找到人幫忙，大一點的學生又比較少，想要請其他大學的學生來幫忙，又覺得這裡對他們來說太遠啦，不太方便。

志工培訓課程參與人數太少，導致玩圖內部人力資源不足；開辦後，家長的參與度亦不高，導致當初創辦玩圖的初衷—親子陪伴及共玩的理想備受考驗。

二、晨曦玩具圖書館面臨之困境

晨曦玩具圖書館之發展歷程中，遭遇下列兩項困境：

（一）缺乏獨立運作之空間

晨曦玩圖自 2006 年 11 月開始籌辦，預計 2007 年 7 月開幕，卻因 6 月間鄉公所電腦遭竊，網路伺服器故障、網路文書作業停擺，造成多功能室等多起招標案延宕。幸好行政團隊在短時間內解決了竊案所帶來的問題，並於 2007 年 11 月正式開幕。然而因為沒有獨立的空間，玩圖只能侷限於多功能室之角落，而身負諸多任務的多功能室，經常成為晨曦圖書館和鄉公所相關單位辦理活動的場地，如固定的假

日上午電影欣賞，以及不定期的研習講座、節慶相關的手工藝活動和鄉公所開會等，使得假日下午開放的玩圖必須偶爾休館。

如 2007 年 11 月 17 日玩圖開幕後的第三週，因多功能室需借給鄰近的某社福機構以進行年度評鑑，必須暫停玩圖之運作，「我擔心想來玩玩具的孩子會不會以為玩圖已經不再開放了？他們來的意願是否會受到影響？或是他們會更期待呢？」（省 071118）。我（指本文第一位研究者）詢問經常到玩圖的幼義：

研：你有遇過這裡在辦活動，玩圖沒有開嗎？

義：有啊，上次星期六就是這樣啊，害我還跑來。

研：那你下次還會來看看有沒有開嗎？

義：會啊，可是有時候要跟媽媽出去就沒有來。（訪 071202）

看來，玩圖偶爾閉館，忠實的小玩家似乎不受影響，可是也有些孩子誤會了：

研：芯，怎麼好像很久沒有看到妳了？

芯：我以為這裡沒有開啦。

研：為什麼妳會以為這裡沒有開？

芯：上次都暗暗的、門鎖著啊。

研：所以妳就以為這裡不開了、就很久沒有來？

芯：嗯.....。（訪幼芯 080224）

我們不能確保每位孩子都像幼義一樣，將玩圖視為假日休閒的其中一站，即使吃了幾次閉門羹，依舊對玩圖抱持著信心。玩圖的開放時間，如同是與部落幼童立下的無形契約，成人有義務與責任履行，孩子們則有權利參與。所幸後來館員在玩圖休館時，會以口頭方式告知幼童，並請他們轉達其他小朋友下次的開放時間，讓孩子們知道玩圖的大門，永遠為他們敞開。

另一次閉館的時間是 2007 年 12 月 15 日，當天下午，我習慣性的趨車前往部落，發現多功能室正在進行故事媽媽課程活動，以培訓下一年度將在圖書館的說故事媽媽。雲館長說：「我們已經把妳排進〔說故事排班表〕了喔！想說妳是專家，應該不用聽課程了！」當然，我是非常樂意接受這項挑戰，並參加了有關故事繪本的兩堂課程。

誤打誤撞參加了故事研習課程，.....今天的多功能室，雖然沒有孩子們玩玩具的呼叫聲，但是取而代之的，是滿場的創意、掌聲和笑聲！.....可惜的是，

唯一一位大學學生，是因為校方與晨曦鄉合作，義務為部落孩子進行課業輔導，才順道出席此課程。其實此地的許多角落，需要更多的熱血青年啊。（省思 071215）

十二位家長和幾位孩子（大部分是玩圖的熟面孔）佔據了多功能教室，參加成員中有鄉公所社工、在部落幼稚園幫忙的愛心奶奶、鄉土語言老師（也是牧師）以及部落媽媽們。參與這次活動的家長們，約有半數之後成為圖書館的故事媽媽，輪流負責假日下午在兒童閱覽室的說故事時間。雲館長（訪 080210）認為有這麼多位媽媽願意擔任故事媽媽，除因有少數的津貼補助外，最重要的是提供了她們從練習到大展身手的表演舞臺，且從此經驗中獲得成就感。相較之下，玩圖一直缺乏志工，而這正是玩圖所面臨的最大困境。

（二）缺乏志工與家長之參與

除了館員和館長支援玩圖之運作，以及不定期有國高中生協助外，幾乎沒有定期幫忙玩圖的志工。2007 年 11、12 月份，志工參與的實際狀況是：每週六、日由我一人擔任志工，之後因為個人因素，原則上每週到館服務一天，另一天則由圖書館館員負責。有一次，孩子甚至對著我說：「老闆！我要這個玩具」（觀 080112），原來，在孩子們心中，我是玩具店老闆！除了館員視著志工人數相互支援外，還有一些圖書館「常駐讀者」一部落中的國、高中生，協助登記及拿取玩具。另外，有三位高中生於 12 月份負責協助週末上午的電影播放，下午在玩圖協助登記及出借工作，一方面她們對於幼兒教育感到興趣，希望能有實務經驗，另一方面則是為了社區服務時數證明。可惜的是因為準備升學考試，她們不再前來幫忙。而故事媽媽培訓課程後登記要來協助玩圖的慈媽、莉媽和威媽，之後並未出現於玩圖。

志工人數之不足，從玩圖培訓課程當天的參與度可略窺一二，真如雲館長所言是宣傳不力嗎？或者有我們沒看到的原因呢？那麼在故事媽媽培訓營中，參與活動的家長有十二位之多，這種踴躍景象又該如何解釋呢？會後我詢問幾位媽媽關於玩圖志工培訓營的消息，莉媽表示：「不知道耶，有這個喔！」2007 年 12 月 15 日玩圖時間結束後，我到圖書館歸還鑰匙，巧遇當初登記欲擔任玩圖志工的威媽，她的兒子曾四次進入玩圖，表示威媽願意讓孩子入館，可惜的是她從未陪同，也忘記自己曾在志工表上登記，她說：「……時間過去就忘記了！」（訪 071215）。

兩位媽媽皆呼應了館長自覺宣傳不夠的說法，而當我問及擔任玩圖志工的意願時，莉媽肯定玩圖的設置，也很希望孩子遠離聲光刺激，卻擔心自己無法每週協助：

很好啊，小朋友玩玩具很好啦，不然都是在家裡看電視、玩電腦，又不喜歡看書，可是可能沒有辦法每個禮拜都來耶，可能還是要找一些其他人輪流啦。（訪莉媽 071215）

威媽讓孩子進入玩圖、莉媽在言語中透露對玩圖的支持，兩位家長以不同方式表現她們的肯定，然而對於志工一職，她們仍有遲疑，即使研究者再次邀請擔任志工，兩位媽媽也僅是口頭答允，並未真正行動。

2008年2月17日玩圖時間結束後，研究者陪同玩圖的一群小朋友前往圖書館，看見慈媽在館內等待女兒，她對玩圖也持有正面看法，並認為孩子是在玩玩具過程中學習，且若有大人的陪伴會更好：

我覺得小朋友多玩玩具很好，他們就會從玩玩具裡面去學習東西，如果是大人跟小朋友一起玩，他們就會問很多為什麼，那個為什麼喔，就可以知道很多東西！（訪慈媽 080217）

和威媽一樣，慈媽也以「讓孩子入館」的方式支持玩圖，並特別提及成人陪伴的重要性，但為何自己在圖書館閱讀，而讓女兒隻身前往玩圖呢？慈媽的解釋提點了我關於「觀念」的問題，她說：「有的玩具我們以前也沒有玩過，要我們教小孩子玩，我們也不會」（訪 080217）。的確，玩具該如何「玩」？怎麼「教」？並沒有一定的標準流程。慈媽的說法，顯示個人對「玩玩具」的觀念有可能影響玩圖志工看待自身角色的方式，因而讓一些家長裹足不前。然而在玩圖中，或許孩子所需要的，就只是一個「陪伴」而已。

實際運作上，玩圖確實缺少志工，根據慈媽的說法，由於本身的「玩具」經驗不多、認為自己能力不足，是她未至玩圖擔任志工的原因；而莉媽則是因為孩子年齡較大，已和孩子一起安排假日其他的活動，因此較難配合玩圖長時間的志工服務。部落中的其他大人呢？開館以來，真正陪孩子進入玩圖的大人，僅有開幕當天帶著孫子來的館長，以及之後四次帶著孩子來的四位媽媽，且這些媽媽多是故事媽媽成員。相較於絡繹不絕的幼童人潮，家長的參與確實不足。（由於志工不足，加上圖書館舉辦系列活動佔用場地，玩圖於2008年6月暫停開放，幸好館長肯定玩圖為孩子帶來的歡樂，且持續支持玩圖的必要性，2009年4月再度開放至今，但無志工協助，當有幼童要求玩玩具時，館員即會開館，讓幼童自行使用。）

三、晨曦玩具圖書館經營策略之調整

晨曦玩圖初始設立的目的，是希望「提供孩子優質的好玩具、期許家長陪同孩子」（文件 070730）。卻因為玩圖僅位於多功能室之一個角落，偶爾得出借其他活動之用，再加上志工人數不足，以及家長參與度不高，而影響開館時間和親子共玩的目標。因此，雲館長多方宣傳以招募志工，並調整運作目標和策略，如下所述：

（一）廣為招募志工

晨曦玩圖開幕一個月後，原希望開放時間擴及平日放學後和假日上午的館長，發現此計畫不僅無法實現，就連原來的假日下午開放時段，都僅有兩位館員和我輪流照顧幼童。因此，館長在故事媽媽研習活動的空檔及會後做了這樣的宣傳：

各位媽媽，謝謝妳們今天來參加我們的故事媽媽研習。我們每個禮拜六、禮拜日下午一點半到四點半，會有〔志工〕老師在後面這邊的玩具圖書館陪小朋友玩玩具，我們目前很需要人手幫忙，歡迎有空的媽媽們到前面來登記一下妳們可以的時間喔，〔志工〕老師就在旁邊。妳們順便一起帶小孩子來玩嘛，也很好啊！（觀 071215）

事實上，這是打響玩圖名號的大好機會，當多功能室舉辦其他活動時，館長或活動主持人儘量會向參與人員介紹玩圖的設備與功能，並請他們將此訊息傳遞給親朋好友，希望可以鼓勵家長參與及招募更多志工。館長也利用到鄉內學校介紹圖書館時，順便介紹玩圖，希望有更多人知道，且有多一點熱心的人參與。然而，活動宣傳的效果仍然有限，志工不足造成原本欲在非假日課餘時間開放的計畫受到影響，另有解決方式嗎？部落中的青年學子是否能來支援？館長利用平日圖書館時間，逢人就問是否可以來幫忙：

我有知道附近有幾個在讀幼保科的啊，上次在圖書館遇到他們的家人，他們就說星期六星期天他們都要去便利商店或是外面打工，平常一到五也都要上課，沒有空ㄉㄟ！（訪館長 071216）

館長的積極推廣，實讓人感動，畢竟她要同時推動閱讀活動和玩具的重要性，增加許多工作量。為了運用有限的人力資源，她覺得現階段仍於假日下午開放使用，等到有更多人力加入，再增加運作時間，才不致於造成館員的負擔。從另一個積極的面向來看，在適宜時間開放空間、妥善運用人力資源，並盡力而為的管理方

式，反而能使玩圖提供更優質的服務品質。

（二）調整經營目標與策略

沿用其他地區「007 玩具圖書館」對使用對象之年齡限制，晨曦玩圖原來設計的服務年齡亦為學齡前幼童，希望家長陪伴前來、並能進行親子共玩，然而當我將玩具目錄送給館長，並進行短暫訪談（070616）時，雲館長根據她對於部落居民的了解，認為家長陪伴的可能性很低，建議應開放給學齡前和學齡階段的孩子，以鼓勵兄弟姐妹一起參與。開幕後兩個月期間，的確很少家長來到玩圖，然而館長仍肯定玩圖的價值：

研：玩圖成立，您覺得可以為小朋友帶來哪一些的帮助？

館長：其實我會覺得說，有人可以好好伴玩的話，帶小朋友這樣子，應該是蠻有它的教育意義，像他們規劃的目標就是圓小朋友的夢嘛，玩具的夢這樣（笑）。

研：可是如果家長沒辦法進來的話，就只有小朋友自己玩，你覺得這樣子對小朋友來說？

館長：要看捏，可能五歲以前的小朋友沒有家長帶的話應該也不會來，可能就是小一啦，他們自己會來，或大班的小朋友會跟著哥哥姊姊一起來，對啊，就一起來玩。像這樣階段的小孩子可能自己就可以來了，不一定是父母親要帶著。（訪館長 080127）

雖然館長瞭解若有家長陪伴，將更能發揮玩圖功能，然而成長於當地的她，也體認到在部落孩童成長過程中，家長的陪伴是微乎其微。慈媽說（080217）：「很難啦，我覺得很難推動他們，我們這邊的家長啊，就是酒啦，休息的時候就是喝酒啊，不會去想到要陪小朋友玩。」與其殷殷期盼家長加入，不如先從孩子著手—鼓勵兄弟姐妹一起來，也是另一種圓玩具夢的方法。從登記簿上的姓名、年齡及性別等基本資料中發現，這些小玩家有兄弟姐妹檔、同班同學派，有些則是零星散戶。趁著幾組兄弟姐妹檔來館時，詢問他們家長沒有陪同進館的原因，他們的回答大多是「爸爸去上班啊！」、「媽媽在工作，然後就喝酒啦」、「他們在家裡」（訪幼 071216）。既然親子共玩的目標無法達成，玩圖的規則和經營目標也需稍做調整，館長也提出相似的想法（訪 080217）：

來這邊就是這個時間他們（幼童）是沒有壓力的，當然就附帶一些生活教育規範，那當然是最好。所以我會希望他們在這邊養成收拾啊、輪流啊的習慣，

爸爸媽媽沒辦法來嘛，那就先從小朋友做起也很好啊！

雖然設立玩圖的初意是「增加育兒資源、推廣親子共玩」，但對晨曦鄉而言，這是現階段較難達成的任務，因此館長認為應將短期目標關注在幼童本身的「培養良好習慣」與「促進人際互動關係」。此外，館長認為孩子玩得盡興及安全最重要，時間方面順其自然就好，不必有每項玩具借玩時間的限制，但參考「007 玩具圖書館借玩規則」後，決定每次開放時間內可借三項玩具（訪館長 080217）。幼哲說：「如果三個借完了，我就去跟別人一起玩」（訪 071118），但幼震則覺得：「ㄉㄚˊ～才三個喔，可是我還想再玩耶，可以再多借幾個嗎？」（訪 071104）當我將這樣的狀況和館長討論之後，她仍覺得一個開放時段只能借出三個玩具，才能讓孩子發現玩具的好玩之處，並發揮它的意義：

我還是覺得說不要讓他們玩一下就丟在旁邊不玩，你看我們一次大概有三個小時嘛，應該很夠了，如果每五分鐘就換一個玩具，哈哈，那志工會忙不完喔！（訪館長 080217）

晨曦玩圖考慮歸還問題，並未提供外借服務。然而從入館人數逐漸增加的現象，可見幼童對於玩具的喜好程度，第一次入館的幼童更是對玩具愛不釋手，最多只能借三種玩具的規則，對孩子來說無疑是一種限制。因此，當有新的小玩家進入，或是當天參與人數較少時，我會彈性增加出借次數，讓他們享受玩具的樂趣。

玩圖在開幕前調整了開放對象的年齡層，開幕兩個月後，依據當地家長參與情形改變了經營目標、隨著孩子的需求修改玩具出借規則。種種的改變，皆是依據館長與館員對當地文化的瞭解，以及館員與志工的細心觀察，我們無不希望這個玩圖能更切合部落生態。因為因地制宜，才能構建出最適合當地文化的目標。

四、晨曦玩圖成為部落幼童的遊戲新天地

下午一點五十五分，在玩圖前的小坡上，我開著小紅車與騎著紅色單車的小男孩錯身而過，男孩半站在踏板上、眼神直逼玩圖、奮力踩著腳踏車、賣命的爬上坡、將單車倏地平放在玩圖門口，所有動作似乎一氣呵成，他衝到玩圖裡大喊：「可以玩玩具了嗎？」（觀 080426）

晨曦部落中除了經濟狀況稍佳的家庭外，大部分孩子很少有把玩不同類型人工製玩具的經驗，然而陳淑敏（2005）認為不同玩物對於幼童發展具有不同的價值。

相較於生活在玩具堆裡的都市孩子，晨曦部落的孩子確實缺乏玩玩具的機會，或許這就是上述男孩迫不及待的想進入玩圖的主要原因。雲館長說（訪 070616）：「像家庭經濟水準稍微中等的，還是有買玩具的習慣啦」，然而大部分的部落家長則很少主動購買玩具給孩子，如幼雲說（訪 080120）：「我們家沒有玩具啊，因為爸爸媽媽覺得買玩具是浪費錢」。

玩圖尚未進駐前，晨曦部落的孩子們在玩些什麼呢？幼義說（訪 071209）：「看電視啊」、「賽跑啊，在馬路上」和「去祕密基地—在海邊啊！」有些小玩家與鄉立圖書館的關係密切，平日下課或假日時間都會到圖書館寫功課或看書，或在圖書館的電腦教室。然而館長於會議（061217）中說：「很多小朋友來我們圖書館寫完功課後，就不知道去哪裡了」，員燕也說：「他們就在路上走過來、走過去，手裡拿著一瓶飲料，看起來沒有什麼目的」（訪 080424）。慶幸的是，開張後的玩圖，成為幼童和家長心中的好去處。如幼伶說她比較喜歡到玩圖，因為「玩具比較好玩」，而且「電腦的遊戲很無聊」（訪 071125）；兩位幼兒則說（訪幼 080120）：「很多很多玩具，很好玩！」、「可不可以每天都開？」

對家長而言，玩圖就像安親班一樣，可以分擔大人的辛勞，如莉媽說（訪 080322）：「〔孩子〕有地方去很好啊，有時候我們比較忙喔，去〔玩圖〕我們就比較放心」；威媽亦有同感（訪 071215）：「玩具圖書館喔，是不錯啊，我們大人忙的時候，他們就可以到這邊來玩，不會在家裡一直吵！」。此外，玩圖在家長心中具有正面的教育價值，慈媽說（訪 080217）：

其實外來的東西喔，只要那種有教育的，我就覺得好啊沒關係，像網咖那一種喔，就不好，很亂啊，一堆人在裡面抽煙、玩三缺一，對小朋友真的很不好。玩具圖書館我就覺得很好。

館長兩歲半的孫子也愛上了玩圖，她說（訪 080120）：「星期五喔，〔他〕就會說『奶奶明天要玩玩具。』星期六吃飽午飯我們都在睡覺，他就來把我搖醒，『去玩玩具、去玩玩具』。」

事實上，自 2007 年 11 月至 2008 年 5 月僅半年時間，玩圖名聲已在晨曦部落孩子之間傳開，他們多是三五好友成群同行、左鄰右舍成對前進，每次約有七、八位幼童至館，最多則有 24 人次的記錄，可見玩具對孩子的吸引力，真是不容忽視。2008 年 2 月 24 日，消失好一段日子的義和霖突然重現玩圖，他們一進來便熱情的呼喊：「ㄟ老師！我們來玩玩具了！」響亮的呼叫聲讓我大為振奮，幸好他們還記

得這裡！只不過，霖怎麼蹣跚地走在後頭？原來，霖是「BIGA」了：

研：哇，好久不見！你們怎麼這麼久沒來玩？

幼義：因為他的腳 BIGA 了！（指著霖的腳）

研：BIGA 是什麼？

幼義：就是車禍啊！

研：哇，在哪邊出車禍的？

幼霖：在馬路上？

.....

研：對啊，下次要小心唷！義，霖 BIGA 了，為什麼你也沒有來玩呀？

幼義：我都在照顧他啊！

研：喔～原來是這樣喔，你都在照顧霖。

幼義：對啊，都在家陪他玩。（訪幼 080224）

霖在馬路玩耍時發生車禍，所以才好長一段時間沒來。看著義推著輪椅上左腳裹滿石膏的霖，更讓我確認玩具的吸引力！

孩子們玩得專注，我到門口透透氣，忽見一輛紅色輪椅就這麼直愣愣的停在玩圖門口，一股感動油然而生，於是拍下了這無法言喻的場景。匆匆停下的輪椅，彷彿承載著義和霖的渴望，累積了兩三週的期盼，在此刻全然釋放。紅色的輪椅，似乎也想進來這玩具王國探訪一番。果然，孩子是無法抗拒玩具的吸引力。（省思 080224）

從孩子的觀點來看，玩圖真的這麼完美嗎？有一回，只有一組手足檔三人進館，玩了好一陣子後，幼伶說（071208）：「還是只有我們三個人好！」原因是：「因為很吵啊！」。原來，就孩子的角度來看，參與玩圖的人並非是愈多愈好，我在當天的省思記錄著（071208）：

當推動玩圖的大人一直鼓勵孩子們進來，卻很少考慮到他們的感受，例如說伶覺得人少比較好玩，因為人太多就會太吵（幼伶上次 11 月 18 日來時，有 12 個幼童）。玩玩具的數量有限制，是不是人數也需要列入考量呢？

也許，我們該聽聽更多孩子的聲音，而不只是從日益漸增的參與人數評斷自己的努力。能不能做得更好？我們還缺乏什麼？都是晨曦玩圖團隊共同努力的目標。玩圖成功聚集了假日時段的部落幼童，而圖書館也自 2008 年 1 月起，開放玩具時間前，在圖書館幼童閱覽區進行媽媽說故事活動，孩子們就帶著剛剛那神奇的故事

進入之後的玩具世界，享受他們的假日午後！

伍、討論、結論與建議

以下說明本研究之綜合討論，之後歸納研究結論，最後提出對晨曦玩圖經營策略與未來研究之建議。

一、綜合討論

Piaget (1962) 認為兒童自遊戲中培養智慧、運思方式和認知能力，且因遊戲具有轉化 (transformation) 的功能特質，是兒童學習經驗與建構知識的重要手段。Morrison (2011) 則認為玩具能增強兒童較弱的技巧和擴展其知識，而玩具圖書館不僅提供兒童遊戲、增進其發展，更重要的是向大眾傳遞遊戲的價值、增進親子互動，進而增強家庭關係。蔡延治老師贊成上述觀點，因而在國內創辦了「007 玩具圖書館」，並主動聯繫晨曦鄉圖書館雲館長，協助她設置晨曦玩圖，雲館長則希望部落家長陪同孩子共玩、增進親子關係，並發展兒童的能力。然而實施一段時間後，卻發現因為缺乏家長和志工參與，不得不改變目標、研擬適合的經營策略。

Cole 與 Engstrom (2001) 認為人類從事行動時，就像是一個多元交錯的行動系統，系統裡有主角、規則、社區、分工、目標和媒介物等元素，透過各個元素間之聯結，形成行動系統。此行動系統之構念圖像，不僅強調社區於系統中之重要位置，更探討與分析人類之行為。以此系統觀點發現，原本預期的晨曦玩圖之行動系統如圖 1，包括：將晨曦玩圖視為社區中心 (Community)，希冀成為社區居民得以善加運用的公共資源，並透過行政單位之支持與學界推動玩圖之設立、培訓玩圖之志工、建立親子共玩之概念，以及館長、館員及義工之責任分工與投入 (Division of labor)，讓部落幼童和家長 (Subject) 遵守借玩規則 (Rule)，在玩圖館內體驗操作玩具 (Mediating artifacts) 的樂趣，以增進幼童的各項能力，並以親子共玩為行動目標 (Object)。

然而實際運作後發現，由於缺乏家長和志工參與，以及沒有專屬的玩具空間，難以達成親子共玩的目標。因此因應當地文化，相關人員研擬解決方案，形成修正後之行動系統 (圖 2)：首先將主角鎖定於部落幼童，再將目標聚焦在幼童生活習慣之培養，如收拾玩具、輪流等待、合作學習等。而為改善人力資源不足之窘境，

除了雲館長於圖書館舉辦之各項活動時，不忘宣導玩圖之資訊與需求，鼓勵與招募部落居民參與玩圖活動、善用玩圖資源外，並將當地學校納入合作對象，如進入校園推廣閱讀活動時，傳遞玩圖訊息給更多師生，希望能邀請更多大小朋友成為玩圖常客。玩具規則方面，對初次入館幼童規劃彈性的借玩方式，以持續他們對玩具的喜好。上述的種種措施，都是希望加強行動系統中各元素之間的聯結緊密度，期望玩圖能在部落永續經營與發展。

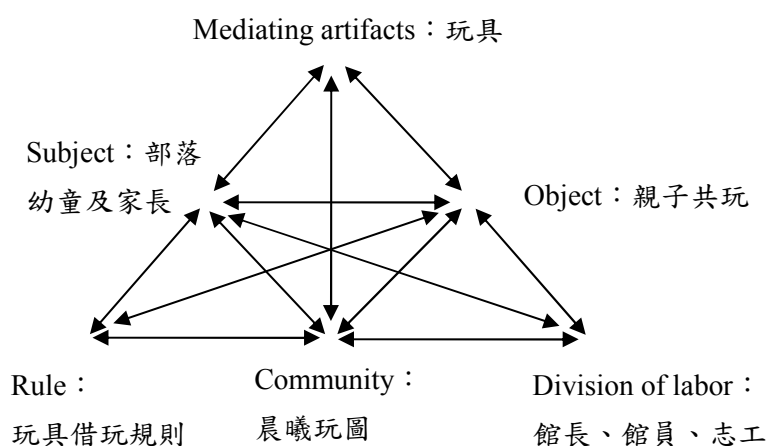


圖 1 預期之晨曦玩圖行動系統

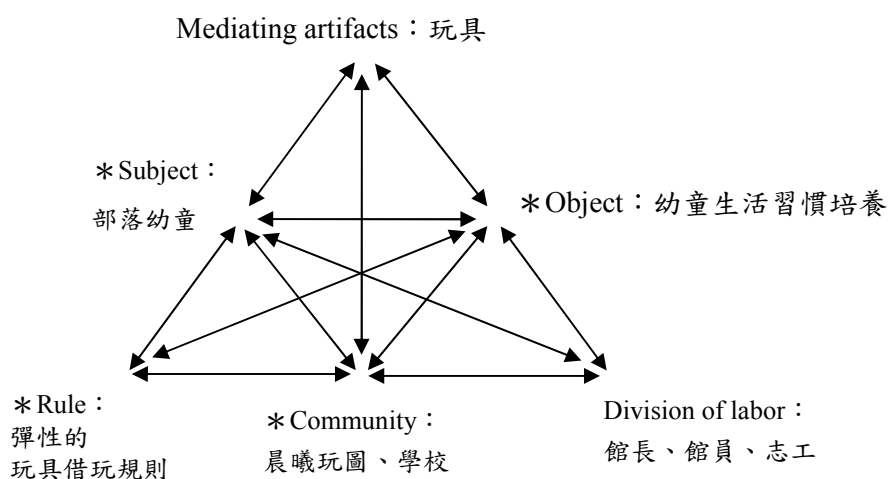


圖 2 修正後之晨曦玩圖行動系統

註：*表示與圖 1 不同之部分

二、研究結論

(一) 開辦歷程獲得行政單位支援，以及學界在玩具籌募和志工培訓之專業協助

Bjorck-Akesson 與 Brodin (1992) 研究發現，美國的玩圖多為私人機構設立，經營不善的原因多為資金危機和運作困難，在缺乏公部門經費支援下，社區式的玩圖必須靠著財團支持及善心人士捐款才得以維持。相對的，本研究場域晨曦玩圖幸有鄉公所的资金支援及場地提供，圖書館館長和館員兼辦相關業務，以及館長對外宣傳及招募志工。從無到有的歷程固然艱辛，但是相關人員的用心和鄉公所的全力支持，是玩圖順利開幕的最大因素。此外，北部和東部學界義務協助玩具之募集、整理和志工之培訓課程，不僅使得玩圖順利推展，也讓部落孩子一圓玩具夢。

(二) 志工不足及缺乏家長參與是最大困境

Powell 與 Seaton (2007) 發現英國六座玩圖的主要困境是缺乏經費與志工；而晨曦玩圖面臨的最大困難則是志工不足與缺乏家長參與，雖然創辦初期，主辦單位即用心規劃實務且實用的志工培訓課程，聘請理論與實務兼具的講師，以具體且明確的方式呈現玩具價值、家長角色、幼童發展與二手玩具製作，可惜的是，僅有來自部落和市區各兩位媽媽參加，開館後卻未見她們或任何志工前來玩圖協助。再者，雖然受訪家長都肯定玩圖對幼童的價值，但卻僅有四筆資料是親子一同前來。

Ball (2004) 認為應將文化置於每個教育計畫和服務方案的核心，才能構成適合社區的教育。相同的，我們也應在文化脈絡下觀看玩圖動向。對家長而言，週末下午是放鬆身心、額外賺取家用的時間；部落學子無法擔任玩圖志工，是因為已有外出打工、貼補家用的安排。換個角度來看，這或許是部落的一種特有文化。然而，玩圖推展過程中，所面臨的最大困境是志工之不足與家長之缺席，導致玩圖的功能與發展受限，此現象與郭佳惠 (2009) 探究東臺灣行動繪本館於偏鄉地區推動繪本閱讀之發現相同。如何提高家長參與度及志工人數，值得進一步思考與探究。

(三) 調整玩具圖書館經營策略，並廣為招募志工

置身在文化當中，必須對文化有所了解 (鄭淑慧、余安邦，2007)。以玩圖為例，雖然推動者希望成為親職教育資源中心，然而，每座玩圖除了受到當地環境和需求的獨特影響外，也受到當地政治、經濟、社會及文化系統所左右 (Bjorck-Akesson

& Brodin, 1992)。當玩圖嵌入原住民族部落，必須根據在地的文化脈絡調整運作模式，因此，不同於國內其他玩圖，晨曦玩圖將開放年齡擴大至國小中高年級，以利兄姊帶著弟妹一同進館；將經營目標回歸至幼童生活習慣的養成，將親子共玩視為未來發展的目標。此外，不同於國外玩圖提供外借服務（Walters, 1998），晨曦玩圖因志工不足及擔心歸還問題，並未提供此項服務，然而初次入館的幼童對於玩具愛不釋手之情形，讓志工彈性調整一次最多只能借三種玩具的規則，使孩子能在充裕時間內把玩喜愛的玩具。再者，為使玩圖能夠永續經營，館長在推廣閱讀活動時也積極招募玩圖志工，甚至在假日說故事時間後，安排開放玩圖，如此一來故事媽媽也能協助玩圖的運作。館長對閱讀及玩圖同等的用心，值得肯定與支持。

（四）玩具圖書館成為部落幼童的遊戲新天地

晨曦部落中，由於家庭經濟因素或是價值觀念，以致家長不常主動提供玩具，而孩子們除了在戶外閒逛，就是沉迷於網咖或電視節目。玩圖之成立，對部落孩子而言，是可以呼朋引伴的休閒新聚點；對家長而言，是分擔大人辛勞的安親班，也是富有教育意義的場所，他們肯定並放心的讓孩子待在玩圖裡。除了下雨天或是寒流來襲造成冷清情景外，整體而言，玩圖小玩家可是絡繹不絕，平均每次到館人數七至八人，並曾經創下一天 24 人次的記錄，甚至有不良於行的孩子，坐輪椅也想來玩！可見幼童對玩具的依戀，使得他們與玩具幾乎是生命共同體，同時也證明了玩具的教育價值，就在於幼童的生活與遊戲相互間密不可分的關係（張世宗，1993）。此外，玩具圖書館不僅提供部落幼童一個安全、舒適的遊戲空間和機會，發展他們的認知、語言、社會和情緒能力（Frost et al., 2007），更成為他們期盼的遊戲新天地。

三、研究建議

（一）對晨曦玩圖經營策略與未來發展之建議

晨曦玩圖位於該鄉的行政文教中心，馬路對面的國民小學，是部落的生活中心。玩圖與所屬之圖書館若能結合小學資源，舉辦玩具與圖書的相關活動，向家長、教師及幼童積極宣導玩具的重要，並在館內提供教養及相關的活動訊息，除能使玩圖成為孩子的活動中心及部落的教養資訊交流中心外，更能邁向親子共玩的願景。

其次，館方應抱持著鍥而不捨的精神，多次辦理志工培訓課程，大力推廣與宣傳，甚而以物質獎勵、津貼補助等更具體的方式招募部落家長；亦可主動與當地學

校協調，由館方核發學校承認的服務時數，證明學生的優良事蹟，將能讓學生更有服務意願。此外，研究中的慈媽願意擔任故事志工，卻因為擔心自己玩玩具的經驗不多、陪伴幼童的能力不足，而未至玩圖協助。因此，志工培訓課程之講師及平常的宣導應強調志工的首要工作，是負責開閉館及借還玩具之確認，因為幼童最需要的是開啟玩具大門的雙手，他們才能擁有與玩具互動的機會及空間；而家長的角色，則是陪伴重於指導，因為遊戲是孩童的本能，無論是獨自玩或與同儕、手足一起玩，都能樂在其中且獲得成長。藉由明確說明志工的職責，相信必能減低家長的壓力與無力感，並且願意付出時間，以輕鬆的心情協助玩圖的運作。

玩圖是一種特色圖書館（何紹華、王培林，2008），服務對象為幼童與家長，因此應爭取專屬及寬敞的空間，讓親子動手布置此一環境，如製作有特色及具吸引力的玩具目錄與彩繪牆面等；並可採納兩位受訪家長之建議，讓幼童DIY極具部落特色之玩具，邀請部落耆老或家長擔任講師，不僅能增加活動之多元化、培養親子情誼、傳承部落文化，讓玩圖擁有更多民族風格的玩具；且更重要的是，讓家長、幼童及社區居民將玩圖視為生活中的一部分，並從中獲得成就感與歸屬感。誠如Hughes（2010）所言，在遊戲過程中，幼童能進入到與自身所屬的環境與文化，並與之做緊密的接觸與契合，且能以主角的身分，在童年時光中探索所面對的未知世界。

國內玩圖的發起人蔡延治老師已深入桃園山區，以「玩具巡迴巴士」載送玩具，服務交通不易到達的部落，且廣受幼童歡迎。晨曦鄉腹地廣闊，鄉立圖書館為了服務其他偏遠部落，已有「書香列車」將館內圖書以書箱方式定期送至各部落的學校，每月再交換一次圖書。玩圖若能搭上這班書香列車，就能走入更多部落、將好玩具帶給更需要的幼童。書香伴隨著玩具味，想必能吸引更多的「小饕客」。

（二）對未來研究之建議

臺灣近年來大力提倡閱讀活動，如「書香滿寶島」、「全國兒童閱讀計畫」、「焦點三百國小兒童閱讀計畫」等，以及多種行動圖書車之成立與執行，在在證明公私立部門對於閱讀的重視（郭佳惠，2009）。然而對幼童而言，玩具之重要角色並不亞於閱讀。當晨曦部落的故事志工媽媽們正如火如荼展開推廣閱讀活動之際，也應有更多學者呼籲玩具的必要性，並進一步探究有關玩具之議題，如玩具於幼童發展與學習之角色、不同玩具之功能、成人於幼童操弄玩具中之角色，以及幼童參與玩圖後之轉變、玩圖對社區的影響力等，這些論述都將有更大的說服力證明玩具與玩圖之重要性。此外，國內遍及各地的玩圖因位處市區、郊區和偏遠部落等不同

區域，其開放方式、管理模式及合作對象均有所差異，順利經營與否之成長故事同樣值得記錄，不僅可提供彼此運作發展之參考，更能將玩圖的世界躍然紙上，讓大家正視玩具的重要性，並省思玩圖為幼童帶來的重大影響。

參考文獻

- 吳幸玲（2003）。**兒童遊戲與發展**。臺北市：揚智文化事業股份有限公司。
- 吳清山、林天祐（2007）。玩具圖書館。**教育研究月刊**，**160**，174。
- 何紹華、王培林（2008）。「服務科學」背景下圖書情報機構的服務創新。**教育資料與圖書館學**，**45(3)**，357-370。
- 林佩璇（2003）。個案研究及其在教育研究上的應用。載於中正大學教育學研究所（主編），**質的研究方法**（239-264頁）。高雄市：麗文文化事業股份有限公司。
- 林宜靜（2007年5月21日）。百座玩具圖書館分享童年。**聯合報**，A11版。
- 玩具圖書館協會官方網站（2009）。**協會成立宗旨**。2009年9月26日，取自：
<http://www.toylibrary.tw:1280/toy/index.php>
- 張世宗（1993）。**玩・遊・戲**。臺北市：太聯文化。
- 郭佳惠（2009）。**東臺灣閱讀移動城堡之旅**。國立花蓮教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，未出版，花蓮市。
- 陳淑敏（2005）。**幼兒遊戲**（第二版）。臺北市：心理出版社。
- 黃瑞琴（2001）。**幼兒遊戲課程**。臺北市：心理出版社。
- 黃錦綿（2007）。公私合辦實例－高雄市立圖書館與高雄市調色板協會合辦兒童玩具圖書館。**臺北市立圖書館館訊**，**24(3)**，18-31。
- 黃錦綿、陳英梅（2003）。圖書館與社會資源結合實例－與高雄市調色板協會合辦兒童圖書館。**臺北市立圖書館館訊**，**20(3)**，31-39。
- 新竹市常青啟智文教基金會（2011）。**自我介紹：大事記**。2011年1月24日，取自：
<http://tw.myblog.yahoo.com/evergreen5312890/profile>

- 蔡淑苓 (2009)。《遊戲理論與應用－以幼兒遊戲與幼兒教師教學為例》。臺北市：五南圖書出版有限公司。
- 蔡延治 (2006)。《Discovery 托育模式》。臺北市：華騰文化股份有限公司。
- 蔡延治 (2007)。中壢婦幼館玩具圖書館志工研習歡迎參加。2007年6月12日，取自：<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!rjB8c9aGHw5rwlbrSXXN5aMPJSX9gdA--/article?mid=1488>
- 蔡延治 (2010a)。全臺玩具圖書館最新現況 (99.8.15 更新)。2011年1月24日，取自：<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!rjB8c9aGHw5rwlbrSXXN5aMPJSX9gdA--/article?mid=4001&next=3980&l=a&fid=57>
- 蔡延治 (2010b)。臺灣玩具圖書館協會正式成立了。2011年1月24日，取自：<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!rjB8c9aGHw5rwlbrSXXN5aMPJSX9gdA--/article?mid=4178&prev=4183&next=-1>
- 蔡延治 (2010c)。輔大校友號玩具巡迴巴士啟航傳愛。2011年1月24日，取自：<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!rjB8c9aGHw5rwlbrSXXN5aMPJSX9gdA--/article?mid=4210&prev=4216&next=4202>
- 鄭淑慧、余安邦 (2007)。文化、行動與教師專業－以「社區行動課程」與「社區有教室」為例。載於國立屏東教育大學幼兒教育學系 (主編)，「教育與文化論壇－教育的文化/文化的教育」論文集 (345-384 頁)。屏東縣：國立屏東教育大學幼兒教育學系。
- 聯合國兒童權利公約 (1989)。
- 瞿中蓮、夏淑怡 (譯) (2000)。《玩具國物語》(原作者：川西芙沙、一志敦子)。臺北市：商周出版社。
- Ball, J. (2004). As if indigenous knowledge and communities mattered: Transformative education in first nations communities in Canada. *American Indian Quarterly*, 28, 454-479.
- Bjorck-Akesson, E. M., & Brodin, J. M. (1992). International diversity of toy libraries. *Topics in Early Childhood Special Education*, 12(4), 528-544.

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (5th ed.). Boston, MA: Pearson A & B.
- Bredekamp, S., & Copple, C. (Eds.). (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (Rev. ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Cole, M., & Engestrom, Y. (2001). A cultural-historical approach to distributed cognition. In G. Salomon (Ed.), *Distributed cognitions: Psychological and educational considerations* (pp. 1-46). Cambridge: Cambridge University Press.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2007). *Play and child development* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Hughes, F. P. (2010). *Children, play, and development* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- International Toy Library Association. (2011). *About ITLA*. Retrieved January 24, 2011, from <http://www.itla-toylibraries.org/>
- Jackson, S. C., Robey, L., Watjus, M., & Chadwick, E. (1991). Play for all children: The toy library solution. *Childhood Education*, 68(1), 27-31.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2004). *Play, development, and early education*. Upper Saddle River, NJ: Allyn & Bacon.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and early childhood development* (2nd ed.). New York: Addison Wesley Longman.
- Kibele, A. (2006). *At play with meaning: Toys and other favorite objects in the everyday lives of young children*. Unpublished doctoral dissertation, University of Southern California, Los Angeles, California. (ProQuest Document ID: 1225134881)
- Landreth, G. L. (2002). *Play therapy: The art of the relationship* (2nd ed.). New York: Taylor & Francis Books.
- Morrison, C. (2011). *Message from the president*. Retrieved January 25, 2011, from <http://www.itla-toylibraries.org/>

- National Association of Toys & Leisure Libraries. (2011). *Toy libraries*. Retrieved January 25, 2011, from <http://www.natll.org.uk/index.php>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Retrieved January 25, 2011, from http://www.amazon.com/Play-Dreams-Imitation-Piaget-Jean/dp/0393001717/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1296044496&sr=1-1#reader_0393001717
- Powell, R., & Seaton, N. (2007). *A treasure chest of service: The role of toy libraries within play policy in Wales*. Slough, England: National Foundation for Educational Research.
- Retting, M. A. (1998). Guidelines for beginning and maintaining a toy lending library. *Early Childhood Education Journal*, 25(4), 229-232.
- Shore, R. (2003). *Rethinking the brain: New insights into early development* (Rev. ed.). New York: Families and Work Institute.
- USA Toy Library Association. (2011). *Toy library locations*. Retrieved January 24, 2011, from <http://www.usatla.org/Locations.html>
- Walters, L. S. (1998). Kids check out favorite toys: At the library. *Christian Science Monitor*, 90(33), 12.

A Case Study of the Toy Library in Chenxi Tribe

Shu-Syuan Zeng^{*}, Shu-Fen Cheng^{**}

Abstract

The purpose of this study was to explore the establishment and implementation process of the toy library in the Chenxi tribe. A qualitative-oriented case study method was utilized in this research. Data collection included the interview transcripts of the related people, the reports and documents of the toy library, the researcher's reflective journals, as well as the field observations. The results of this study were as follows: (a) The toy library was sponsored by the local administrators with the budget and equipment, in addition to the support of the academic society; (b) the difficulties of the establishment process were due to the lack of volunteers and parents' participation; (c) the management strategies and goals were adjusted as more efforts were applied to recruit volunteers; and (d) the tribal children did not have many experiences in playing with various factory-made toys; therefore, the toy library became their new paradise. Four implications for the Chenxi toy library were: (a) cooperating with local schools and making the toy library as children's activity and parents' information exchange center, (b) using concrete rewards to recruit parent and student volunteers, (c) inviting local people to design the toy library and DIY toys with tribal features, and (d) serving children in the remote area along with the "Book Mobile" of the township library. Two suggestions for future research were drawn from this study: (a) exploring the values of toys and toy libraries, and (b) exploring the management of other toy libraries in Taiwan.

Key words: toy, toy library, indigenous children, play

* Teacher, Inclusive Class of Preschool Chung Yuan Elementary School, Hualien City

** Associate Professor, Department of Early Childhood Education, National Dong Hwa University
(Corresponding Author)

