

從文化觀點談競技運動文化

文·張威克

壹、緒論

從西方古代的四大運動會以降，至中世紀以崇尚公平競爭為騎士精神主軸的「馬上比武」，再推演到近代的體操運動，甚至從遊戲中，發展出當代的各種競技運動（sport）¹，包括田徑、體操、游泳、球類運動等，進而演進成為世界上參與人口眾多的各種運動項目；很顯然地，競爭性的身體活動一直伴隨著西方文明的發展。回頭來看，東方世界的競技運動，以中國為例，在古代有包括射箭、蹴鞠、打毬、龍舟競速等在內的項目，雖然未能發展成世界性的運動，但卻因為特徵與當代某些主流項目高度雷同，而仍能繼續保留其形貌。換言之，檢視人類主要文明的發展，包括兩河流域的巴比倫文化、尼羅河流域的埃及文化、恆河流域的印度文化、黃河流域的中國文化，以及愛琴海文化與印加／馬雅（Inca/Maya）文化等，幾乎都可以看到競爭性遊戲的痕跡。因此，徐元民（2005:199）在其著作中宣稱：競技運動是人類與生俱來的社會行為；Weiss（1969:4）也指出：「競技運動不只讓年輕人感興趣，它幾乎讓每個人都感興趣」；Huizinga（1955:173）甚至認為：文明在最早時期是遊戲的，它興起於遊戲且就好似遊戲一般從未離開過它。

另外，自從達爾文（C. R. Darwin, 1809-1882）在19世紀中葉，以「物競天擇、適者生存」的觀點，為地球生物的演化做出解釋之後，競爭（competition）幾乎就成為人類存續發展的重要價值之一。以美國為首的西方世界，大致將運動視為儲備重要價值觀的機制，主要是因為「運動樹立了性格、教育、修養以及發展出競爭性，為將來人生的競爭預做準備，增進身心適能、提升宗教（基督教）信仰與愛國信念。」（Nixon & Frey, 1996:41）。藉由文化價值觀

¹ 本文一開始就以英文的「sport」，做為中文「競技運動」的對應名詞，其實可能犯了「尚未論證就先提預設」的邏輯誤謬。但因為本文隨後會做出論證，加上這是此一專有名詞第一次在文本中出現，有必要挑選一個具代表性的英文辭彙相對應，因此才如此魯莽的做出決定。



▲天津男籃亞錦賽中華隊表現亮眼。（攝影／李天助）

的潛移默化功能，讓自己國家的年輕人學習與他人競爭。回頭看看東方的中國，當「適者生存」的觀念，在19世紀的滿清末年，透過受西方教育的留學生引進國內之後，包括嚴復、梁啟超、胡適在內的諸多學者，都嘗試宣揚「競爭」對民族的重要性，甚至在洋學堂中，刻意以運動，培養學生競爭的能力。簡言之，《物種起源》一書，揭開生物生存競爭的面紗之後，競爭的重要性就滲入了文化層面，競爭現象雖然有學者視為人類的天性，卻也有學者認為是文化陶冶的結果；但無論如何，參與競爭性運動（competitive sport），顯然在近代東西方文化中，都被視為國家或民族極為重要的生活態度。因此，探索競技運動文化的樣貌，似乎就成為一項重要課題。

本文以文獻分析為主要方法，目的要嘗試釐清競技運動與文化兩個概念，進而勾勒出競技運動文化的特徵。全文共分四大段，一、前言，在說明研究目的、方法與架構；二、競技運動的概念特徵，要透過語源學及語意分析兩個步驟，釐清競技運動的概念特徵；三、從文化到競技運動文化，則企圖藉由文化概念的勾勒，進而描繪出競技運動文化的概念，及其所涉的特徵；四、結語。

貳、競技運動的概念特徵

競技運動一詞在英語世界中的對應詞彙，最常見的是「athletics」和「sport」兩個字。從字源來看，athletics與athlete同樣源自希臘文的athlos（即contest）與athlon（即prize），含有比賽與獎勵之意。而sport字源的說法較為分歧，有學者認為是由法語desportare而來，含有消遣解悶之意；

（許義雄，1978:43；徐元民，2005：200）另有學者認為源於拉丁語的disport，意指「透過愉快的身體活動，使人轉移對日常生活的艱難和壓力的注意力；語意上應包括競技性、遊戲性的身體活動。」（許樹淵、許梓宜，2008：27）依照徐元民（2005:199）的論點，認為athletics多用於校際間的比賽，主要是以求勝為目標；而sport的目標則放在樂趣上，顯然athletics的競技意味比sport更濃。但辭彙的內涵，會隨著時間而發生變化：

15、16世紀時兩詞通用，有散心、氣氛轉換、遊戲之意，適用於戶外身體活動；17、18世紀時，sport與狩獵、騎馬、賽馬等活動關係密切，做為動詞，含有某種遊戲、投機、事業、投資、賭博之意；19世紀中葉時，係指參加具有競技性質，在戶外進行的運動比賽之總稱；到了20世紀，遊戲、競爭、激烈的肉體活動成了sport的三要素。（徐元民，2005：200）

經過時間的嬗遞，sport納入求勝的目標，展現出濃郁的競技意涵。因此，本文所謂的「競技運動」，就界定為英文的sport概念；由於該詞屬外來用語，查證國外學者的概念界說，似乎也也就成為必要的研究過程。

首先，以聯合國教科文組織（UNESCO）下屬的「國際運動與體育會議」（International Council of Sport and Physical Education, ICSPE），在1964年發布的〈運動宣言〉（Declaration on Sport），曾經對sport的概念內涵做出界定²：

2 原文引自湯志傑，〈運動≠sports：本土運動觀念初探〉網路資料。原文為：Any physical activity which has the character of play and which involves a struggle with oneself or with others, or a confrontation with natural elements, is a sport. 查詢日期：2009.06.22，http://www.ios.sinica.edu.tw/ios/people/personal/ctang/Se_C_04.pdf

凡具有遊戲特質，且包含自我奮鬥或與他人競爭（struggle），或與大自然相抗衡的任何身體活動，均稱為運動（sport）。

此種定義，顯然將競技運動做較寬廣的解釋，但此種身體活動至少應包括遊戲性與競爭性³兩種性質。

許樹淵、許梓宜（2008：28-29）宣稱英國國家文化資產部（Department of National Heritage, DNH）將運動的特徵界定如下：

- 一、透過競爭的模式，讓人體驗與學習人生。
- 二、藉由競爭的過程與結果，讓人學習如何看待「輸」與「贏」，學習如何正確地做個贏家或輸家。
- 三、唯有尊重規則的指引，且勝不驕敗不餒者，才可以繼續參加運動。
- 四、一個指導個人與他人相處的團隊。
- 五、促進健康、建立友誼。

上述界定，可大致歸納出競爭性、規則性與社會價值（包括學習、人際與健康）等性質，是競技運動的三個重要屬性；但顯然忽略了身體運作能力，在競技運動中的重要性。

Harris & Park（1983：2-3）認為：Sports係指特殊型態的比賽；其中包括：一、規則的高度文字化；二、大量身體活動；三、需經特殊訓練才會有的技巧（skills）；四、展示在觀眾面前。但Harris & Park（1983：2-3）也提到有些學者認為，將運動從比賽（games）區隔開的主要特徵是：一、非凡的身體運作能力（physical prowess）；二、有系統的訓練（disciplined training）；三、高度發展的特殊技巧。但如狩獵、賽車、划船是被當成sports，

3 此處所謂競爭性，可做廣義解釋，及包括與自己、與他人、與自然三方面的競爭形態均屬之。

卻似乎少了其中某些特徵。也就是說，質量並重的身體運作、規則性、特殊訓練與展示性等四個部分，是競技運動的重要內容。

Guttmann（1978：7）則將sports定義為「好玩的」身體性競賽（“playful” physical contest），因為在Guttmann的分類系統裡，競賽（contest）其實包含了身體的競賽與智力的競賽（intellectual contest）兩類，而此一身體性的比賽，必須在遊戲屬性之下⁴，且須具備組織化（organized）與競爭性（competitive）兩種內容。

綜合上述論點，競技運動的概念中，強烈的身體訓練與操控以及因而延伸的展示價值、嚴謹規範的規則性、鮮明的競爭性，以及因過程與結果不確定所帶來的遊戲樂趣性等四種現象，應可說是競技運動概念的主要元素。但由於競技運動具有「遊戲」的特質，它的虛擬性（非日常的、非生產的、自由的）與嚴肅性（規則、投入），也成為其特徵的一部分。

參、從文化到競技運動文化⁵

文化（culture）可以視為一個寬廣的概念，由於各學術領域的關注焦點不同，要對「文化」一詞做出明確定義，也就有其困難度存在。從歷史、文學、藝術、宗教、制度，到科學與工業，幾乎無一不包含在文化之內。要理解文化概念的多義性，或許可以先從幾位學者對文化的定義著手：

4 Guttmann（1978:1-14）《從儀式到紀錄》一書中，利用第一章完整一章，試圖釐清play, games, contests, sports等四個名詞所涉及的概念內涵，並以簡單圖形標示出四個概念的相關位階；其中遊戲（play）是四個概念中，最基礎也是涵蓋面最廣的概念。

5 本單元係部份修改自作者（1995）碩士論文《臺灣運動文化的反省與批判：以臺灣區運動會的現象為例》第二章第一節的相關資料。



▲2009年世運會競速滑輪比賽吸引許多民眾前往觀賞、加油。(攝影/陳俊合)

李喬(1989:13-14)認為所謂「文化」，就是群體生活經驗的整體特質；不同的歷史生活經驗(條件)，造就不同文化特質。人類社會由野蠻進化到文明的過程中，累積各方面的經驗，這些經驗又由生活中印證是優質成績，包括形成為宗教、道德、藝術、科學、法律、風俗習慣等，綜合起來的整體表現，就稱之為文化。

黃英美(1990:28)指出，文化是一個含一相當廣泛的名詞，大體而言，文化是指一特定人群普遍存在的人生態度、價值觀念、思維模式和社群關係法則等等，而這群人必須有其持續發展和自主、創新的能力，才不致產生諸多適應的困難，才不致走向衰微的境地。

Linton(蔡勇美譯，1982:33)給文化下的定義是：一個文化乃是習得行為及行為結果的綜合體，此行為結果之組成要素，乃是被某依特殊社會的成員所分有並傳遞之。至於Keesing(于嘉雲、張恭啟譯，1986:202-203)列舉Tylor(1871)、Kluckhohn & Kelly(1945)、Kroeber & Kluckhohn(1952)等學者對文化的定義後，以較為籠統的概念將人類學中的文化，界定為「由學習累積的經驗」。

Kroeber & Kluckhohn 在《文化，概念與定義的

回顧批判》(Culture, a critical review of concepts and definitions)中，將1871年到1951年間關於「文化」的定義作依研究，發現至少有164種之多。(引自殷海光，1992:33)因此，想對文化做出精準定義，恐怕並非本研究能夠達成的任務。

雖然文化一詞的界定，人言言殊，但仍然可以歸納出一些相似之處：首先，文化是共有的，它是一系列共有的概念、價值觀和行為準則，使個人行為能被集體所接受的共同標準；其次，文化並非與生俱來的，需要藉由學習而獲得；最後，象徵系統在文化中佔據重要的位置，其中以語言、文字屬於最重要的符號象徵系統，其他象徵系統還包括動作(如手勢、身體語言)、圖像(如旗幟、圖騰)等；至於文化所涉及的層面，則包括物質性(器物)與非物質性(制度、思想⁷)等兩部分。

對於文化一詞有了基本理解之後，此處嘗試將前述競技運動的概念，與文化概念進行整合，或許有助於理解競技運動文化概念。由於競技運動含有激烈的身體能力與展示價值、嚴謹的規則性、高度的競爭性，與遊戲的樂趣性等四種主要元素，並吸納遊戲的虛擬性與嚴肅性；因此在界定競技運動文化的概念時，本研究嘗試做如下宣稱：競技運動文化指的是喜愛競技運動的一群人，為從事高競爭性的身體活動，所創發的專屬器物，並且透過模仿學習，所共同接受的一套概念、符號系統、價值觀和行為準則(屬於制度與思想層面)。而競技運動

6 此處因受篇幅限制，未將Keesing對Kroeber & Kluckhohn的文化論述列出，但其中重要的觀點，是強調諸多屬於文化層面的行為模式，是藉著象徵系統來獲得並傳遞的，故象徵系統在此被歸納為文化的重要元素。

7 有學者將「行為」獨立為另一個類目，但因為研究者認為，人類行為往往受到意識或潛意識的影響，因此，行為只是思想的外顯而已，本研究乃將此一類目納入思想層面，而不單獨列為一項。

文化的探討面向，大致可以從以下三方面切入：

一、器物文化，這是文化現象中，較易被人察覺的部分，其中涉及材質、樣式、型態、功能等內容；

二、制度文化，可能包括規則、賽制、符號系統、組織分工、典儀等；

三、思想文化，這是文化研究裡，最深層也最不容易被發掘與歸納的部分，其中包括行為準則、技戰術系統⁸、象徵、價值體系等。

簡言之，想要理解競技運動文化的特徵，可以從文化研究的不同層面切入，對應檢視競技運動的六種

特徵，將更容易一窺競技運動文化的全貌。

肆、結語

經由對「競技運動」以及對「文化」兩個名詞的釐清，大致能勾勒出概略的「競技運動文化」概念圖像。本研究認為，競技運動文化的特徵，應該將焦點放在競技運動的六大特徵，即：強力身體操控與展示、規則、競爭、虛擬、嚴肅、樂趣，並從器物、制度、思想等三個文化研究層面進行全面檢視，將更有助於我們去認識競技運動的文化。（作者為東華大學美崙校區體育學系副教授）

參*考*文*獻

- ※于嘉雲、張恭啟譯（1986）。《當代文化人類學（上冊）》（Keesing, R. M.原著）。臺北市：巨流。
- ※徐元民（2005）。《體育史》。臺北市：品度。
- ※殷海光（1992）。《中國文化的展望（上）》。臺北市：桂冠。
- ※張威克（1995）。《臺灣運動文化的反省與批判：以臺灣區運動會的現象為例》。國立臺灣師範大學體育研究所碩士學位論文，未出版。
- ※許樹淵、許梓宜（2008）。《體育運動原理》。臺北市：師大書苑。
- ※湯志傑。〈運動≠sports：本土運動觀念初探〉。查詢日期：2009.06.22，http://www.ios.sinica.edu.tw/ios/people/personal/ctang/Se_C_04.pdf。
- ※黃英美（1990）。《臺灣文化斷層現象評析》。臺北市：稻鄉。
- ※蔡勇美譯（1982）。《文化人類學：人格的文化背景》（Linton, R. 原著）。高雄市：復文。
- ※蘇瑞陽（2003）。〈競技運動之概念與文化特徵——以2002年世足賽為例〉。《運動文化與運動教育》，pp.87-108。臺北市：師大書苑。
- ※Guttmann, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- ※Harris, J. C. & Park, R. J. (1983). *Play, games and sports: in cultural contexts*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- ※Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- ※Nixon, H. L. II & Frey, J. H. (1996). *A sociology of sport*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- ※Weiss, P. (1969). "Concern for excellence" in *Sport: A philosophic inquiry*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.