

當樂樂棒球不再歡樂？

[從遊戲到競賽]

林義淳 臺中市忠孝國民小學教師

前言

教育部為配合國家體育建設中程計畫，提昇運動水準與廣植運動人口，自民國76年起，開始逐年舉辦各類校際運動聯賽，希望藉由聯賽制度，在廣植運動人口之餘，得以發掘優秀運動人才並長期加以培訓。同時透過「國小玩棒球」、「國中學棒球」、「高中練棒球」、「大專愛棒球」等階段目標，倡導校園運動風氣，廣植棒球運動人口（教育部，2010）。

另一方面在民國85年，莊洋文先生有感於棒球人口日益減少，且大多數的都市學校一律禁止打棒球，造成棒球運動面臨難以大步推廣的困境。為永續棒球發展，開始研擬可行方案，從器材的研究與改進，以符合小型操場為考量，並於建安國小開辦課後活動班，在兩年的活動中草擬出合適規則，準確的壘包距離與避免衝撞，採行雙色壘包等規則要項，發展出臺灣現行樂樂棒球（teeball）運動的雛形，90學年度起，並成為教育部所推廣的體育教學計畫（中華民國樂樂棒球協會，2006）。筆者從民國90年初期，樂樂棒球在建安國小的暑期育樂營開始接觸此運動，擔任教職後，亦曾指導團隊並投入相關賽事，並獲得地區性不錯的成績（如圖1）。但此同時，卻也有感其



圖1 學生代表學校參加臺中市樂樂棒球比賽

最初追求樂趣、多樣化玩法的初衷，似乎在近年來各項賽事的舉辦和進行中產生質變，遊戲精神在追逐賽事錦標的趨向下弱化，取而代之的則是競賽高度的規範性和嚴肅性。以下便從自身帶領孩子從事樂樂棒球運動的過程中，從「遊戲」到「競賽」的體悟予以分享。

遊戲的產生

著名的人類學家Huizinga（1938）曾在其著作《遊戲人（Homo

Ludens）》中提到，關於遊戲形式上的特徵，諸多學者都強調其「無功利性（disinterestedness）」。遊戲並非「日常的」生活，而是建立在對現實的某種「想像（imagination）」上，遊戲帶領人們從「真實的」生活跨入了一種短暫，卻完全由其主宰的領域。Suits（1978）則指出：「玩一場遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙。」同時強調玩遊戲是人類至高的善與最值得從事的活動。

以「樂樂安全棒球」運動，簡稱「樂樂棒球」為例。傳統軟硬式棒球運動在基層校園的推動，多以學校代表隊的模式運作，加上所需要的場地維護、學生投入運動項目本身的安全考量，甚至是對其他校園活動所可能造成的意外傷害，往往都形成學生欲從事傳統棒球運動的門檻阻礙。而樂樂棒球使用特定的泡棉製棒球器材（如圖2），本身具備有打不遠、打不破玻璃，被打到也不容易受傷等特點，不受場地侷限，無論

一般校園或體育館都可以玩等優勢。再加上棒球運動因為職業化，以及近年多項國際賽事在臺舉辦等因素，更吸引基層校園許多對棒球運動喜愛的學生，投入樂樂棒球這項運動。

如同帶領學生剛開始接觸樂樂棒球運動時，單純只是因為好玩，也為了讓孩子從遊戲中培養團體的凝聚力。不僅限於體育課，縱使只有下課短短十分鐘，操場上總不時可見孩子三三兩兩，拿著球具，可以用報紙紮成的棒球、



圖2 樂樂棒球所使用之打擊座與泡棉球具

捆成的球棒或粉筆畫的壘包。在遊戲的幻想世界中，孩子好比作家，全神貫注，態度認真，和同伴共同創作一個想像的空間。簡單來說，遊戲的心，是單純對快樂的追求。

遊戲與競賽

另一方面，Huizinga（1938）認為，遊戲的功能特質主要產生於兩方面：一、競爭：為某事物而競賽；二、表現：對某事物的展演。劉一民（1991）進一步提到，競爭是一種對比或對照，是一種二分的思想型態，藉由人與人間的接觸，而有了遊戲行為發生；而表現則無需與他人競爭，純屬自我能力的顯現。

若是根據教育部國語辭典對「遊戲」一詞的解釋，「遊」乃「玩耍」；「戲」則有「玩耍、嬉遊」之意。至於「競賽」，「競」意謂「強、盛」，《爾雅·釋言》有云：「競，逐強也。」；「賽」則代表「競爭、較量；比較勝負、優劣的活動。」簡單來說，投入遊戲的對象是自由的，目的是為了追求愉悅，而非勝利，其規則是天馬行空，充滿創造的，精神是不受拘束的樂遊；競賽則不然，其對象受到外在所加諸的限制，追求的是對他人或自我的超越，必須遵守的規則是封閉性的，是嚴肅的看待與投入（如表1）。

Huizinga（1938）認為，在遊戲場地內統轄著一種絕對、特殊的秩序，

表 1

「遊戲」和「競賽」的特質

	遊戲	競賽
對象	自由人	限制人
目的	愉悅	超越
規則	創造	封閉
精神	隨意	嚴肅

對遊戲秩序最微小的偏離，都會造成對遊戲的破壞，剝奪其特性並使之失去價值。對孩子而言，樂樂棒球一開始出發點純粹只是好玩，縱然沒有標準的場地，也可以適度的修改規則以利遊戲的進行，同時人人都能參與。但當各縣市開始舉辦縣市層級的比賽，基層開始組織、報名，冠軍更能代表各校或縣市進軍全國賽時，「遊戲」追求創造、愉悅的特質逐漸產生變化。

像是最初為避免出現菁英制度為前提下的校隊模式，規定只限原班級組隊，但聽聞有學校為求成績，仍採混合組隊，或從中年級便提早訓練，再藉高年級編班時，將優秀的選手刻意編成同班等取巧手段。當從刻意追求競賽的成績名次開始，遊戲原先的愉悅性、創造性和隨意性，無形中亦一點一滴消逝。

遊戲的消逝

換言之，「遊戲的心」看似簡單而隨手可得，但在臺灣功利主義當道的文化下，要存有遊戲單純滿足好奇、樂趣的初衷，並非易事。遊戲是一種從日

常生活的出走，嚴肅真誠的投入一個想像的、虛構的國度，遊戲者遵守規定，享受過程中的不確定性、以及緊張與神秘，沉浸在歡笑與激情的滿足中，進而產生更高層次創造、開發和思考的智識與能力（劉一民，2005）。但另一方面，現代社會對於運動不斷的規範與監督，使得某種純粹的遊戲特徵不可避免地消失了。專業運動員的精神已不再是真正的遊戲精神，我們挑選出具備優秀身體素質的孩子，施予密集的訓練，讓遊戲的自發性與隨意性逐漸消逝。換言之，賽事舉辦的高度專業化、精緻化和規則化，讓樂樂棒球最初所強調對於棒球運動的樂趣性亦不復見。

舉例來說，「遊戲」跟「技術活動」的差別在於，縱使是為了贏得勝利，遊戲所使用的方法也並非是最有效率的（Suits, 1978）。因此，為了在對抗性與日俱增的競賽中求勝，學生必須反覆進行規律、密集性的訓練；熟記競技規則；然後進一步將學生依能力表現予以階級化，區分先發與候補，或是有一、二軍之別；為了配合戰術的執行，

學生無法隨性自由的揮棒，而要懂得如何推進隊友，爭取勝利；甚至在競賽的賽場上，原先在遊戲虛幻世界裡才具意義的勝負輸贏，激昂失落，結束後無法被遺落在遊戲世界中，而依舊在真實的日常生活牽動孩子們的心情起伏，喜怒哀樂。遊戲的心在關關難過的錦標賽中，在層層繁複的規則辦法中，漸漸的消逝而為人所淡忘。

結語

如同前述Huizinga（1938）所提到，遊戲存在「表現」和「競賽」兩種

功能特質。當遊戲者在想像的世界為真實或假想的觀眾表演時，遊戲是一個由多種因素所組合而成的舞台事件，享受樂樂棒球運動的孩子是充滿創意、自由和想像的。「表現」與「競賽」如同遊戲天平的兩端，為求勝利所導致的競賽嚴肅性，將限制孩子們的創意發揮和對樂趣的追求。

不可否認，這些年樂樂棒球運動在校園體育教學與推廣中，的確帶動孩童對於棒球運動的興趣，其當初設計初衷亦在於讓學童能夠不受場地、器材的限制，享受投入棒球運動的樂趣。但隨著



圖3 樂樂棒球教學課程的創意變化（圖中教學者為邱鈺媛老師）

這幾年相關賽事的熱衷，若教師或學生過於耽溺或執著於賽事的勝負，則可能不知不覺中偏離了最初活動所倡立和推行的本意。

以嘉義垂楊國小為例，其近年來結合樂樂棒球活動所開發出的棒球創意教學課程，不僅含括健體、社會與綜合領域，除了強調棒球運動的樂趣化與安全性，亦重視將品格教育融入棒球教學活動，寓教於樂，賦予棒球教育深層核心價值。換言之，政府若能藉由持續推動並鼓勵教學與課程的研究設計，跳脫傳統體育與競技成就畫上等號的觀念，促使教師未來能在教學場域不斷開發、鼓勵孩子，誘導他們從遊戲中學習，享受身體活動的愉悅（如圖3），或許才是樂樂棒球運動當初創立時的核心價值，也是未來是否能繼續永續經營、推動的關鍵！

參考文獻

- 中華民國樂樂棒球協會（2006）。
中華樂樂棒球活動發展沿革。取自<http://chba.pixnet.net/blog/post/3597406>
- 成窮（譯）（2013）。*遊戲人：對文化中遊戲因素的研究*。新北市：康德。
（Huizinga, J., 1938）
- 胡天玫、周育萍（譯）（2016）。*蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦*。臺北：心靈工坊文化。（Suits, B., 2005）
- 教育部（2010）。*促進優質學生棒球運動方案*。臺北：作者。
- 劉一民（1991）。*運動哲學研究*。臺北：師大書苑。
- 劉一民（2005）。*運動哲學新論*。臺北：師大書苑。