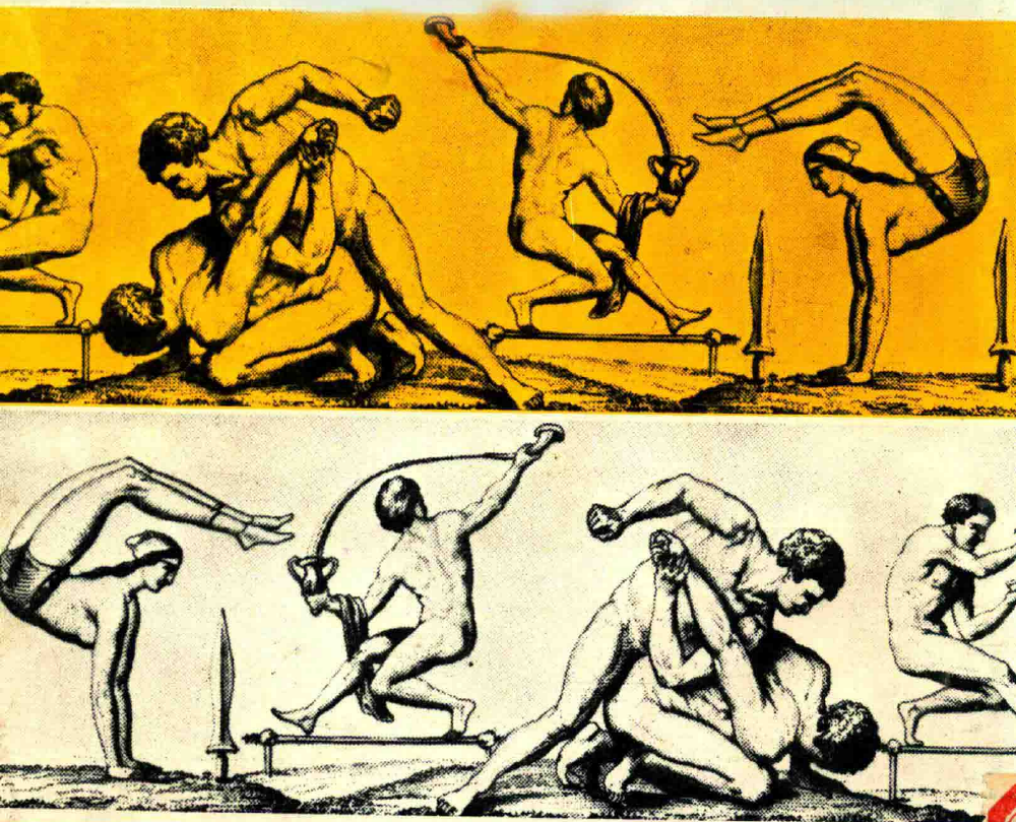


書叢育體獅幼

學會社育體

著 鈇 趙



趙

鈇著

體
育
社
會
學

幼獅文化事業公司 印行



行政院新聞局核准登記證局版臺業字第〇二〇三號

著者：趙 鈺

出版者：幼 獅 文 化 事 業 公 司

發行人：胡 軌

臺北市重慶南路一段66之1號三樓

臺北市漢中街五十一號

郵政劃撥二七三七號

印刷者：華信彩色印刷公司

基本定價：一元七角三分

中華民國六十六年十月初版
中華民國七十三年十月再版

52002

目錄

第一章	緒論	一
第二章	體育的歷史背景	一七
第三章	體育的哲學基礎	二六
第四章	社會與體育	三七
第五章	社會過程與體育	五一
第六章	社會進步與體育	六一
第七章	現代人與運動	八〇
第八章	教育與體育	九一
第九章	政治與體育	一〇六
第十章	國防與體育	一二八

第十一章	體育對世界和平的努力	一五七
附錄一	美國運動信條	一七〇
附錄二	蘇聯體育剖析	一八〇
附錄三	我國全民體育實施綱目	二〇〇
附錄四	國際運動團體主要組織	二〇六

第一章 緒論

第一節 體育社會學的意義

體育社會學(Sociology of Physical Education)是一門應用的社會科學。是以社會學為基礎，探討社會的組織結構、社會的進化與制度、社會的動態與變遷、社會問題的發生與解決，以瞭解社會的現狀。對於社會有了基礎的認識之後，再從體育的立場出發，研究在這種社會的現狀之下，應該實施何種方式之體育，較易於產生良好的效果及能完滿適應社會的需要。社會是實施體育的環境，體育的實施必須要適應社會環境與民衆的需要，如此纔有完滿的結果，有助於社會的進步與體育事業的發達。

體育與運動對人類、對社會從歷史與哲學的背景來研究均有其積極的功能與主導的作用。尤其是在現代工業化、自動化、都市化的新社會裏，對人生的關係尤為密切。現代工業都市生活給人帶來的影響是影響人的生態、影響人的心理、影響人的行為與生活的許多問題。這些問題正在尋求解答的時機。體育與運動亦隨工業革命之後而日漸發達。追求其原因與展望其將來，體育與運動對此變動中的社會究有何種相關的因素，如何實施始有助於解決新社會中發生的許多問題，因而有體育社會學的誕生。

用社會科學的實驗方法與理論的基礎來研究體育與運動及其有關的現象，近年來在世界各地出版

了許多書籍與研究的報告，都是社會學家、心理學家、人類學家與體育學家專心致志所撰寫的^①。這就顯示從許多不相關聯的著作中創始了一個新的園地，而形成開始研究的主题。

定義——體育社會學是研究體育與運動在社會中之一般與特殊的發展及其對人類行為的影響與社會進化的關係之學。

第二節 社會科學對運動的研究

假如我們認為運動對於社會是有貢獻的，就必須對於運動加以科學的研究，詳細了解運動的各種性能。首先我們來檢討社會學與心理學對於運動的認識及其在現代生活因素中所作的重要貢獻。

社會學家大致上說已經考慮到運動的功能。參與研究的專家在對所謂運動社會學的基礎上，經過他們對複雜社會組織的研究，已有一初步的結果。其中著名的社會學家與社會心理學家都集中於運動在社會關係中的重要性與關聯性，而給予理論的敘述與提出他們的主張。這些學者專家包括威伯（Max Weber）、西麥爾（George Simmel）、孫楠（William Graham Sumner）、米德（George H. Mead）、威伯蘭（Thorsten Veblen）等，都有適當的見識，但是對於他們的理論，尚須進一步作經驗的查證，以辨明其可靠性。

心理學家所作的貢獻，基礎的理論發展是解釋運動為個人發展之因素的重要性。不像社會學是將其中心理論置於試圖解釋運動在社會中的功能。心理學傳統上都是在了解直接間接決定參與運動者的動機，所引起的問題。但是對此問題直到最近始有很少經驗的證據支持或否認其學說。對於運動與休

閒理論有研究的著名思想家有佛洛伊德 (Sigmund Freud)、艾瑞克遜 (Erik H. Erickson)、斯拉夫遜 (S. R. Slavson)，以及當代心理學家奧古爾夫 (Bruce C. Ogilvie) 與圖姆柯 (Thomas A. Turk) 等。

人類學家主要的探討是遊戲的內容。在人類學的範疇中，關於這一方面的研究則是閒暇時間與典禮活動在社會管理與價值中的關鍵性。特別是在若干年前的社會，現已實際是不存在的，人類學家僅從遊戲的樣品中去分析其社會一般的狀況。其中居於領導地位的人類學家有米德 (Margaret Mead)、布克 (Pearl Buck)、與斯坦夫 (Florence Stumpf) 等^②。

在以上所列的各學門中的科學家，也有對於競賽活動的功能、動機，與內容已有同時都加以研究者，或分析此三者中相互的關係，則是此項學術研究的趨勢。

在此簡要的介紹之後，關於社會學與心理學理論與經驗主要觀點的詳細討論將在下節中逐一討論。關於人類學所作的研究，則從簡。

第三節 社會學對運動的研究

由於熱心於運動研究著作的分散與限度，結果使我們的理論與社會組織逐漸發生更為顯著的裂痕。因為根據分析，各種不同著作的斷片包括運動社會學所表現出的規律，從廣義言之，此一範疇應當考慮為對運動與其他社會組成部分間相互關係的敘述與解釋。更為特殊的，這些片斷的著作中已經關顧到運動競賽的功能對基本社會制度與程序的關係。此種社會學對於運動探索的特徵與心理學大異

其趣，是置其焦點於運動的功能爲社會組織的組成部分。如布勞（Blau）與史高特（Scott）的解釋如下：

「社會組織提示許多方法，根據它使人的行爲成爲有組織的，即是，因社會條件對人的行爲所要遵循規定的行爲中有所依據。而不是他們個人心理的與生理的個性的表現。許多影響人之行爲的社會條件可以分爲兩種主要的型態：一、社會關係結構爲一羣體或一較大之集體。二、集體中的共同信仰與了解使其成員團結一致並指引其行爲。」

社會組織在此一般的規範中，尙無專門研討運動對社會發展利益的著述。雖然已有若干主要的社會思想家都曾經慎重的考慮這些問題。

對運動競賽的性質與功能發生興趣，經社會學家介紹者則是一八七〇年代開始，例如，在美國若干年來已有許多的論著都證明運動在人格的培養上、在鞏固羣體的團結中、與發展艱苦奮鬥精神中所擔任角色的重要性。有的作者是反應他們對運動競賽偶然觀察的意見，但常常是在一個理論範疇之內。其他則是運用科學研究的基礎去作經驗的研究。但這些作者尙少有系統的觀念，敘述他們興趣目標的趨勢。乃至不同的作者雖用相同的術語，意義則常相矛盾。雖然有這些困難，但經過一百年的時間，大部分的作者對「遊戲」、「比賽」、與「運動」（play, game, sport）三者已有具體的概念。

在社會學的文獻中，「遊戲」很明顯是在「比賽」與「運動」的概念之先，這是一個科學的觀念。尤其首先試圖運用遊戲的概念於理論的結構中，常是用於社會心理學的意向中多於用之於直接的社會學中。

雖然，遊戲在社會學中重要興趣的大部份工作內容，已在歷史中淹沒的很深，但仍然是唯一的組成部分，許多較早時期的理論敘述已作出有價值的貢獻，因他們的見識而激起進一步的研究。所有運動社會學與運動心理學都是在社會心理學與社會哲學工作與作者中有其共同的創始者，諸如斯賓賽（Spencer）（一八七三年）說遊戲是「剩餘勢力的發洩。」戈路斯（Karl Groos）於一八九八年倡議遊戲是「生活角色的實習。」霍爾（Stanly Hall）的種族生活複演的理論（一九二〇年）解釋遊戲是由於「個體的發生是種族發生的重演。」（ontogeny repeats phylogeny）與麥克道蓋爾（McDougall）認為遊戲是本能的原始表現。

迄轉入此一世紀，有更多社會學傾向的作家開始承認閒暇時間活動的複雜性為形成社會組織的因素。在為了努力掌握更為複雜的特質，這些社會學家放棄了遊戲的概念，都用「比賽」的術語以代替之。此種選擇比賽以代替遊戲的確實意義尚不十分明顯。尚無有理論家專門只用這一個術語。但是相反的這兩個字是並用的，惟有人是有這種印象，如威伯與西麥爾認為「比賽」表示遊戲的更為集體化且有目標的指向感覺。對他們來說，「比賽」顯然是有社會活動的意義，它是在規則、角色、與關係的網狀組織的配合之下與在成功慾望的引導下達到一定的目的。如此，則「比賽」的觀念比較斯賓賽、麥克道蓋爾、戈路斯與霍爾對遊戲認為是社會本能的結果，剩餘勢力的發洩等則加上了新的尺度。

同時，西麥爾在他的著作中指明各種「比賽」具有使個人為成人的角色作準備的功能。威伯則認為比賽是歷史中流行的社會現象。

但是，並不僅是威伯一人試圖發展部分的理論基礎以解釋遊戲在人類生活史上經過若干時代為社會各級層，極為流行的傳統的活動。米德於一九三四年在寫他研究兒童遊戲的心得時認為「比賽」如何能理論的提供「一個發展自我的媒介」。

對於比賽更為最近的觀念者有高夫曼 (Eriqing Golfman) 與博恩 (Barne)。高夫曼認為比賽是「一情勢活動的系統」或「焦點的集中」有規則為遊戲的準則與使所有參與者都發生互動作用。博恩認為人類各種方式的交互行為，都可考慮為是在「比賽情勢」之內，它所有的型式都可使成年人、父母與兒童參加。因此，依照博恩或其他人的見解，比賽形成為社會化的媒介與多數成年人交互行為的模式。

在這三種引起社會學家注意的觀念——遊戲、比賽、與運動——「運動」(Sport) 尚很少使用，部分的原因是因為它的意義及它與遊戲、比賽在文藝中的不同之點尚不清楚。不過，威布蘭 (Veblen) 於一八九九年已廣為使用，在他所著「閒暇階級的理論」(Theory of the Leisure Class) 中，威布蘭的看法認為運動是「重返於野蠻文化。」無論是閒暇階級或工人階級從事於此項活動都是如此的。他亦認為運動是一「毫無妨碍的精神發展之標幟。」

與此一刻薄的威布蘭比較，其他社會學家對運動的研究，於二十世紀初期的作者多偏重於分析性的而少作對運動的評估工作。早在一九〇六年時孫本楠在其民俗 (Folkways) 一書中，以一章的篇幅討論民俗與運動的問題，惟其對運動一辭的解釋仍極模糊，但是他認為運動是一種使兒童對社會價值社會化的一種方法。

到一九三〇年代的中期，對於遊戲、比賽、與運動累積的說法已博得許多分散的、無組織的但卻極爲人所注意接受的問題。超過其他的，對此觀念最爲一致的社會分析已在歐洲成立。在歐洲的作家中有一最重要的人物卽是何信耶 (John Huizinga)。於一九三八年這位荷蘭的歷史與社會學家何信耶寫了一本在文化中遊戲因素的研究，曾試圖表示運動的角色幾乎與社會生活的每一現象從戰爭到宗教都有關係。雖然他的著作影響很大，但尙無人對其意見與假設從事實際的查證工作。

卡羅伊 (Roger Caillois) 爲一法籍社會學家，遠勝於何信耶，將比賽區分爲四種主要型態；卽競爭、機會、裝扮、昏眩 (Agon, Alea, Mimicry, Ilenx)，並說明每一種型態運動對社會的功能，惟仍缺乏實際經驗的研究，對其說法無法承認與否認。

另一作家馬可英太師 (Peter McIntosh) 特別對於有組織的運動表示意見，列出當代社會各種運動尺度的大綱與特別推崇何信耶與卡羅伊的著作。

關於運動社會學綜合性研讀的書籍已出版者：有納坦 (Naton) 的運動與社會 (Sport and Society)、及法國社會學家馬格南 (G. Magran) 用法文所寫的運動與社會。

這應當是很明顯的，大部分歐洲關於運動的社會學著作已佔相當的地位，理論已極豐盛，惟與美國一樣，對此主題仍極需要實際經驗的研究。從歷史的觀點來展望運動社會學是尙未有成熟的發展與詳細的研究。而僅是若干學者從各種不同的角度接觸到這一個問題而發表了各自的見解。只有少數的學者對運動與社會相互關係問題的討論有顯著的貢獻。

就當前的情形看原爲社會學的學者已有若干人以全部時間從事於運動問題的研究。現在已逐漸感

到對運動社會學發展的重要性愈來愈大。對此門學術研究的國家與國際組織均已成立，雖然這些團體的組織很少也很分散，參加者大部分都是體育教育家，可是卻已初具規模。

或者可以說其中最努力將此一迷宮作成有秩序的寶殿者，在當代的著作中屬於運動社會學者是勞艾 (Loy) 與肯揚 (Kenyon) 的運動、文化與社會 (Sport Culture and Society)，勞艾與肯揚認為這一門學術可分兩種不同的方法著手研究，一是定標準的 (Normative)，另一是不定標準的 (non-normative)。

定標準的運動社會學作者都假設某些確定的社會目標是運動活動自然產生的成果與對運動的本質亦有較為一致的意見。根據勞艾與肯揚的意見，定標準的運動社會學可分為兩個陣營。一可稱之為西方陣營包括美、英與西歐的作家，另一可稱之為東方陣營包括蘇聯及東歐的作家。(可以說即是根據二次世界大戰後，冷戰中的政治路線所劃分。)

在西方陣營中所顯示的一般態度認為運動是培養人格的方法，在傳統的猶太——基督道德中即是益智：「滑鐵盧戰爭之勝利是歸功於艾登運動場。」

在東方陣營中，「馬克斯——列寧主義」的傳統顯示，他們的社會學家，大致已接受西方社會學家對運動活動所假設的目標，但是他們考慮他們自己原本的問題，如何可使運動與發展能夠更有效的適合共產主義目標的需要，而有助於共產主義社會之建設。

不定標準的分類即是「價值——中立」(value-neutral)的學者，但是無論在理論上或經驗上皆無較有系統的著述，對研究的方向亦少有論列。

愛德華 (Edwards) 對運動社會學簡要的作了以上的介紹，已顯示這一門學術仍然是在無定形的狀態，但是包括的範圍很廣，其所含的興趣也是無限的。至少顯示對運動的活動與現象及其在社會中所扮演之角色的因素，已廣為社會學家所重視。雖然，有些著作對於理論分析尚不夠詳盡，對於研究方法的提示也不多；可是，很多著作中對研究的方向已有良好的建議與提出少數的假設，已可供經驗實驗的參考。

少數當代作者的著作中，試圖把運動社會學與以前有系統的理論分辨清楚，使其聯貫成一體系，現已確實可行。在此地僅舉一重要的範例，即「巴森茲 (Parsons) 功能分析制度」。

根據巴森茲的意見，每一社會體制都與適應外界環境功能的問題發生衝突，爲了達成集體的目標，都假定在此一體制中有互異的因素繼續存在。解決這些問題的模範機構（一種心智的安排），是典型的分佈於社會中各種基本制度 (sub-system)，其中經濟被考慮爲主要的適應功能；達成目標的全權是在政府的手中；教育制度是掌握型式保持問題與各種直接團體，這都是組成完整社會的基礎組織。

運動在現代的社會顯然是構成每一社會的基本制度之一。如此，許多在此範疇內的社會學作家都與此複雜的目的相合。他們的著作無疑問爲將來明確的分析運動與社會功能的有關問題，已開闢了一個有益的途徑。自然，其將來的貢獻與成就必須仰賴於根據可實驗的假設作出可靠的研究與發展。

第四節 心理學對運動的研究

如上節所示，對運動的學術研究，是開始於社會哲學 (sociophilosophical) 與社會心理學 (sociopsychological) 對遊戲的研究。在此項有顯著貢獻者如斯賓塞、戈羅斯、麥可道蓋爾與霍爾等。社會學的興趣則集中於討論運動、比賽與遊戲是社會行為的因素——對此方面的論證有西麥爾、孫木楠、威伯、威柏蘭與高夫曼等的著作。心理學的基本興趣是集中焦點於研究動機的問題——討論何以要參與「遊戲」與其基本興趣。事實上，在心理學的文獻中用遊戲的概念與對動機的考慮是一致的。心理學在傳統上對「遊戲」與「運動」的觀念已多用於更為集體與社會的意義上。

於一九〇一年戈路斯說：「正常遊戲的效果是起於社會模仿 (social imitation)，學作其他人所作的事與獲得屬於集體行為刺激的便利……從其自己的慾望與努力的狹小範圍跳出——兒童與遊戲的伴侶共同學習、成年人於競賽運動中及節令活動中共同學習，都是由於相互模仿而成。」

他如此擴延其觀念於其動物的遊戲 (The play of Animals) 一書中，同時將社會對運動的興趣在當時亦給予以衝力。惟戈路斯沒有將其對遊戲的觀念充分發揮，視之為社會化的一種因素與在社會中是完整的過程。但是他卻從事於發展人之於遊戲是一「本能」的原理——動物遊戲興趣之擴展而形成的不事生產之活動。迄一九一八年戈路斯與麥可道蓋爾合作研究主張一種理論「加強人的需要於延長遊戲的時間，因而使其天資或本能為其生活的準備作充足的發揮。」

戈路斯因其「本能」的原理而著名。雖然，本能在人的行為中佔重要因素的假設被推翻，但戈路斯全部理論的基礎與其遊戲為「人生作準備」 (preparation for life) 的理論合併而促使遊戲之心理分析觀念的出現。

戈路斯對運動心理主要與永恒的貢獻是他對活動的廣大範圍均以觀察之爲遊戲的努力，如此，對此一範疇提供了廣濶的敘述資料，即使以現在的標準衡量仍認爲是切合實際與極有見識。

在早期許多有影響力的遊戲理論家中，艾蒲雷東 (Appleton) 是集中其理論於從生長的觀點解釋遊戲，其中包含「天才成熟的發展活動。」此一理論與戈路斯著作的影響發生困擾。賴曼 (Lehman) 與魏德 (Witty) 解釋艾蒲雷東的意義如下：「著者認爲生長或對它的渴望是遊戲行爲的基本衝動。因而遊戲是在其功能發展之前，而先予以運用。」

此一觀念曾在解釋兒童遊戲中廣爲運用，但對於解釋成年人的遊戲問題則感不足。

若干作家解釋遊戲具有一種導瀉的作用，是關閉情緒的安全膜瓣。根據身體理論的信條，「有一種衝突與猛烈鬭爭的病理需要，經過一種攻擊性的遊戲可以獲得滿足，減輕個人此類的情緒。」

惟此一理論仍有論證不足之感，且其中最嚴重的事實是明確的主張在所有的遊戲之中都有冒險的概念，經由此種遊戲而使攻擊與敵對的心理消除，即可解決情緒的問題。對於許多心理學家來說即使早在一九〇〇年代，於了解遊戲的方法中，對情緒問題的考慮即超過對疏導問題的注意。

在心理學主要理論發展中，有一突出的進展即佛洛伊德，雖然他並沒有直接寫過遊戲的論文題目，可是佛洛伊德考慮過羣體關係的心理學並且對遊戲興趣的理論曾有若干建議。經過他的努力使羣體在個人心理學的撞擊之下，終於使運動心理學從「個人中心」的本能理論、剩餘勢力理論以及其他研究的方法中解脫出來而有新的發展。

於一九二二年佛洛伊德作成一種羣體心理學的觀念，並嚴格的批判了黎朋 (Le Bon) 的觀點及其

他暴民心理學者的意見，闡釋以個人為中心理論的缺失。黎朋的主要觀念是個人在團體中是被有傳染性與暗示感應性的團體情緒的感覺所捉住，失去了個人的抑制力，意志與他理智的自律，並進而匿名於團體中以求自保。他所表現的無理性不負責任的舉動按他自己的意志是絕對作不出來的。在相反的方面，佛洛伊德評論團體可能具有殘忍性，破壞性與極端性，但亦可能被提示所影響去作高度有成就的事或獻身於一崇高的理想，其行動的結果對個人亦有積極的影響：「團體意志有能力在才智創造中成為天才，如所顯示……於語言、民俗等它保持一個開放的問題，而且個人的思想家、作家或運動員的成就都應歸功於其所生活團體的刺激且有虧欠。」

由於佛洛伊德的爭論，引起心理學家對遊戲活動嚴格辯論的興趣。即對遊戲努力的動機至少部分是發生於團體互動的程序而不完全是個人「本能」、「衝動」或「需要」的功能。

所有佛洛伊德對遊戲理論的貢獻，尚未完全敘述與評估，但是以後的作家如艾瑞克遜與斯拉夫遜都將佛洛伊德大部分的觀點納入於集體心理的力量在休閒活動中的影響。其他以後研究遊戲的學者亦被引導去分析此類活動與心理、身體與社會「自我」的整個關係，並且考慮到遊戲對人發展許多有關觀點的關係。

在現代的作者中，斯拉夫遜擔負起最主要研究分析工作進入遊戲心理學的範疇。根據他的分析與佛洛伊德的觀念及描述個人在遊戲中的情景，而發生心理——機體——社會單位的功能。

桑戴克 (E. L. Thorndike) 承認遊戲為兒童一重要的學習過程。遊戲是方法，經由它使兒童在狂歡中歸結於認識真實。兒童在心理上將環繞其周圍世界的尺度降低，將各種型態簡化到他能以了解