



美国体育产业经营管理丛书

娱乐体育管理

(第4版)

[美] Richard F. Mull Kathryn G. Bayless Lynn M. Jamieson 著

韩勇 康胜 译



RECREATIONAL SPORT MANAGEMENT



辽宁科学技术出版社

LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE



美国体育产业经营管理丛书

娱乐体育管理

(第4版)

[美] Richard F. Mull Kathryn G. Bayless Lynn M. Jamieson 著

韩勇 康胜 译

辽宁科学技术出版社

Copyright © 2005 by Richard F. Mull, Kathryn G. Bayless, and Lynn M. Jamieson
Copyright © 1997 by Richard F. Mull, Kathryn G. Bayless, Craig M. Ross, and Lynn M. Jamieson
Copyright © 1983, 1987 by The Athletic Institute

All rights reserved. Except for use in a review, the reproduction or utilization of this work in any form or by any electronic, mechanical, or other means, now known or hereafter invented, including xerography, photocopying, and recording, and in any information storage and retrieval system, is forbidden without the written permission of the publisher.

© 2008, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由美国 Human Kinetics 出版公司授权辽宁科学技术出版社在世界范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2006 第 62 号

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

娱乐体育管理/(美)马欧(Mull, R. F.), (美)贝蕾丝(Bayless, K. G.), (美)杰米森(Jamieson, L. M.)著; 韩勇, 康胜译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2009.1

(美国体育产业经营管理丛书)

ISBN 978-7-5381-5440-5

I. 娱… II. ①马…②贝…③杰…④韩…⑤康… III. 文娱性体育活动—管理学 IV.G89

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 187132 号

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路 29 号 邮编: 110003)

印刷者: 辽宁省印刷技术研究所

幅面尺寸: 190mm × 250mm

印 张: 23.75

字 数: 500 千字

印 数: 1~3000

出版时间: 2009 年 1 月第 1 版

印刷时间: 2009 年 1 月第 1 次印刷

责任编辑: 邱利伟 杨廷郊

封面设计: 刘冰宇

版式设计: 于 浪

责任校对: 王晓秋

书 号: ISBN 978-7-5381-5440-5

定 价: 45.00 元

联系电话: 024-23284360

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lkzsb@mail.lnpgc.com.cn

http://www.lnkj.com.cn

作者简介



Richard F. Mull (理查德·F·马欧), 自 1972 年起在印第安纳大学健康、体育和娱乐学院执教。他同时是 HPER 辅助团体、学生领导者发展中心、网球中心和室外游泳池的主任。1972—1992 年, 他是印第安纳大学娱乐体育部主任。他在此领域的无数贡献使他获得了国家内部娱乐体育联合会荣誉奖。1994 年, 他进入西弗吉尼亚大学体育学院职业名人堂。他作为一名娱乐体育顾问在此领域工作已经 35 年了。



Kathryn G. Bayless (凯瑟琳·G·贝蕾丝), 印第安纳大学娱乐体育部主任, 健康、体育和娱乐学院副主任。她被委任该职位以后, 参与计划和运作印第安纳大学娱乐体育场馆 2250 万美元的项目。自 1974 年起, 她在学院娱乐体育领域工作并负责娱乐体育项目的运营管理。她同时还是印第安纳大学娱乐和公园管理系讲师, 作过很多有关娱乐体育项目和管理方面的报告。



Lynn M. Jamieson (林恩·M·杰米森), 印第安纳大学娱乐和公园管理系全职教授。此前, 她是加利福尼亚州立工业大学娱乐管理项目的课程协调人, 从事了 12 年娱乐管理工作, 主要关注娱乐体育管理, 并与他人合著了 4 部教材和 50 多篇文章, 涉及管理和休闲服务的各个方面。她的主要研究领域包括体育和休闲政策发展以及体育暴力。

译者简介

韩勇, 女, 法学学士, 教育学硕士、博士, 首都体育学院副教授。澳大利亚悉尼科技大学访问学者。主要研究方向为体育法学。著有《中国足球俱乐部内幕》、《体育与法律——体育纠纷案例评析》、《体育纪律处罚研究》、《体育法的理论与实践》。翻译本书第一、二、三、四、六、七、八、九、十、十一、十八章, 并通校全书。

康胜, 男, 清华大学工学硕士, 中国人民大学金融学硕士。国内知名企业高管。长期从事房地产营销和投融资工作, 具有丰富的企业管理知识和经验。多次在《经济观察报》、《21 世纪经济报道》、《中国经济时报》、《中国商人》、《新地产》发表专业文章。翻译本书第五、十二、十三、十四、十五、十六、十七章。

前言

我们设计《娱乐体育管理》这本书来帮助现在和将来的娱乐体育领导者理解娱乐体育的概念，有效地运作娱乐体育项目和进行管理。我们努力使这本书既可以作为体育管理、休闲和娱乐管理学习的介绍性读本，又可以作为娱乐体育从业人员的参考书。

在过去的十多年间，娱乐体育管理领域发生了很多重要的变化。为了帮助娱乐体育从业者与时俱进，我们在不同方面完善这本娱乐体育管理教材。在第一编“基础”中将娱乐体育作为一个理论和实践领域及事业机会来论述。第一章介绍了体育及休闲的概念和理论。第二章介绍了娱乐体育的演变和将娱乐体育作为一个特殊的领域来理解。第三章通过对管理的描述建立了整本书的基础，界定了在管理领域中理解娱乐体育所必需的关键概念。第四章向娱乐体育专业人员介绍了娱乐体育在提供领导机会发展方面的贡献。第五章为那些有意成为娱乐体育专业人员的人提供了严肃的职业描述。

在第二编“项目开展的系统”中，我们为那些希望开展娱乐体育项目的机构提供了实践的操作方法。第六章至第十章探讨了传统的项目，包括指导性体育、非正式体育、内部体育和外部体育、俱乐部体育和健身体育。其中也包括了新的、独特的项目开展办法，特别是在第十章健身体育中。第二编展示了娱乐体育机构给参与者带来的独特的知识。

这个版本更关注管理理论、原则和应用的重要性，比以前的各个版本更强调管理的运作。第三编“管理运作”，包括更新了原有的五章和新增加了三章。第十一章展现了计划的过程和产品。第十二章强调了人力资源管理的重要性，并为那些负责很多雇员的人提供了广泛的信息。第十三章近距离审视了预算控制及更有效地运营场馆的方式。第十四章至第十六章是全新的章节，包括场馆、准备和维护的内容。第十七章介绍了向目标市场进行娱乐体育项目营销的方法。第十八章介绍了保护参与者人身和财产安全的方法，减少机构的法律责任。

在整本书中，我们通过精彩案例帮助读者了解不同娱乐体育项目的管理方式。同样，在每一章的开始，都提供了本章的目标和本章最重要的关键词。

虽然这个版本的《娱乐体育管理》有很多变化，但与前几个版本相比，其中的基本前提没有改变。我们为娱乐体育管理人员写这本书，所提供的信息有助于娱乐体育管理人员专业地开始、发展和提高所有参与者的娱乐体验。在我们写前三个版本的时候，我们第一位的目标就是帮助专业人员体验娱乐体育管理成功的经验。我们希望这一资源能够通过娱乐体育为提高这一领域的知识和个人的能力作出贡献。

目 录

第一编 基 础	1
第一章 认识与了解	3
基本概念	4
认识体育	6
休闲体育	10
结论	12
第二章 一个独特的领域	13
演变	13
项目开展领域的分类	16
目标	17
参与	19
参与者	20
活动中心	22
收益	25
结论	27
精彩案例	27
第三章 管理模型	29
描述	30
影响	31
资源	34
传递与扩散	35
目标	36
结论	36
精彩案例	37
第四章 发展途径	39
参与的基础	39
对发展的影响	44
结论	50
第五章 体育职业	51
职业化	51
人个特点	56
选择和决定	58

求职意愿	62
结论	66
精彩案例	66
第二编 项目开展的系统	69
第六章 指导性体育	71
开展的系统	72
指导的种类	73
选择指导员	74
获得证书	76
开展体育活动的考虑	77
指导的方法	79
指导的辅助性工具	82
评价	83
结论	85
第七章 非正式体育	89
项目发展	90
项目开展	94
结论	102
精彩案例	103
第八章 内部体育和外部体育	105
项目发展	106
项目开展	108
比赛设置	114
外部体育	139
人力资源的考虑	142
结论	148
第九章 俱乐部体育	149
俱乐部种类	150
项目发展	151
项目开展	152
资金	166
控制	172
结论	174
精彩案例	174
第十章 健身体育	176
对健康和锻炼的推动	176

体能的构成	179
项目的开展	183
结论	199
精彩案例	199
第三编 管理运作	203
第十一章 计划	205
环境评估	206
预估	208
目标和战略	209
执行计划	211
计划的评估	213
项目控制	222
结论	231
第十二章 人力资源管理	232
概述	233
员工配备	233
聘用工作人员	235
人员管理	241
培训和继续教育	244
人力资源运营	245
结论	254
精彩案例	254
第十三章 财务管理	256
体育专业人士的财务角色	256
财务职责	257
财务计划	258
收入	258
财务支出	260
预算过程	261
预算执行	263
结论	266
精彩案例	266
第十四章 体育场馆设施	268
概述	268
场馆设施的协调	271
场馆设施的日程安排	272

	安全措施	281
	体育场馆的开发建设	284
	结论	292
	精彩案例	292
第十五章	设备、器材及用品	295
	概述	295
	设备的采购	299
	系统化的设备管理	302
	设备器材服务	304
	设备器材的销售	306
	结论	307
	精彩案例	307
第十六章	体育场馆的维护保养	310
	维护保养的意义	310
	维护保养的分类	311
	维护保养系统和制度	314
	特别考虑事项	319
	结论	320
第十七章	体育市场营销	322
	客户营销	322
	客户服务	326
	营销计划	327
	附属资料	328
	促销资料	328
	结论	341
	精彩案例	341
第十八章	法律问题	343
	风险管理	344
	风险原则	345
	关照的标准	348
	疏忽	349
	责任	353
	公众与安全	356
	风险管理要考虑的内容	357
	进行风险管理	360
	结论	361
参考文献		362

基础



第一编介绍了娱乐体育管理既是一个学术领域又是一个职业机会。本编介绍了很多重要的理论和概念，包括对休闲和体育的基本描述、娱乐体育的历史、娱乐体育在娱乐和体育中的特殊地位以及对娱乐体育管理模型的理解。最后，指出娱乐体育项目的开展取决于参与者的体验和领导者能力的提升。

第一章

认识与了解

本章目标

熟悉娱乐体育的基本术语；
理解关于体育的争论和共识；
了解休闲体育管理模式；
说出体育管理的四大领域。

核心概念

休闲 (Leisure) 合作 (Cooperation) 运动形式 (Game form)
娱乐 (Recreation) 竞争 (Competition)
休闲体育管理模式 (Leisure sport management model)
体育 (Sport) 合作竞争 (Coopetition)
体育管理领域 (Sport management areas)
玩耍 (Playing) 活动 (Activity)

任何学科的基础都是通过对相关术语和概念的学习来理解和领会其含义的。如同其他领域一样，娱乐体育是一个需要解释的学科，因为关于它有多种解释并带来对其认识上的一些困扰。用来表示娱乐体育的术语包括：身体活动 (Physical activity)、娱乐项目 (Recreational programming)、内部体育 (Intramural sport)、身体娱乐 (Physical recreation) 和运动 (Athletics)。但是，这些术语不能准确呈现娱乐体育所包含的所有内涵。在多数情况下，关于娱乐体育的界定缺乏规范性、持续性和准确性，而这些特征是娱乐体育成为一个可行的专门学科所必不可少的。

能够反映其本质的始终如一的界定对娱乐体育来说是必要的。本章首先呈现的就是过去人们对于体育的界定；其次对一些热点术语进行讨论，其中包括一系列的相关概念；最后，基于对休闲体育管理模式中体育管理四大领域的探讨，来对娱乐体育进行统一的界定。本章试图帮助你认识到，娱乐体育不论在理论还是实践方面都是一个重要学科。

基本概念

为了探求娱乐体育的基础，有必要审视三个相关领域：休闲（Leisure）、娱乐（Recreation）和体育（Sport）。这些领域对人类社会都有其社会的、文化的和经济的影响。休闲、娱乐和体育是娱乐体育的基础。

休 闲

对休闲的界定可以分为两大类：质的概念和量的概念。休闲的质的概念，以亚里士多德早期作品关于希腊上流社会为例，他认为休闲是一种高贵的、身心结合的精神活动。该学派强调休闲是一种人们摆脱了生物性或工作的状态。这种界定强调沉思，反映出当时受高等教育阶级或上等阶级的活动。今天，教育不再只针对上等阶级，因此，很少再强调休闲是一种状态。

以“量”界定休闲的一派认为，休闲是对时间的一种处理。人类的基本活动被分为三类：个人需求（Personal care）、工作和娱乐。个人需求时间指花在吃饭、睡觉或从事人体基本需求的时间。工作时间指花在了职业受训和工作上的时间。而休闲时间则指参加自己兴趣所在的活动所花费的时间。该界定含义清晰，可区分出一个显而易见、容易识别的领域。休闲时间就是允许个体去选择参与积极且有用的活动——娱乐。

娱 乐

娱乐常常被界定为一种与工作有区别的自愿性活动。它是一种重新获得活力，为社会所接受的对休闲时间的利用。娱乐是一种个人选择和对参与结果有所期待的休闲体验。娱乐管理的目标是为参与者提供多种活动选择并帮助其获得积极体验。

世界各地的人们从事各式各样的休闲活动，使得娱乐的内涵十分丰富。而且，每种娱乐活动都有自己独特的领域去研究。为了分析作为娱乐活动的娱乐体育、了解娱乐活动所包含的活动内容十分重要。

社会性活动

社会性活动是娱乐中较大的一类，指促进愉快的氛围、人们因共同兴趣而参与的非竞争性的活动。这类活动强调人们的相互交往，如派对、舞会、交谈、聚餐和其他活动。

文化活动

文化活动给人提供个体的、创造性的和个人表达的机会。

- 艺术。艺术强调创造美的东西，如绘画、木工、雕塑、手工等。
- 舞蹈。包括民间舞、集体舞、现代舞和芭蕾舞等注重运动节奏的活动。
- 戏剧。是以剧场形式来讲述故事。

- 文学、智力和语言学习活动。包括阅读、填字游戏、语言学习和写作。
- 音乐。包括口头和乐器对声音的表达，包含节奏、旋律与和声。

户外活动

任何在户外举行的休闲活动都被视为户外活动，但是其典型形式强调的是环境对于该活动的作用。主要包括爬山、露营、攀登、洞穴探险、乘筏漂流、背包徒步旅行、自行车、划船、滑雪、雪橇等。

园艺活动

庭院经常被认为是安静平和之地。园艺活动指在小块土地上种植药草、水果、花卉和蔬菜。很多人从事园艺活动都是因为看好它远离工作的休闲和消遣的治疗益处。

健身活动

健身活动主要是指以提高身体健康为主要目的的活动。健身活动的名单很长，其中慢跑、自行车、游泳和走路是最流行的。

与信仰有关的活动

很多人都在与信仰有关的活动中花费了他们大量的休闲时间。信仰活动是基于宗教的或精神的活动，它们包括群体性参与庆祝性或服务性活动，如每周的礼拜、唱诗班活动，施粥处和国际性的朝圣旅行。与信仰有关的活动还包括个人的祈祷、调解和学习。

爱好

爱好是包含个人兴趣的休闲。爱好包括收集或寻求特别有趣的事物，如收集邮票、货币、古董、工艺品、摄影、观鸟或旅行。爱好是一个自我兴趣所在的领域，常常和其他休闲活动有重叠。

特殊项目

特殊项目包括一系列包含着独特的或非传统方式的改变平日节奏的活动。项目可能是短期的或季节性的，包括交易会、音乐会和家庭聚会。

体育活动

体育渗透和反映在世界文化的多个方面。它既包括孩童的嬉戏和玩耍，也包括运动员积极备战奥运会，白领通过参与体育活动打造健康的生活方式，青少年观看电视体育节目。作为娱乐的一种，体育受传统、流行和收益潜力等因素影响。它在日常生活中扮演着重要角色。

图 1.1 表示人类与休闲、娱乐及体育间的关系，或基本的人类存在怎样形成了作为娱乐的体育活动。本章随后将构建体育的基本术语并提供体育作为休闲活动的基本框架。

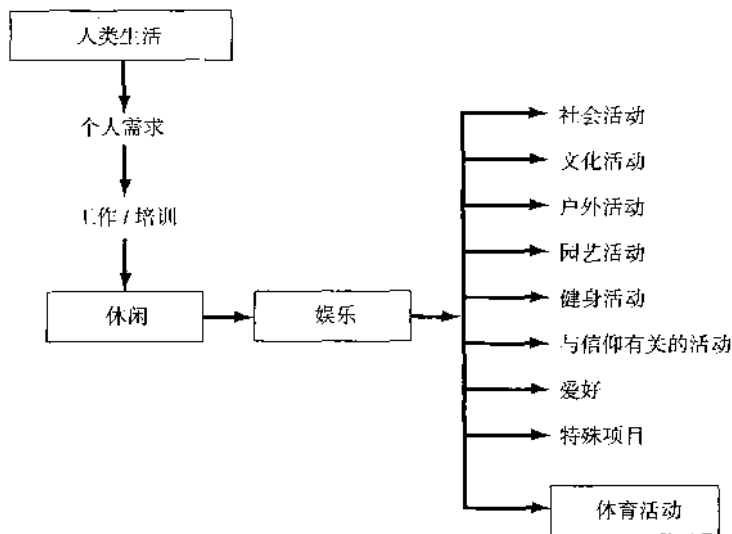


图 1.1 人类与休闲、娱乐及体育间的关系

认识体育

长期以来，对体育的界定一直处在争论中，人们对其有各种解释，实践和理论界意见相左。学者们、学院派和体育机构从他们特殊的认知领域出发，将体育的内涵囿于特别的范围，导致了语言和概念的矛盾，这种认识限制了娱乐体育活动的开展。下面将展示体育所有的领域和术语，提供各个派系可以共同协作的平台。

不同的应用

有人类历史即有体育。体育史是个独立的学术领域，著述无数。不幸的是，体育的真正含义却因太多不同的解释和矛盾的用法而被曲解。只有最具天赋者才有机会去充分享受体育对人类生存和发展所带来的多种好处。天赋平平的体育参与者经常因为未经训练或低水平的指导而只能从事较差的活动。现在虽然越来越重视大众体育，但相比高水平竞技来说，大众体育还是显得微不足道。

竞技体育之所以如此重要是受商业和学术的共同冲击形成的。从商业角度看，对于竞技体育观看的需求激励着管理者去控制资源（人、财、物、装备和场地），并且在参与者中推行精英政策。在学术界，体育娱乐性的一面被忽视，而其教育和竞技的方面却被重视。传统上，体育和娱乐的学者们将体育界定为参与者有意学习如何发展体育技能的活动，忽视那些不做此打算的参与者。

近年来，学者们开始把体育管理和运动科学列入课程发展，但关注的重点仍然是高水平的参与者，将体育的发展限定在训练和为职业比赛做准备上。这种情形主要是由偏见造成的，持这种偏见的人认为体育领导人的培训应在体育科学中完成，而不是在管理或商业

领域，这样就限制了体育的社会化与跨文化发展的潜力。造成这种情况的主要原因是体育界提供奖学金机会并执教运动队。这种学校中的偏见与社会的发展不相适应，当美国还因为这种偏见追捧竞技体育的时候，世界上大部分地方都在支持着千百万人参与的娱乐体育。有各种各样的娱乐机构、训练项目和指导计划来推广娱乐体育。但这一进程也被传统的体育教育（Physical education，现在称 kinesiology）的认识所限制。

在这种情况下，对体育重新进行界定是必要的，这种界定应包含其所有方面以消除上面提及的引起不平等发展的偏见和政策。这种重新界定应能够涵盖体育的所有方面，扩展全世界范围对娱乐体育的理解。

各种解释

虽然很多学者都为界定体育这一概念付出了不懈努力，但是没有一个界定包含了体育的全部内涵。为了证实这一点，下框中列出了以往关于体育的界定。这些界定都将体育界定为“竞争性的”、“不可预测性的”、“体力的”、“通过一系列规则规范的”。这些界定将体育限定在职业体育和竞技体育领域，它们缺少娱乐化特质，如精神性、合作性和灵活性，将体育的很多形式排除在外。这样的界定限制了体育在不同领域的融合。

体育是一种在一定时空内通过一定的场地和器材进行的、追求纪录的竞争性身体活动。（Vanderzwaag 1988）

任何比赛都需要展示身体的力量。（Loy, McPherson, and Kenyon 1978）

一种需要技巧和努力，被制度化的规则所限定的人类身体活动。（Snyder and Spreitzer 1989）

一种有时空界限并被一系列规则组织的竞争性游戏。（Martin and Miller）

体育是一种参与者为内部愉悦和外部奖励所推动，运用相对复杂的身体技巧和精确的身体能力的规范性、竞争性的活动。（Coakley 2001）

相反，下框中的界定则太过宽泛而失去了实际价值。

体育是健身、娱乐、竞技或休闲中的活动、经历或商业。（Pitts, Fielding, and Miller 1994）

很多学者公开承认界定体育的挑战。Coakley 在 2001 年指出对体育的界定常常过窄，过于关注有组织的体育活动，因此需要一些改变。

对体育的界定必须考虑它的真正含义、现实和发展。这种考虑在试图建立对竞技体育和职业体育的管理时遇到了挑战。

统一的描述

本书关注怎样为每个人提供最好的体育机会，因此从逻辑上讲，对体育的界定应包含

体育的所有方面。可以说,对“体育”的界定为:体育是以游戏的形式进行的竞争—合作活动。这样的界定使体育从传统的、限制性的界定模式摆脱出来,以往的模式无法从多样性、管理领域和历史上向深度和广度方向挖掘。这也是一个融合了各种不同领域的界定(教育、娱乐、竞技和职业体育),没有过于关注任何一个领域。对这一界定的仔细分析是将其分成不同组成部分并逐个进行分析。

游戏性

第一个方面是游戏性,它描述了体育那种超乎人的情感的期待。游戏性反映了参与体育所带来的精神或情感状态。这些情感来自体育所固有的挑战、冒险和变化。挑战融合了尝试的兴奋、成功的奋斗和满足以及失败的失落。冒险与危险、障碍和受伤的痛苦相连,煎熬着人的精神。变化是指体育的不确定性导致了多种诱惑。图 1.2 展示了体育所激发的不同情感及情感的高低。

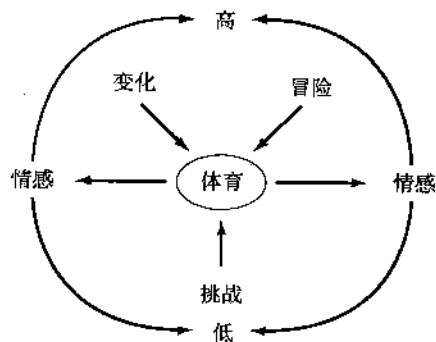


图 1.2 体育中的游戏与情感

“游戏”与“玩”在英文中都是单词“play”。“Play”这个词与所有水平的体育相连,可以用在很多词汇中,如玩职业橄榄球,在后院玩,在大学代表队中玩,玩牌,玩高尔夫等。这个词使我们能够概括出所有类型的体育所具有的情感。

合作—竞争性

对体育的统一界定,意味着参与体育既是合作性的又是竞争性的。这两个词都是所有体育的组成部分,但在某一特定时间可能更强调其中的一个。如图 1.3 所示,如果把这两个词放在横坐标的两端,可以更好地理解它们之间的关系。坐标左端代表着和谐与一致,右边代表着冲突与斗争,而两端的尽头则是和平和战争。合作与竞争都是体育的必要要素,并且决定和反映着体育可能的强度。

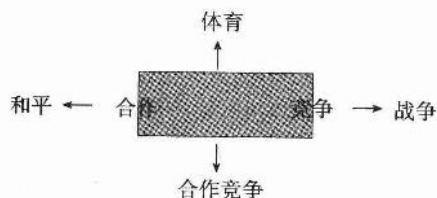


图 1.3 体育强度坐标

体育强度坐标同样也反映着不同个体参与不同水平的体育的兴趣。由于参与形式多样,所以体育中的合作与竞争可以组合成一个词:合作竞争(Coopetition)。这是两者的组合,参与的强度取决于一个人对于体育的忠诚水平。

活动性

体育的活动性是指图 1.4 中所展示的每个人在体育中身心统一的独特过程。体育不仅是身体活动的过程,也是身心的复杂统一,或者是精神运动(Psychomotor)过程。在体育