

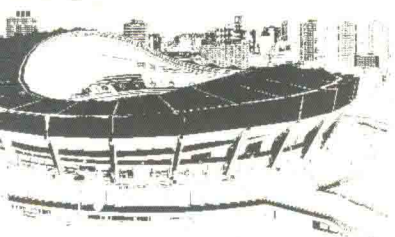


新闻传播学重点学科建设丛书

城市景观体育研究

——以上海为例

Study on
City Landscape Sport



后工业社会的体育也不再是城市发展的“旁观者”，不再是城市发展无关宏旨的环节，而是将主动谋求城市发展、与城市发展相匹配作为自己持续发展的动力和创新的源泉，城市景观体育就是这一理念的集中体现。

周细琴 著



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

新闻传播学重点学科建设丛书

城市景观体育研究

——以上海为例

周细琴

著



Study on
City Landscape Sport



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

城市景观体育研究:以上海为例/周细琴著. —武汉:华中科技大学出版社, 2016. 8
(新闻传播学重点学科建设丛书)
ISBN 978-7-5680-1686-5

I. ①城… II. ①周… III. ①城市景观-关系-体育事业-研究-上海市 IV. ①TU-856
②G812.751

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 073646 号

城市景观体育研究——以上海为例

周细琴 著

Chengshi Jingguan Tiyu Yanjiu

策划编辑:周小方 杨 玲

责任编辑:苏克超

装帧设计:原色设计

责任校对:封力煊

责任监印:周治超

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉)

武昌喻家山 邮编:430074 电话:(027)81321913

录 排:华中科技大学惠友文印中心

印 刷:武汉鑫昶文化有限公司

开 本:710mm×1000mm 1/16

印 张:13.25 插页:2

字 数:252千字

版 次:2016年8月第1版第1次印刷

定 价:48.00元



本书若有印装质量问题,请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线:400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

新闻传播学重点学科建设丛书

编 委 会

主 编 张德胜

副主编 万晓红 付晓静

编 委 (以姓氏拼音为序)

付晓静 万晓红 王 雷 肖 宁

张德胜 张钢花 赵 蕴

总序

随着互联网大数据时代的来临,新闻传播实践呈现出越来越纷繁复杂的景象,作为积极回应现实的学科,新闻传播学面临诸多新的挑战,这些挑战反过来也成为推动学术研究发展的新动力。

在全国众多的新闻传播院系中,武汉体育学院新闻传播学院的新闻传播教育富有自己的办学特色与研究特色。

从办学特色看,武汉体育学院新闻传播学院坚持理论与实践相结合,努力把自身打造成新闻教育的基地和体育记者的摇篮。从2001年开始,新闻传播学院先后开办了新闻学、播音与主持艺术、广告学、广播电视编导、视觉传达设计等本科专业,2013年获批成为湖北省省级试点学院,这也是全省新闻传播类唯一的试点学院。2014年,由新闻传播学院牵头,联合湖北师范学院、湖北第二师范学院、华中科技大学武昌分校三校的新闻传播院系,与湖北广播电视台台共建省级实习实训示范基地。

从研究特色看,新闻传播学院坚持新闻传播学与体育学融合研究,探索融媒时代新闻传播的前沿问题。为此,新闻传播学院设立了媒体体育研究中心这一校级科研平台,建立了全国第一个科研型的体育节目数字处理实验室。2012年10月,新闻传播学院新闻传播学获批省级重点培育学科,从而迎来了学科建设发展的新契机。2014年,张德胜教授牵头申报的“融媒时代的体育新闻传播研究”获批湖北省优秀中青年科技创新团队项目。

学科建设是龙头,专业建设是基础,团队建设是关键。“抢机遇,入主流,创特色,出精品”,这已成为武体新闻传播人的基本共识。本丛书即是在这一背景下推出,从科研方面彰显出2013年度武汉体育学院新闻传播学省级重点培育学科建设的成果。

“新闻传播学重点学科建设丛书”第一批书目收录了五本专著,包括:张德胜教授的《媒体体育与体育媒体》,万晓红教授的《奥运传播与国家形象建构——以柏林奥运会、东京奥运会和北京奥运会为样本》,付晓静博士的《1990年代以来媒介体育传播中的民族主义话语建构》,姚洪磊博士的《纪录片审美经验现象学》以及周榕博士的《中国公共危机传播中的媒介角色研究——以2000—2013年重大公共危机事件为例》;第二批书目收录了三本专著,包括:周



细琴博士的《城市景观体育研究——以上海为例》，王雪莲博士的《网络时政民谣的表达与传播》，侯小琴博士的《人类学电影的表达与传播——兼论〈神农溪的冬天〉拍摄实践及反思》。

这些著作既有对体育传播现象的深入考察与理论透视，也有对新闻传播学新鲜话题的深入解析与回应；既涉及宏观的理论问题，又涵盖了微观的实践分析。这八部著作，理论视角多元，研究思路丰富，关注问题深入，都是在作者博士论文的基础上进行思考与沉淀，经过不断的修改与补充得以问世的。

这套丛书的出版，标志着新闻传播学院学科建设在科研能力提升上进入了快车道，对于武体新闻传播学院师资水平，也是一个全方位的展现。从体育传播学研究来看，本套丛书第一批中的前三部，集中体现了新闻传播学院教师对于体育传播学前沿问题的关切，展现出新闻传播学院教师在体育传播学领域的研究水准与研究实力。而姚洪磊博士与周榕博士，均是近年来学院引进的新闻传播学博士，他们都有着较长时间的新闻从业经历，再加之博士期间系统的学术训练，使他们的著作鲜明地体现了理论考察与实践体悟的结合。

“新闻传播学重点学科建设丛书”得以顺利出版，首先要感谢湖北省教育厅与武汉体育学院对新闻传播学重点学科建设的资助，其次还要感谢华中科技大学出版社的关心与支持。我们期待这套丛书的问世，能从不同视角丰富现有新闻传播学与体育传播学的研究，引起学界的关注与回应，从而进一步推动学院重点学科建设的发展。

这八部著作的陆续问世，只是新闻传播学院省级重点学科建设的起点，不是终点。

张德胜

武汉体育学院新闻传播学院院长

东湖学者特聘教授

博士生导师

序

朱光潜先生在《美育书简》中举了个有趣的例子：同一棵古松，木材商眼里所见、心中所想的是把这棵古松变成什么商品，以获取最大的商业利润；在植物学家眼里所见、心中所疑所虑的是古松应该属于什么类、什么科，树龄几何，它与其他松树有什么不同，这种不同是地势使然还是品种使然，等等；在善于发现美的美学家眼里心中所感所叹的是古松的青翠颜色、龙走蛇行的线纹、遒劲的枝干、百折不挠的气节。

体育是什么？体育诚如那棵古松，不同的人、不同的领域、不同的行业、不同的社会、不同的国度对此亦是见仁见智、各持己见。

对古代斯巴达人而言，体育就是一切环绕的中心，是“专门为了备战而进行的训练”^①；对古罗马人而言，体育就是斗兽场上血腥的人兽斗；对于中世纪的基督徒而言，体育就是赌博、暴力、罪恶；对17世纪的哲学家和教育思想家而言，体育就是“健全之精神寓于健全之身体”的存在；对近现代而言，体育就是“更快、更高、更强”。对个性张扬、万千欲求无限放大的当代人而言，体育就是孩子手中的万花筒，色彩斑斓、千姿百态：有人认为体育是身体的最后救赎，有人认为体育是“上不了纲要的蹦蹦跳跳”，有人认为体育是“天下熙熙皆为利来，天下攘攘皆为利往”的金矿，有人认为体育是让人为之痴狂的新宗教，有人认为体育是外交的“黄金配角”、“先头部队”，有人认为体育是城市更新的催化剂、是城市的新名片……

以上种种对体育的定位和认识在一定程度上折射了各色人等对体育的种种诉求，同时亦说明，体育虽是游戏性的身体竞赛，但它绝不仅仅只是游戏性的身体竞赛，因为它在曼德拉眼中“拥有改变世界的力量”。

正因为“体育拥有改变世界的力量”，许多文化活动趋之若鹜地贴上了体育的标签，摇身一变成了体育，如棋牌、电子竞技，等等。体育阵营的壮大本应是额手相庆的好事，但细思量，体育外延的无底线蔓延、体育内涵的无原则退却，虽使各方皆大欢喜，但体育却被泛化成了一个什么都可以往里装的筐，不但使之失去了体育之为体育的本质，沦落为“四不像”，从而造成认识上的混乱

^① 柏拉图. 柏拉图全集[M]. 王晓朝, 译. 北京: 人民出版社, 2003: 372.



和实践管理上胡子眉毛一把抓,而且也抹杀了棋牌、电子竞技等文化活动的独立性和独特性。这种所谓的大文化格局下的体育观不但实现不了双赢或多赢,甚至还削弱了其各自独立发展本应有的异彩纷呈。

因此,在研究任何与体育相关的问题前,回答“体育是什么”或“什么是体育”就成为不能回避也无法回避的立论前提。下面将通过回答“什么不是体育”来阐明“体育是什么”。

一、体育不是什么

本节主要通过比较法,辨析棋牌与体育、体力劳动与体育、体育与电子竞技运动的不同,把握现代体育的本质内涵。

(一) 棋牌与体育

目前以棋牌为主要比赛项目的大型综合性赛事主要有三大智力运动会:一是始于2008年的世界智力运动会,每四年一届,目前已举办了两届;二是始于2009年的全国智力运动会,2011年第二届全国智力运动会举办之后,决定改为四年一届,目前已举办了两届;三是始于2011年的世界智力精英运动会,每年一届,目前已举办了四届,每届均在北京举办。世界智力运动会和世界智力精英运动会均设国际象棋、国际跳棋、象棋、桥牌和围棋五大比赛项目,全国智力运动会除了国际象棋、国际跳棋、象棋、桥牌和围棋外,还包括了五子棋,共六个比赛项目。

1. 以棋牌为比赛项目的智力运动会在组织形式上与体育赛事具有极高的相似性

各种智力运动会的组织形式和赛事程序/赛制与体育运动会的高度相似性,在很大程度上造成了“棋牌是体育”的认知。

1) 会徽

世界智力运动会会徽的五种颜色中有四种与奥运五环的颜色相同,即红、黄、蓝、绿,而且会徽的寓意相同:首先,会徽的颜色都是代表五大洲不同种族不同肤色的朋友;其次,世界智力运动会会徽是结成“心”形的同心结,秉承了奥运五环环环相扣的寓意,象征着五大洲手拉手、心连心欢聚在一起。

除此之外,智力运动会还设有吉祥物,如2013年第三届世界智力精英运动会的吉祥物“智精灵”,第二届全国智力运动会名为“棋棋”的吉祥物。

2) 理念

奥运会有友谊、团结、公平竞赛的理念。智力运动会同样有理念,如世界智力运动会的理念是“文明有源,智慧无界”,第二届全国智力运动会的主题理念是“才耀荆楚,智泽中华”。

3) 赛制

智力运动会采用大型综合性体育赛事的赛制,有一年召开一次的,如世界智力精英运动会,有四年召开一次的,如世界智力运动会和全国智力运动会。

智力运动会比赛项目与体育赛事一样,设大项和小项,每个比赛项目也设金牌、银牌和铜牌三个主要奖项。

4) 开闭幕式(略)

5) 参赛代表和裁判代表宣誓(略)

6) 主办单位、承办单位、协办单位主要以体育组织和机构为主

各级体育组织管理机构主办或承办各级别的体育赛事是其职责所在,但往往容易造成哪个领域的组织管理机构主办或承办或协办赛事,就表示该赛事项目是什么专业属性的误解或曲解。许多人认为棋牌是体育,在很大程度上就是受此影响。

全国智力运动会的主办单位是国家体育总局,承办单位为国家体育总局棋牌运动管理中心和举办省市的体育局(有时基层地方人民政府也是承办单位之一)。

世界智力运动会则由世界体育总会、国际智力联盟、世界桥牌联合会、世界国际象棋联合会、世界国际跳棋联合会、国际围棋联盟、世界象棋联合会以及中国有关方面共同举办。

世界精英智力运动会则由世界体育总会授权,北京市人民政府主办,国家体育总局棋牌运动管理中心、北京市体育局共同承办。

2. 棋牌与体育之别

1) 场地器材的要求不同

以棋牌为代表的智力运动在比赛现场方面就迥异于真正的体育:棋牌运动只需棋牌和容得下棋盘或牌桌的斗室,棋牌手一般静坐着弈棋或打牌,整个赛场静悄悄的。

2) 没有观众的比赛

为充分发挥棋手或牌手的水平,赛场要求完全无杂音,因此,赛场不设观众席,这与“没有观众就没有(职业)体育”有明显的区别。

然而有趣的是,非表演性的群众体育活动并不在乎有没有观众,无需围观,自娱自乐。相反,街头巷尾的棋牌活动,经常被围观,上演要求恪守观棋不语和按捺不住的指手画脚之间吵吵嚷嚷的情景剧。

3) 棋牌无体育的身体活动性

棋牌不是体育的根本原因在于它不是“强化体能的非生产性的肢体活动”^①。棋牌以脑力活动为主导,辅之以轻微的身体活动(如举棋落子等),这种

^① 张洪潭. 体育释义[J]. 术语标准化与信息技术, 2009(2).



轻微的身体活动既左右不了棋牌过程的精彩与否,更影响不了比赛胜负的评判。

(二) 体力劳动与体育

在传统认知里,体育就是蹦蹦跳跳、打打球、跑跑步而已,没有什么智力含量,体育就是特殊形式的体力劳动而已。因此,与体育沾亲带故的体育人也就顺理成章地被视为四肢发达、头脑简单的体力从业者。

这一认知建立在多数体育项目脱胎于狩猎、采集经济时期人类的生产劳动技能和基本生活技能,即体育起源的劳动说。不可否认,体育与体力劳动之间确实存在血缘关系,但是两者既不能等同,更不能相互替代。

1. 体力劳动与体育的相似性

1) 两者都是人类社会特有的有意识的自觉活动和现象

在《劳动在从猿到人转变过程中的作用》中,恩格斯系统地考察和阐述了劳动是如何创造了人本身的。在恩格斯看来,人类社会区别于猿群的根本标志是劳动。劳动是在主观目的或需求的驱动下进行的有选择的自觉活动,是主体自觉支配和改造客体的能动的创造性活动。劳动作为人类特有的自觉的能动活动,是人所特有的存在方式,是人与动物区别开来的根本性标志。正是因为有了劳动,才实现了“人猿揖别”。

体育是人类有意识创造出来的有规则的文化层面的游戏:“只有当人是充分意义上的人时,他才游戏;只有当人游戏时,他才是完整的人。”而动物的嬉戏性的打闹是生物层面的本能游戏,即动物的嬉戏活动仅是顺应本能的无意识活动而已。

因此,(体力)劳动与体育(运动)都是人类社会特有的基本活动。

2) 具有健身价值

刘健在1958年10月中旬至1959年2月期间,以武汉体育学院本科各系一年级部分学生共34人为实验对象,从生理学角度探讨体力劳动和运动训练的相互关系。结果发现,(体力)劳动能改善神经系统的机能活动、缩短反应时间,发展耐力和局部肌肉力量,改善血液循环和呼吸系统的机能。^①

另外,世界各地长寿老人的共性之一就是勤劳,坚持体力劳动,这进一步佐证了体力劳动有益于身体健康、延年益寿。

而体育的本质功能在于以身体练习为基本手段,遵循人体生长发育规律和身体活动规律,达到增进健康、增强体质的本质目的。

因此,体力劳动和体育活动一样,都具有促进生理机能的作用和健身

^① 刘健. 劳动与运动训练之间的相互关系[J]. 武汉体育学院学报, 1959, (1): 6-9.

效果。

3) 具有教育意义

“每一食，便念稼穡之艰难；每一衣，则思纺绩之辛苦。”“不知稼穡之艰难，乃逸乃谚”。劳动教育的真实性、直观性和生动性可深化“纸上得来终觉浅”的文化教育内容，从而达到将其内化为品性的教育目标。

体育则在信息社会中已成为培养学生诸如勇敢、坚强、拼搏、团结、合作等现代社会公民所需品质的有效途径和教育手段。

2. 体力劳动与体育的差异性

虽然体力劳动和体育之间具有种种相似之处，但两者的差异性为首要的、占主导地位的。

1) 本质目的不同

体力劳动的直接目的是获取物质生活资料，创造物质财富，为人类的生存和发展提供物质保障；而体育的直接目的在于通过身体练习以增进健康、增强体质。

2) 活动对象不同

体力劳动的对象是外在于人的自然物质世界，体育的作用对象是人自身，即人既是体育的主体亦是体育的客体，主客体合一。

3) 健身效果不同

体力劳动虽然具有一定的强身健体效果，但这种健身效果显然是体力劳动的副产品和附加值，而且体力劳动对身体的锻炼作用是不全面的，凸显了生物的“用进废退”原则。

体育的健身遵循全面原则，即兼顾生理、心理、社会情感的健康，凸显对称原则和协调之美。

因此，虽然体育与体力劳动在许多方面具有相似性，有着千丝万缕的联系，但两者既不能等同，更无法相互取代。

(三) 电子竞技与体育

首届亚洲室内运动会共设9大项目，即室内田径、短池游泳、五人足球、泰拳、室内自行车、健美操、体育舞蹈、极限运动和圈式藤球，共计121个小项。但从第二届开始，棋类和电子竞技(简称“电竞”)也跻身于亚洲室内运动会。

当中国国家体育总局竞体司于2012年3月19日下发的关于确定第四届亚洲室内和武道运动会的最终参赛人员名单中，有一支17人组成的电子竞技国家队，届时将参加《英雄联盟》、《星际争霸2》、《极品飞车》、《FIFA13》四个项目的比赛的通知时，中国跳水运动员何超发表了“电竞游戏也算是体育???玩游戏都可以拿奥运冠军，那我们这些项目练得那么辛苦真白干了。干脆都好



好玩游戏算了……”从而引发了电子竞技算不算体育的热议。

认为电子竞技是体育的一方持三点理由:第一,连节奏都不如电竞快的围棋、象棋都是体育项目,遑论电竞了;第二,电子竞技训练极其枯燥辛苦,丝毫不输给其他体育项目;第三,2003年11月,国家体育总局批准电子竞技为我国正式开展的第99个体育项目,在2008年6月的体育项目改革整合中,电子竞技上升为第78个体育项目,这一官方的权威规定而非民间任命,铁定了电竞是体育(项目)的资格认证。

但质疑、反对电子竞技是体育的一方同样抱持三点理由:第一,电子竞技根本就是玩游戏;第二,电子竞技使玩家长期面对电脑,有损健康;第三,电子竞技就是电子海洛因,玩家往往容易上瘾、欲罢不能,不但玩物丧志,而且严重影响身心健康,而体育的本质功能就在于增进健康、增强体质,电子竞技与体育的本质功能相背离,仅此就足以断言电子竞技不是体育。

诚如有些学者所言,“‘体育’在中国成了一个无所不包、无所不能的东西”。^① 无需深入分析,认为电子竞技是体育的三个论据存在明显的似是而非的缺陷。

第一,因为连节奏都不如电竞快的围棋、象棋都是体育,所以节奏比棋牌快的电竞更应该是体育,这一论断存在两点错误:首先,判断某项活动是不是体育的标准不能单纯以节奏的快慢来衡量,否则的话连弹钢琴都可以算是体育了;其次,对于棋牌本身是不是体育,目前存在很大争议,以具有争议的棋牌是体育作为电竞是体育的立论基石,无异于在危墙之上加盖楼房,不但难以自立,其危险性亦不言而喻。

第二,因为电子竞技在训练上的枯燥辛苦丝毫不输给其他体育项目,所以电子竞技是体育。这个论据就更站不住脚了:挖煤枯不枯燥、辛不辛苦?种地枯不枯燥、辛不辛苦……按照“因为电子竞技在训练上的枯燥辛苦丝毫不输给其他体育项目,所以电子竞技是体育”的逻辑,则挖煤、种地也是体育,何其谬哉!

二、体育是什么

(一) 明确体育概念的意义

明确什么是体育,具有双重意义。

1. 概念是理论建构和阐释的基石与核心要素

概念是反映对象的本质属性的思维形式。把所感知的事物的共同本质特

① 王学峰,身体教育与竞技运动的哲学思考[J].体育学刊,2007,14(4):11-16.

点抽象出来,加以概括,就成为概念。

没有明确的概念,轻则语焉不详,让人不知所云;重则偷换概念,造成思维混乱,出现鸡同鸭讲、无法沟通的状况,更遑论把握科学实质,运用科学规律去指导实践了。

2. 概念是认知的需要

在日常教学和生活中,绝大多数人对“体育”的认知非常模糊,当被问及“棋牌”是否是体育时,100%的回答是肯定的,而他们给出的证据却站不住脚。

首先,2008年,设有桥牌、国际象棋、围棋、国际跳棋和象棋5个大项的第一届世界智力运动会召开;4年之后的2012年在法国里尔召开了包括桥牌、国际象棋、国际跳棋、围棋4个正式比赛项目和将象棋作为特邀项目的第二届世界智力运动会。以棋牌为比赛项目的世界智力运动会的举办目的是充实奥林匹克大家庭。国际奥委会主席罗格出任世界智力运动会的名誉主席,而且世界智力运动会将申报为“智力奥林匹克运动会”。

其次,国家体育总局设有棋牌运动管理中心,而且承办了第一届世界智力运动会,主办全国智力运动会。另外,如果棋牌不是体育,国家体育总局为什么要设置棋牌运动管理中心?

再次,2006年在卡塔尔多哈举办的第15届亚运会上国际象棋成为亚运会正式比赛项目、2010年在中国广州举办的第十六届亚运会上围棋和象棋都首次成为亚运会正式比赛项目。国际象棋、围棋和象棋都已经进入亚洲地区规模最大的综合性运动会的正式比赛项目,这还不足以说明棋牌是体育吗?

——以上三条论据似是而非。

首先,体育组织或机构支持或参与举办世界智力运动会,主要是借重体育组织或机构对大型活动的运作水平和经验,与智力运动会比赛项目是否体育无关。即使世界智力运动会被冠之以“智力奥林匹克运动会”,也无法得出棋牌项目是体育的结论,因为照此逻辑,数学岂不是因为国际数学奥林匹克竞赛而成了体育?

其次,国家体育总局是国务院直属的事业单位,主要履行体育管理和 service 职能。国家体育总局下设43个直属单位,其中的航空无线电模型运动管理中心有业余无线电、建筑模型、车辆模型、航天模型等比赛项目,这些项目主要是参赛选手以遥控器操纵模型进行比赛,科技含量高,属于科技型比赛项目。同样,不能因为棋牌挂靠在国家体育总局就视其为体育。

再次,亚运会比赛项目的设置不像奥运会一样有严格的规定,除了田径、游泳、足球、篮球等广为开展的项目每届必须列入外,在得到亚奥理事会的同意和批准后,主办国可根据自身条件和运动技术水平适当增加项目。虽然国际象棋、围棋、象棋成为第十五届多哈运动会和第十六届广州亚运会的正式比



赛项目,但在2014年的仁川亚运会上全部被取消,这是否亚奥理事会抑或仁川亚运会组委会意识到将棋类作为亚运会体育比赛项目不伦不类而做出的决定,我们不得而知,但取消是不争的事实。

因此,在实际工作中将棋牌归入体育档口并不重要,但在认知层面和学术层面必须明确棋牌不是体育,这关乎以“人的身体”为体育概念核心的基本价值判断。

(二) 体育是有规则的肢体竞争游戏

20世纪80年代初,我国进行了一场体育概念问题的大讨论,这场讨论主要围绕身体教育和竞技运动展开,从而形成了“真义体育观”和“sport 大体育观”。^①

1. physical education

体育一词最早出现于清末民初,是借用日文中的汉字而来,属于舶来品。而最早进入我国的关于“体育”的词组就是“physical education”,当时的学者将其译为“体育”或“体育教育”。

1934年,陈咏声先生在其著作《体育概论》中认为,“体育”这个名词,英文叫作 physical education,意思是关于身体的教育,和中文“体育”两字的意义倒是很相符的……“体育”这个名词应当解释为“以身体活动为方式的整个机体之教育”。

1968年,江良规先生在其著作《体育学原理新论》一书中将“体育”定义为:“体育是教育,以经过选择组织的大肌肉活动为方法,以特有的场地设备为环境,以有机体固有的身心需要为依据,使个人在实践力行中,使体格获得完美的发展,行为加以理性的控制,动机能有正当的满足,动作富于和谐的协调,进而扩展经验范围,提高适应能力,改变行为方式,传递固有文化,一方面繁荣生活,一方面发扬生命意义。”^②

江良规先生关于体育的定义虽然明确表述了体育的生物特点、场地要求以及它的意义和作用,但作为定义则过于冗长。“体育是教育”的观点秉承了清末民初的“真义体育观”。

体育,自其进入国门的一百多年来,没有形成一个令人信服、一致认同的概念。“体育的概念在不断发展,试图做一个一劳永逸的概念是徒劳的,最终只能用一些哲学的名词说一些谁也听不懂的话。”^③

① 王学锋,划界与批判——论体育概念研究中的主体性思维结构问题[J]. 体育学刊,2005,12(5):2.

② 江良规. 体育学原理新论[M]. 台北:台湾商务印书馆,1982:30.

③ 卢元镇,评《我国体育概念的界定》一文的常识性错误[EB/OL]. <http://www.tiyuol.com/bbs/viewthread.php?tid=12914>,2011-02-26.

没有形成一个公认的体育概念,原因在于体育作为社会文化现象,其内涵和外延必然随社会的发展和进步而丰富和扩展。早在 20 世纪 30 年代,陈咏声先生就指出,体育的真义是随着人们的认识的发展而演进的,并将体育真义的演进划分为五个时期:1890 年至 1900 年,体育就是体操(drill)时期;1900 年至 1910 年,体育就是运动(athletics)时期;1910 年至 1920 年,体育就是游戏(play)时期;1920 年至 1930 年,体育就是健康(health)时期;1930 年起至今,体育就是教育(education)时期。^①

2. sport

联合国教科文组织(UNESCO)的直属机构“国际运动暨体育评议会”(International Council of Sport and Physical Education, ICSPE)在 1964 年对“sport”的定义为:① 凡具有游戏特质而出之于与他人比赛或自我奋斗形式之一切身体活动,称为 sport;② 如果活动具有比赛性质,则比赛必须在优良的运动员风度下进行,缺乏公平竞争理想的运动,不能称为真正的 sport。

英国人布雷斯福德率先将学校内的身体教育活动和校外的游乐竞技等活动用“physical education”与“sport”加以区分。美国学者斯特利附和了这一提法,他认为二者不能混为一谈,即“sport”包涵不了“physical education”,“physical education”也代替不了“sport”,应予区别对待。他把以学校体育课为标志的身体教育活动称为“physical education”,而将除此之外的娱乐、游戏和竞技活动称为“sport”,还将多种运动项目组合称为“sports”。这种关于“physical education”和“sport”的基本学术区分获得了普遍认可。

综上所述,从社会文化学的角度来看,体育就是以身体活动为本质律令的游戏,即体育是“一种制度化的、竞争性的身体活动”,以及“按照正式的比赛规则,个体为寻求战胜对手而表演的一些竞赛性的身体活动”。

周细琴

2016 年 2 月

^① 陈咏声. 体育概论[M]. 上海:商务印书馆,1934:1-4.

目录



第一章 导论/1

第一节 问题的提出——研究动机/3

一、城市是体育研究的沃土/3

二、城市景观体育所引发的“另类”思考/5

三、城市景观体育的发展实践迫切需要对其进行理论研究/6

四、城市景观体育对城市发展的作用需要理论研究的正确引导和支撑/6

第二节 研究的目的与意义/7

一、研究目的/7

二、研究意义/8

第三节 研究方法与研究思路/9

一、主要的研究方法/9

二、研究思路/11

第四节 研究创新/12

一、紧紧抓住城市生活中发生的新现象,并以此为研究切入点,对体育新领域进行探索/12

二、以相关的城市发展理论和方法全面、系统、深入地探讨城市景观体育的基本理论和发展问题,建立新的城市景观体育体系/12

三、提出上海城市(景观)体育发展的对策建议/12

第五节 研究内容/13



第二章 研究综述/15

第一节 景观研究综述/17

一、“景观”一词的主要学科概念综述/17

二、城市景观的主要学科概念综述/19

三、景观及城市景观的分类/20

第二节 城市体育研究综述/23

一、宏观层面的研究/25

二、中观层面的研究/27

三、微观层面的研究/31

四、总括性研究/32

第三节 城市景观体育研究综述/33

一、城市景观体育概念/33

二、城市景观体育属性的界定/34

三、城市景观体育与极限体育、时尚体育的关系/35

四、城市景观体育与城市形象/35

五、城市景观体育与城市旅游/36

第三章 城市景观体育基本理论研究/37

第一节 城市景观体育兴起背景和原因/39

一、体育项目推广的内在驱动/39

二、项目发展的内在要求/41

三、宣传城市景观的外部需求/41

四、城市形象展示的外在驱动/42

五、丰富城市大众文化的潜在需求——物质极大丰富下的精神需求/43

六、上海“海纳百川”的城市精神的集中体现/44

第二节 城市景观体育的概念界定及其释义/46

一、城市景观体育特征/46

二、城市景观体育的属性/50

三、城市景观体育的定义/51

四、城市景观体育的活动构成/53

第三节 城市景观体育体系/54

一、城市人文景观体育/55

二、城市自然景观体育/58

本章小节/60