

師苑教育叢書 55

運動哲學研究

——遊戲、運動與人生

劉一民著



師大書苑發行

運動哲學研究

——遊戲、運動與人生

劉 一 民 著

師大書苑有限公司印行

運動哲學研究

◀版權所有·翻印必究▶

著者：劉 一 民
發行人：陳 淑 娟
負責人：白 文 正
出版·發行：師大書苑有限公司
台北市師大路43號3樓
郵撥：0138616-8
經銷處：師苑（圖書出版部）
台北市和平東路1段129-1號
（師大綜合大樓壹樓）
電話：(02)3927111·3941756
傳真：(02)3913552
排版印刷：淵明電腦排版有限公司
永和市成功路一段43巷5號一樓
電話：(02)928-7145·(02)926-1368
出版登記：新聞局局版台業字第2190號
初版：中華民國80年7月

定價：新台幣貳佰肆拾元正

序 言

十年前，我決定到美國繼續學業，申請了六所學校，有五所答應給獎學金，當時我毫不猶豫地選擇了普渡大學。主要的原因之一，是普大體育系主任給我的正式回函中，附有一份手寫的邀請，和其它學校冷冰冰的電腦打字或影印信件，迥然不同，那種科技行為下的人性化震撼，深深地打動了我的心。

「人性化」的感受，對我最受用；運動的激情，最令我神迷；將哲學理論生活化，則是我學術研究上的主要目標。或許是本性使然，或許是反省的素材為活潑生動的遊戲或運動經驗，或許是受到現象學及詮釋學的影響，我一向不喜歡從事抽象概念的分析，也不愛談形式哲學或各種哲學標籤。因此，本書的讀者，將看不到諸如「存在主義的遊戲觀」、「運動與體育的概念分析」、「體育的哲學基礎」、「實用主義的體育思想」、及「運動哲學知識論」為標題的文章。

我心目中的運動哲學，是對人類遊戲、運動、體育或休閒經驗的反省活動。所謂經驗，不限於五官所看到、聽到、聞到、摸到、嚐到的資料，它還包括想到的、猜到的、夢到的、意向到的、感受到的……等所有範圍；所謂反省，也不只限於意識的反省（如球員有意地遵照教的指示進攻），還包括前意識性的反省（如飛球近身，自然就伸手接球）；而反省的方法，不只是要直接、仔細地觀照，還要間接、

迂迴地旁敲側擊；至於反省的重點，就是要將我們平常活生生的經驗，重新提將出來，揭露隱藏在背後，習焉不察，視為當然的部份，以呈現人類遊戲、運動、體育及休閒經驗的原始風貌。

本書各章，均是依此理念而形成。譬如第一部份遊戲篇有三章，第一章「人類為遊戲之靈」，旨在揭露人類最重要的本性，不在其智慧，不在其創造，而在其原為遊戲之靈，遊戲不是文化的殘渣，遊戲實為人類文化及文明之母；第二章「遊戲的深層結構分析」，則在說明只要我們能夠深入遊戲的深層結構，找出其隱藏的轉換規則，便可推衍出有關文明發展的重要事實，無不是受到遊戲深層結構的影響、支配與轄制；第三章「描繪現象學與休閒概念的研究」，以描繪現象學作為方法，回歸到休閒經驗自身，釐清出休閒經驗的本質，以便和其它各式休閒理論研究的趨勢相互對照。

第二部份運動篇共有八章。第四章「以運動慶祝生命」，藉由外星人寓言，說明運動的原始風貌，不在以服務社群為目的，而是對人類生命的慶祝；第五章「運動中的儀式型動作」，旨在揭露運動場上，看似不起眼的「儀式型動作」，實具有深刻的哲學心理學的意涵；第六章「熱情的陷阱」，論及家長的熱情，對孩童參與競技性運動的影響，不必然是正面的；第七章「超越空虛追求意義」，借用存在哲學及意義治療法的一些基本概念，闡明運動員面對倦怠無奈的情況時，如何作態度上的抉擇，追求運動生命的意義；第八、九及十章，原演講稿，分別談的是馬拉松選手在跑步的時候想些什麼，運動教練的工作本質及可能的自處之道，以及和「運動心理學」對應的「運動身體學」，可能的研究方向；第十一章「認識中學生運動員的動機」，則是利用哲學的方法，貫穿運動心理學上有關動機研究的理論，企圖指出運動動機研究在理論及實用上的脈絡系統。

第三部份體育篇，共有五章。第十一章「愛它呢？還是怕它？」指出體育人對體育及運動又愛又怕的心情，實是受到了「社會八股」有意與無意間的影響；第十三章「從存在哲學的觀點論運動現象與體育教學」，是我出國前在國中任教時之作，頗能代表一個喜愛運動哲學的人，自我摸索的一段過程，內容亦談到許多體育圈內習以為常的觀念及作法，應重新剖析，賦予妥切的個人及社會意義；第十四章「體育樂趣之探討」，旨在探討體育、運動及遊戲的源頭活水「樂趣」，釐清各種體育樂趣的異同處；第十五章「含德之厚，比於赤子」表面上雖然是一篇整理性的小文章，其實所述的內容，一直是我對自己在教學上的期許；第十六章「過度教學的迷思」，談到過度的動作細節教學，過度的內容教學，及過度的讚賞和批評，均可能引發許多負面的後果，體育老師不可不慎重考慮教學適切性的問題。

第四部份附錄共有八章，所收的是我近年來，有關運動哲學翻譯的文章。第十七章「網球的心靈遊戲」，裏面所提到的許多現象，曾經深深震撼我的心坎，對我的體育教學有諸多啟發；第十八章「網球、父親與我」，可以算是運動文學的範文，它是我許多網球學生很欣賞的文章之一；第十九章「遊戲與嚴肅性」，談的是遊戲與嚴肅性之間，有趣的交互作用關係；第二十章「運動是西方的瑜珈」，是運動哲學受到東方哲學影響，最經典的著作之一，原譯者是邱耀群先生，經我改譯後投稿，由於全文太長，一般雜誌均要求節譯，為了文章的完整性，乃由我再改譯定稿，收在本書；第二十一章「體育研究所的死亡公式」，是美國體育界近年來，有關體育研究的方向，最受議論的文章之一；第二十二章「遊戲、運動和閒暇行為的社會科學分析」，作者很「哲學地」把運動社會學的三大領域，作一個統整性的介紹，其中的遊戲人類學，是分於哲學、人類學、及遊戲的領域，我

認為值得推介給讀者；第二十三章「二十一世紀的體育發展」，作者是國際上運動社會學的泰斗，從未來學的觀點看體育的發展，頗多讓人深省之處；第二十四章「一封愛的告白」，表達了運動的欣賞經驗，是一種愛的分享，是一份情的激盪，它是我很喜歡的一篇小文，所以特別用來作為全書的結束。

從我就喜歡「玩」；中學時，禁不住迷上了至今仍令我夢縈牽掛的「運動」；大學時，受到當時師大體育系激盪的學術風氣影響，我愛上了「體育研究」；從師大教育系歐陽老師學邏輯、知識論、教育哲學、及西洋哲學史，也見識到了平易實在的哲學教學風格；適時有師大體系許義雄老師帶我走出初學者的尷尬，給我許多練習發表的機會；民國七十年秋天，遠渡重洋，到美國攻讀運動哲學，受教於普大體育系Dr. William Harper 及哲學系Dr. Calvin Schrag門下，使我得窺哲學專業訓練的究竟，以現代歐陸哲學為學習重點，並從事存在哲學、現象學、現象心理學、結構主義、及詮釋學傳統的研究。凡此種種，均直接或間接形成本書各篇文章構思為創作的泉源。

沒有師大書苑負責人白文正伉儷的熱心協助，編輯組的默默校改，師大體育系同仁的鼓勵，學生們的不斷探詢，以及父母、內子、及小女書君、書璋的長期支持與諒解，本書不可能順利出版。

運動哲學，是一個可愛的研究領域，它的開展與形成，需要更多喜愛運動的朋友們，站起來，走進經驗裏層，體會生命的悸動，和思想翱遊共舞。

劉 一 民 謹 識

民國八十年七月七日
於國立台灣師大體研所



劉一民

作者簡介

一、學歷：

美國普渡大學哲學博
士

二、經歷：

1. 台北市忠孝國中體育
教師

2. 美國普渡大學體育系
助教、講師。

3. 國立台灣師範大學體
育系講師。

4. 現任國立台灣師範大
學體育系及研究所副
教授。

三、著作：

1. 運動員心理學
(譯作，桂冠，民國
八十年八月)

目 錄

序 言	1
-----	---

壹、遊戲篇

第一章 人類為遊戲之靈	3
第二章 遊戲的深層結構分析	25
第三章 描繪現象學與休閒概念的研究	47

貳、運動篇

第四章 以運動慶祝生命	59
第五章 運動中的儀式型動作	65
第六章 熱情的陷阱	83
第七章 超越空虛追求意義	87
第八章 馬拉松的思路	93
第九章 運動教練的自我認識	99
第十章 「省心」與「省身」的沈思	111
第十一章 認識中學生運動員的動機	115

參、體育篇

第十二章	愛它呢？還是怕它？	133
第十三章	從存在哲學的觀點論體育現象與體育教學	137
第十四章	體育樂趣的探討	193
第十五章	含德之厚，比於赤子	203
第十六章	過度教學的迷思	207

肆、附 錄

第十七章	網球的心靈遊戲	215
第十八章	網球、父親與我	227
第十九章	遊戲與嚴肅性	237
第二十章	運動是一種西方的瑜珈	245
第二十一章	體育研究所死亡公式	269
第二十二章	遊戲、運動和閒暇行爲的社會科學分析	279
第二十三章	二十一世紀的體育發展	311
第二十四章	一封愛的告白	325

壹：遊 戲 篇

第一章 人類為遊戲之靈

——試論懷金格的遊戲理論

壹、前 言

懷金格 (Johan Huizinga 1872-1945) 是當代被引用最多的遊戲理論家之一，他的名著「人類——遊戲者」(Homo Ludens) ①，在人類遊戲理論的研究史上，樹立了一塊重要的里程碑——開創了遊戲現象本質的研究，啟迪了神奇的遊戲現象與人類文化之間奧秘的探查，並為「遊戲世界」與「真實世界」(或日常世界)之間錯綜複雜的交互關係，導引了新的研究模式。

懷氏的大名，不僅轟動於遊戲界，在歷史研究裏，亦皆人人趨之若鶩。他是當代最偉大的五位歷史學家之一②，原是以歷史哲學或文化史聞名於世，他的許多有關人類歷史的論著，均被奉為經典之作。「人類——遊戲者」是他成名以後的作品(他於一九一九年以「中世紀的段落」一書成名於世，於一九三八年寫下「人類——遊戲者」)，這是他唯一論列遊戲的作品，更是他投下一世英名於遊戲的力作——他發現文化的源頭乃是遊戲，人類以遊戲而始，文化因遊戲而生。

懷氏獨特的觀察，深邃的透視，淋漓盡致的描述，入木三分的刻

劃，使讀過「人類——遊戲者」一書的人，不期然產生一種不可磨滅的，強烈的震撼。然而，這往往是膚淺性的感受而已。懷氏風格迥然的文筆，學術性濃厚的敘述，撲朔迷離，不好把捉的思路，往往使得讀者望而卻步，或半途而廢，或斷章取義，指鹿為馬。因此，「人類——遊戲者」成了一本最普遍為人引用參考，卻最受到誤解誤引的遊戲論著^④。

可悲的事實是，不論「人類——遊戲者」的思想如何深邃，懷氏的表達如何鏗鏘有力，一本以「遊戲」為書名的論述，可預期的，往往被歷史學者或研究懷金格的學者專家摒諸門外，興趣缺缺；至於有心研究「人類——遊戲者」的遊戲理論學者，也因為「人類——遊戲者」「似乎合理但又嫌朦朧的立論，及對懷氏其它著作興趣的缺乏，難免產生隔靴抓腳——搔不到癢處之憾。

由上所講，讀者或可約略瞭解到，懷氏在遊戲理論的研究上，固然居於一開創者的地位（他首創文化與遊戲之間有系統的研究），「人類——遊戲者」在遊戲理論研究上的貢獻，顯然是一項無可置疑的事實。然而，對於該書作整體性，有系統研究的文獻，可說是絕無僅有^⑤。至於斷章取義，鳥瞰式的援引誤用，卻到處皆是，隨手可取。真可謂是「名滿天下，知心無幾」，哲人其悲乎？

本文內容，大部取自筆者碩士論文第三章^⑥，原以英文撰寫，譯成中文後，直覺太囿限於論文格式，又因內容瑣碎呆板，怕令讀者望而卻步，以致失去筆者介紹「人類——遊戲者」一書之原意，乃加以改寫。其中所提出者，大部分是筆者對該書的整理和發現，許多的觀點，均有待爭論，許多的發現，很多是受益於對懷氏其它著作的參研和筆者反覆地推敲斟酌結果，希望不致過於失實。

寫作本文的目的，主要且唯一的，就是希望對懷金格的「人類——

一遊戲者」，作一介紹。筆者心中抱持的，完全是「野人獻曝」的心理，看到如此美妙的佳肴，實在不忍自珍。想想我們體育界在自暴自棄，自怨自艾之餘（這可是筆者不願承認的「事實」），竟然有人「愚」如懷金格者，甘冒「身敗名裂」之界，挾其學術上的盛名，透視人類的文化和歷史，高唱出「如影隨形的文化和遊戲二者裏，遊戲是首要的」。雄偉的歌聲，使人振奮，勇者的氣魄，令人汗顏。

筆者因為語文所限，閱讀和參考懷氏所著書籍，均以英文本為主（懷氏著作等身，能以荷文、德文、和英文寫作，而「人類——遊戲者」一書，原以荷文出版，後翻譯成德文，再轉譯成英文版，至於其他懷氏所著書籍，亦多有英文譯本）。

本文既然以導讀為目的，寫作方法乃盡量夾敘夾議，並以整理懷氏思想為主。因為所論各點，很多是筆者個人的研究心得，讀者斷不會全然同意；而整理他人思想，取捨與解釋之間，難免（或說必然）會有失實之處，這原是筆者意料中事。尤其筆者計劃集中寫作於某些懷氏的重要論點，選材之間，難免會掛一漏萬。為避免失實，儘量以描述法論述（如第肆部分有關「懷氏對遊戲現象特質的描述」）；為期能使讀者一目瞭然，又時以圖表和分類以增進瞭解，如此一來，難免要因簡化懷氏論點，而遭到誤解誤引之譏。幸而，筆者原意，亦只希望能使讀者自己登堂入室研究懷金格理論的菁華，進而認識或開拓屬於自己的美麗且漂亮的遊戲研究園地罷了。

本文結構共分為柒部分：壹、前言；貳、懷氏生平及「人類——遊戲者」的寫作動機；參、「人類——遊戲者」鳥瞰；肆、懷氏對遊戲現象特質的描述；伍、遊戲與文化之間的關係；陸、遊戲與嚴肅性的申論；柒、結論。

貳、懷氏生平及「人類——遊戲者」的寫作動機

懷金格 (Johan Huizinga) 一八七二年十二月七日，生於荷蘭北方的格羅尼郡，大學時主修古印度文學，畢業後得到荷語、歷史與地理的教師資格。可是一直到一八九七年修習到博士學位後，他才開始在高中教授歷史課程。

一九〇五年，由於他老師布魯克 (Block) 的幫助，懷金格得以在格羅尼郡大學獲得一教授歷史席位，從此乃決定他一生研究歷史的路程。在此之前，他一直以語言學及梵語學為他志之所向。一九一五年，他被聘請到萊登大學接替布魯克的教席，一直到一九四〇年德軍佔領荷蘭，關閉大學為止。

一九一九年，懷氏以「中世紀的沒落」一書聞名於世，由國內歷史首席，躍昇為世界著名歷史學家。接著一九二四年寫成「Erasmus 傳」亦廣為世人傳閱，一九三八年完成「人類——遊戲者」。其間著作有「美國」(一九二〇)、「人類與思想」(一九二九)、「明日之影」(一九三六)。

一九四一年，懷金格被德軍送入集中營，因身體孱弱而被釋放，半放逐到De Steeg，一座Arnhem附近的小鎮。一九四五年二月一日逝世，享年七十三歲。

仔細研究懷氏的著作歷程，我們發現懷金格事實上是由比較特定的歷史及文化研究(「中世紀的沒落」、「Erasmus 傳」及「美國」)逐漸轉移到比較一般性的文化理論研究(「人類與思想」、「明日之影」而「人類——遊戲者」)，因此，我們可以說，「人類——遊戲者」是懷氏一步步往他對文化的理論研究推進路上最後的一部書

——而他的結論是，人類文化源於遊戲，拯救人類文明危機有賴純真遊戲精神的重視。

根據Britt和Janus一九四一年對於遊戲理論方面文獻的探討，他們發現一九二〇年到一九四〇年之間，有關社會學、心理學及教育方面遊戲理論的研究，正是風起雲湧的時期，科學技術的應用，幫助並拓展了這方面研究的成果（Britt and Janus 1941）。懷氏卻於此時，標榜他的研究乃是針對遊戲現象本質觀察，並公開聲明避免各種科學或心理學方法的介入，而以遊戲和文化間的關係作為研究的對象，無異是對當時的研究風氣的一種反動，並予研究遊戲另闢一條新路。

另一方面，「人類——遊戲者」一書，也是對三十年代政治情況及生活方式的反應和批評。我們曉得，一九三八年間，德國大肆發展其國家社會主義，懷氏的祖國——荷蘭，雖為中立國，實際上卻受戰亂的威脅和煎熬，懷氏「錯誤的嚴肅性」概念，泰半是因德國全國皆兵的情況而發的（全國皆兵，制服一致，動作一致，如同玩偶，實如遊戲，卻又不是遊戲）。

簡單的說，懷氏寫作「人類——遊戲者」的動機乃是成就他對於文化理論的一貫研究；對這時候遊戲研究方法的反動，並呼籲對遊戲現象本質的研究；另一方面則是反應和批評當時的政治情況及生活方式。

參、「人類——遊戲者」鳥瞰

懷氏在「人類——遊戲者」一書中的根本觀念是：人類原本為「智慧之靈」（Homo Sapiens），為「創造之靈」（Homo Faber），以及「遊戲之靈」（Homo Ludens），可惜一般人談到人類時，往往只