

自我單車遊戲感四部曲

——晉升、規訓、秀異、慣習

臬崇道*

摘要

人的一生如果像是鮭魚返鄉，用盡畢生的精力只為了回到原生地，產下鮭魚卵並結束生命，這樣的力爭上游，在外人看來似乎不智，但如果這是鮭魚的生命遊戲，那麼，遊戲所追求的價值，恐怕也只有身處其中的鮭魚能理解。對於布爾迪厄的社會論述，同樣揭示社會人對於力爭上游的一種無意識的權力追求，社會位階的差異成為社會人共同的遊戲價值，或許到頭來感覺一場空，但對於尚未到達終點的人，可能無法參透，畢竟當下的時空氛圍，讓他認同這樣的遊戲，樂在其中。本研究透過個人從事單車遊戲歷程的反思，歸納出四個階段，也呼應國內單車發展的樣貌，並形成自我單車遊戲感的四部曲：「晉升」成為單車人、「規訓」成為單車人、「秀異」成為單車人、「慣習」成為單車人。而在這樣斷裂的個人單車經驗的演變過程中，本文將透過布爾迪厄的象徵權力與傅柯的規訓觀來探究自我單車經驗的四部曲，而研究的結果發現：以遊戲感的概念正可描繪出四部曲：晉升、規訓、秀異、慣習中那種看似各自分立其實相互作用的權力關係。

關鍵詞：遊戲感、晉升、規訓、秀異、慣習

*臬崇道，國立臺灣師範大學體育學系博士，E-mail: bt4771@ms17.hinet.net

Tetralogy of Autonomous Cycling Game: Promotion, Discipline, Distinction and Habitu

*Chung-Tao Kao**

Abstract

Comparing people's life to salmon which exhaust all their energy in order to return to the exact spot where they were born to spawn; from other's point of view, to struggle their entire life like that doesn't seem wise. However, if it is a game of life which is designed particularly for salmon, then it is understood that the merit salmon pursuit can only be identified by them. In Pierre Bourdieu's social theories, he revealed that people often unconsciously struggle for power, the class distinctions have become all human's common game plan, maybe one will feel void in the end, but for those who haven't reached their final goal, may never realize. After all, surrounded by the atmosphere, people will eventually fit in and enjoy the game. In this study, I have examined my personal experience of cycling game. The four phases of my play which I have generalized were parallel with the different stages of cycling history in our country. My tetralogy of autonomous cycling game are: to "promote" myself to a cyclist; to "discipline" myself to become a cyclist; to "distinguish" myself from other cyclists, and to mold myself into a "habitual" cyclist. Based on my fractured (discontinuous) process of personal cycling history, this study used Pierre Bourdieu's theory of symbolic power and Foucault's disciplinary power were used to explore my tetralogy of autonomous cycling game. This study revealed that the four phases of autonomous cycling game as mentioned above was pictured out through the concept of game, a game which was filled with all sorts of apparently independent but yet interactive power struggle.

Keywords: sense of play, promotion, discipline, distinction, habitus

* Chung-Tao Kao, Ph. D., Department of Physical Education, National Taiwan Normal University.

一、本研究的緣起

如果說棒球是臺灣的「國球」，那麼單車就是臺灣的「國車」，它比起臺灣汽機車工業在全世界的知名度可謂有過之無不及，捷安特、美利達（還有一些自創品牌）成為國際知名的品牌，因此「單車王國」的美名不脛而走，從平民休閒單車、競技運動公路車、到高單價的品味車……面對單車這樣具有龐大效益的運動，政府怎能錯失掌控的機會，但是在享受龐大的效益之後，面對隨之而來的教育、路權、安全、規範、失竊、買賣等諸多問題也無法逃避，其中的身體權力運作可以想見；加上筆者對於臺灣單車發展的幾個重要階段可謂多有參與（1969-2013），故也提升本人對於此研究的興趣。

每每騎著單車在街道上徘徊，各種片段且零碎的意念不斷浮現於腦海中，這意念雖尚不足以成為一種清晰的概念，但就是能感受到一股強烈的意念一直牽引著我，腦中時常閃過兒時的回憶，片段、零碎但歷歷在目：首次學單車的喜悅及恐懼（父親的通勤單車）、「晉升（Promotion）」單車族後的那種驕傲、第一次透過單車遊歷他村的驚喜、對於單車活動的降溫；數年後，再次接觸 BMX 越野單車¹的喜悅（拼湊出的 MIX 單車）、各種各樣高難度動作的學習、一次次的失敗與受傷、母親一句「不要飛到基隆河裡」的絕響、²成為逃離教育「規訓（Discipline）」下的暴走族、每次見到父母被他人指責（不要因為攤販生意而疏於管教子女）後的失落；

¹ BMX 乃 Bicycle Motorcross 的縮寫，發源於美國的一項單車競技活動，其優劣在於高難度技術的操演（獨輪行進、飛越障礙、空中翻滾……等），而非在於速度的快慢，如今已納入極限運動項目之一。

² 國中時母親每次見我與車友出遊時，總是如此叮嚀，因為住家附近距離基隆河不遠，而母親已於前年 1 月過世，因而成為絕響。

再次決定與單車活動疏離、經歷國四班洗禮的醜小鴨變天鵝（竟考上師專）、眷村內走路有風的快感、昔日暴走族成為未來的準老師、住家因為有礙都市發展遂被迫拆遷、³四處離散的兒時同伴、搬到沒有過去只有未來的家；再次購買一台全新的中階越野登山車（美利達冠軍 2 號）、騎著一台作為自我「秀異 (Distinction)」⁴的單車（二手捷安特 FCR）、新舊身分交互拉扯的自我；⁵作為有限自由的能動者、帶著子女漫遊在兒時騎過的街道、尋找各種可能勾起的回憶、反思著「慣習 (Habitus)」勾勒出的單車我，這條路外人看不見，但我卻心知肚明，過去的部分已劃上實線，未來部分有著淺淺的痕跡。

常想在臺灣單車活動的發展，絕不僅止於作為運動休閒活動待之，它的效益也絕非促進臺灣經濟發展如此而已，它與臺灣過去的歷史發展息息相關，成為島上特有文化的一部分及社會發展的縮影，更是作為象徵臺灣精神的重要指標，因此若要細數臺灣單車發展的始末，絕非單一面向所能究竟，這其中至少涉及政府公「權力」的運作、單車愛好者的「身體」實踐、單車產業為求「資本」獲得的商業推廣，以及文化界透過「知識」的象徵權力施以影響力，臺灣單車活動的發展便在這樣多力競逐的場域下滋長。

因此本研究嘗試將單車這種既有空間（共時性）廣度，又有時間（歷時性）深度的活動，透過遊戲感的多樣性、演進性及隨機性來勾畫，再融合布爾迪厄（Pierre Bourdieu, 1930-2002，以下或簡稱布氏）的象徵權力

³ 父親再次遭受流離失所之苦，只不過以往是因為他一生所反對的共產黨，今日則因為他一生所愛的國民黨。

⁴ 參見 P. Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* (Cambridge: Harvard University Press, 1984). 本書翻譯為秀異或區隔，成為研究階級品味議題的重要經典著作，而區隔也成為重要的社會學概念。

⁵ 規訓與秀異分別為傅柯與布爾迪厄兩人的重要主張，前者是指透過刻意的施為如制度或觀念的建立，並使個體能遵從施為者的意圖。後者為上層階級透過食衣住行及言行談吐間無意或刻意表現出與其他階級差異的作為。而所謂的新舊身分，乃指原本屬於下層階級的攤販子弟身分，與後來夫妻均為公務人員的中產階級身分。

(合謀式)及傅柯 (Michel Foucault, 1926-1984) 的規訓權力觀 (反抗式)⁶來構築自我單車遊戲感的四部曲：晉升、規訓、秀異及慣習。

二、布爾迪厄的社會實踐論述：慣習 (資本)+場域=實踐

回想起兒時極為盛行的大富翁遊戲 (歷久不衰)，整個遊戲中有一個明顯的遊戲邏輯就是：無論如何，玩家輸贏的判定並非單純透過各種形式的資本 (經濟、文化、社會、象徵) 轉化為經濟資本 (房產、鈔票) 而被認可，即便是「命運」與「機會」⁷中的各種遭遇，雖多以經濟資本 (鈔票) 作為玩家裁定得失的依據，但其中，均得以嗅出如同布氏所謂資本與權力間的微妙關係，如：每次對手通過自家購買的房產時，均需繳付一定的過路費，而購買的房產越多時象徵著玩家主宰此遊戲的權力越大 (獲得收取其他玩家過路費的合法權力)，相反的，對於那些守財奴型的玩家 (不買房產，僅存鈔票)，僅以累積經濟資本為目標者，就好比擁有許多資本卻無法施展權力之人 (擁有資本者不一定擁有權力，但缺乏資本者必缺乏權力)，或許守財奴型的玩家相較於投資型的玩家資產總數 (投資報酬率未必大) 或許更大，但在大富翁遊戲中特有的規則與邏輯下是不被稱許的。

(一) 實踐的邏輯

布爾迪厄提出實踐感 (sense of practice) 或實踐邏輯 (logic of

⁶ 參見李偉俠，《知識與權力：對科學主義的反思》(臺北：揚智，2005)。一書中指出布爾迪厄與傅柯在權力的觀點上可區分為「合謀式」與「反抗式」兩種，前者認為權力不僅是施加者有意的作為，更是接受者在以為有利於己的情況下，共同謀合下的產物。

⁷ 所謂的「命運」及「機會」是大富翁遊戲中最戲劇性的部分，當玩家骰子數剛好落在該格時，玩家便要翻一張，其中或有利 (前進數格或獲得獎勵) 有弊 (後退、停玩及罰款)，成為大富翁遊戲中的另一種累積資本的途徑。

practice)，來說明前反思的計算、策略在非意識狀態下（是一種模糊的邏輯），如何遵循實踐的內在規律，有別於機械的功能主義理論。他指出實踐感就是一種遊戲感：「對於遊戲的邏輯或內在必然性的實際掌握，是一種對於遊戲的體驗而獲得的掌握能力，它屬於意識控制與話語外的能力（如：以身體技巧體現的方式）。」⁸

人們進入社會生活的遊戲，行動者長期浸淫在社會世界，並獲得前反思的下意識把握能力，即沒有意圖的意向性，及沒有認知目的的瞭解，通過加入遊戲，人們在親身體驗到遊戲感之後，才能真正理解遊戲的規則。這種理解體現為獲得正確參與遊戲活動的能力。長此以往，這種遊戲規則隨著時間逐漸的被銘刻進人的身體，並形成一種前反思的意向性，在冥冥之中左右著實踐者的行為，任何看似隨機的反應及行動，其實均包含一種非任意性的作為。⁹

（二）資本 (capital)：社會實踐的工具

布爾迪厄的資本概念乃指行動者的社會實踐工具，這種工具是行動者累積起來的勞動，它可以是物質化的（經濟資本）、又可能是身體化的（社會及文化資本），也可以是符號化的（象徵資本），每種資本間均具有可傳遞性，不同資本形式之間還具有可轉換性。相較於馬克思將資本僅限於一種形式，即物質或經濟資本。¹⁰而多數的經濟學者則將資本分為三大類：

⁸ P. Bourdieu, "Sport and Social Class," *Social Science Information*, 17.6 (London, Dec. 1978), 819-840.

⁹ 參見張意著，《文化與符號權力：布爾迪厄的文化社會學導論》（北京：中國社會科學，2005）。總結實踐邏輯的三項特點：其一、實踐如同遊戲一般，都有內在的規則下意識的規定了社會行動者，何者可為？何者不可為？其二、掌握遊戲能力必須通過學習和實踐體驗獲得正確行事的能力，唯有擁有遊戲的能力，才意味著遊戲者對規則的真正理解與遵循。其三、遊戲者對於行動不都是透過有意識的計算、謀劃與按部就班進行的，行動者與遊戲者均根據「模糊邏輯」行事。

¹⁰ 洪長暉，〈布爾迪厄的資本及其轉換視角下的公共關係〉，《閩江學院學報》，32.3，（杭州：2011）：81-83。指出布爾迪厄在其《資本的形式》一文中將資本定義為「一種鑲嵌在客體或主體的結構當中的力量，也是一種強調社會界內在規律的原則」。

物質資本、人力資本及自然資本。而布爾迪厄本人卻引用大量的經濟化語言，挑戰傳統法國結構主義者對行動者及實踐的限制，甚至將資本簡化為權力及利益的概念——視資本為謀取權力 (power) 及利益 (interest) 的資源。他指出：「當一種資源因為其具有很高的價值而成為爭奪對象，並發揮社會權力關係的功能時，這種資源就叫做資本」。且不同的場域就有不同的利益及權力邏輯，而資本就是利益的具體化形式，在特定的場域中個人地位越高，就代表個人擁有該場域所認可的資本越多，故資本的多寡即是個人在特定場域中獲得地位的能力。而資本具有多樣的形式，不同的資本間可以相互轉換，關於布氏的四種資本類型主張如下：

1. 文化資本包括物質消費、鑑賞能力，以及文化品味等。又可細分為：具體的（儀態、舉止、活動）、客觀的（藝術品）、制度的（學歷）。
2. 經濟資本即是所謂的財務資本，包括工作、房產、土地、收入等。
3. 社會資本的概念皆是指建基於人際關係的網絡或資源。
4. 象徵資本則是對社會世界的理解、認知及個人名譽及聲望。

（三）慣習 (habitus)：促使行動者運用資本的性情傾向

慣習不同於習慣，慣習具有一種受條件支配的和有條件自由的，不同於無法預期的創新性生成能力，也不同於在原初條件下的機械性再生產，慣習能夠有限制地、自由地生成思想、感知、表述、行為等產品，這些產品總是受限於慣習生成所處的歷史和社會條件。慣習是處在社會場域中所有行動者運用資本的關鍵原則。布氏習於將慣習描述為「結構的產物」、「實踐的生產者」、「結構的再生產者」。慣習常被界定為傾向系統，它表達的含意是一種組織化行為的結果，與結構意義相仿，也指一種存在方式、一種習慣性狀態（尤其是身體的狀態），好比一種嗜好、喜愛、稟性、傾向。他於 1966 年在《知識份子場域與創新工作》一文中為慣習下定義：持續

的、可以轉換的傾向系統，它把過去的經驗綜合起來，時時刻刻作為知覺、欣賞、行為的母體發揮作用……。在 1990 年出版的《實踐的邏輯》一書中，再次為慣習下定義：可持續、可轉換的傾向系統，傾向於使被結構的結構發揮具有結構能力的功能。無論如何詮釋它，其核心的意涵依然不變：是行動者內在化的、導致行為產生的性情傾向、是一種實踐而不是話語的、前反思的而非有意識的理性計算、是創造性的也是習慣性的、身體化的也是認識的範疇。¹¹

(四)場域 (field)：資本的力量空間。

布爾迪厄理論特色之一乃是關係性的思考，根據場域概念進行思考就是從關係的角度進行思考。從分析的角度來看，一個場域可以被定義為在各種位置之間存在的客觀關係的一個網絡 (network)，或一個構型 (configuration)。正是在這些位置的存在和他們強加於占據特別位置的行動者或機構之上的決定性因素之中，這些位置得到了客觀的界定，其根據是這些位置在不同類型的權力 (或資本) 分配結構中實際的和潛在的處境 (situs)，以及他們與其他位置之間的客觀關係 (支配關係，從屬關係，結構上的對應關係等等)。

行動者的實踐發生在被稱做「場域」的結構化的鬥爭領域，場域概念把慣習行為 (action of habitus) 與現代社會中權力的分層結構聯繫起來。而社會則由無數個相對自主，且結構同源的各種形式的資本所組成不同的場域 (生產、流通、消費場域) 建構而成的。它不是一個實體，而是一個在各個行動者間或群體間發生力量關係所構成的空間。

場域也是行動者爭奪有價值的支配性資源的空間場所，這是場域的本質特徵。各種場域有各種占主導性的資本。有多少場域就有多少資本形

¹¹ 參見宮留記，《資本：社會實踐工具——布爾迪厄的資本理論》(開封：河南大學，2010)，171-175。

式，並形成各場域特有的邏輯。場域也是行動者爭奪合法性的場所（象徵權力），爭奪對場域的支配性價值、評價標準壟斷的結構空間。在他看來學校、醫院、國家、家庭、教會，不是機器而是場域，場域引進了主動參與和創造性的行動者，使行動者在場域的制約下，仍然具有改造及建構此場域的傾向與可能性。

（五）小結

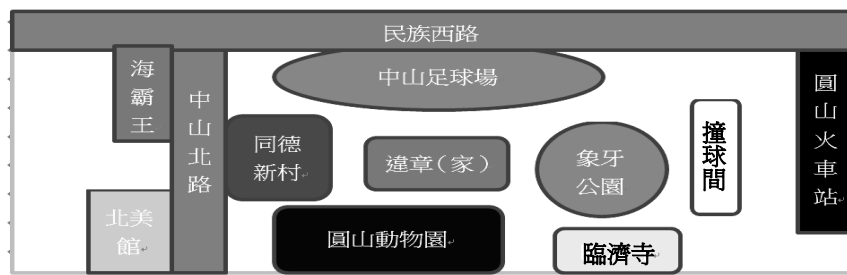
透過布爾迪厄的實踐論述將身處於社會場域的每位能動者（如研究者亦同）透過不同的社會空間位置，及所具有的資本質與量（慣習）的特性，加以運用，以獲取社會位階的維持、上升或是下降，如不同的社會位階對於運動項目的選擇及參與模式會有不同，如以選擇項目來說，高階的選擇入門條件較高的活動如：高爾夫、騎馬、賽車……等活動；中階的選擇：網球、潛水、重機……，低階的或許就選擇：慢跑、籃球、登山……，而關於參與模式來說，同一種類型的活動也有內在的差異性存在，以騎單車為例，即便同樣是參與單車活動，不同位階者在車型、車價、路線、裝備及出遊時段、方式與地點都有不同，低階者走陽剛率性路線（強調體能與質樸）、中階者矯揉造作（強調模仿與晉升）、高階者優越沉穩（強調品味與優越），均成為標示各自位階的重要判準。

三、自我單車遊戲感的四部曲：晉升、規訓、秀異、慣習

布爾迪厄的多元資本論述，部分承襲於馬克思的資本論（也因此被歸類為馬派學者），但將資本的類型做更多元的分類與運用，在遊戲感的實踐中資本／慣習（兩者互為表裡）並與場域相互作用且混雜出現，資本的

資與量會具體落實於個人內外慣習的展現，並決定個體在社會場域中的權力位置，簡言之，遊戲感就是實踐者透過累積不同資本的質與量（因此資本的累積與轉換成為遊戲的主要訴求），以相符的慣習型態呈現，並成就個體在社會場域中位階的升降，而這不就如同比賽中的選手，利用自我的優勢條件（體能、技術、腦力），配合有利的位置，以獲取勝利的遊戲歷程。

俗語說得好：「什麼人玩什麼鳥！」想想自身的成長經驗一直離不開單車，或許是巧合，也或許是命定，¹²出生在臺北市 1、2 號公園預定地（現中山足球場邊），緊鄰圓山火車站（現圓山捷運站）、圓山動物園及兒童樂園（現兒童育樂中心），兒時的家居遊戲（活動）空間主要有：住家附近的巷弄、緊鄰火車站邊的撞球間、中山足球場及周邊空地、象牙公園、臨濟寺、圓山動物園（如圖一），違章（家）便是我家所在，屬於國有土地，故為違建，其中巷道狹窄，每戶緊鄰，聲息相聞，且坪數不大，均為



圖一 兒時單車活動空間

¹² 布氏區別投入「遊戲 (game)」與進入「社會 (social)」間的差異，在於「意識行動 (conscious act)」的有無，前者為有意識的選擇及決定進入遊戲（規則），後者則多為「習慣於」、「自然而然」的選擇了選擇他們的東西，進而對施為者所處的社會中的規則及利益產生前反思的「信仰 (faith)」，在此信仰下指導實踐的與其說是施為者的理性計算，還不如說是一種長期銘刻於施為者的「遊戲感」。李佩璇，〈自行車的休閒化：休閒實作形式的象徵鬥爭〉（臺北市：國立臺灣大學社會學院社會學系碩士論文，2009），137。

十幾坪左右的狹長兩樓建築，不同於對面的同德新村（海軍眷村），本村雖多為外省人¹³居多，但亦有 2/5 本省人入住，居民組成較為複雜多元，且多為中低收入者居多（小販、職業軍人、美軍顧問團退役人員）。

研究者父親原於美軍顧問團服務（待遇頗豐），但由於中美斷交（民國 68 年），家中經濟頓失依靠，故轉而經營攤販生意（小吃），由於父母親忙於攤販工作（子女也需協助販賣工作），故自幼疏於讀書，每日放學後便是直奔象牙公園，深怕跟不上村裡的玩伴們¹⁴出遊，而個人的單車生涯便由此開始。

（一）「晉升」成為單車人：由步行人「轉」為單車人的遊戲感

在我還未上國小前，一個偶然的情境下，父親拉著我的手，走向他心愛的交通工具（腳踏車），並對我說：「阿明（作者的小名）是你該學習騎車的時候了！」在村子裡其實已有許多和我同年的小孩開始學騎單車了，他們拋棄那種裝有輔助輪的小車，轉向大人 SIZE 的腳踏車，¹⁵只是大人的腳踏車車身太高，故許多小孩均將一腳穿過車架底下，以傾斜的方式¹⁶騎腳踏車（當時物資貧乏，少有專為幼童設計的單車），唯有如此，小孩才能操縱腳踏車而不會跌倒。因此，嚴格來說，本人的第一部腳踏車，不是我個人專屬的，而是爸爸上班的交通工具，而村子裡最適合學習騎腳踏車的地方就是：臨濟寺前的好漢坡，¹⁷因為所有小孩只要從坡上往下滑（不

¹³ 本文所指的外省人是那些於 1949 年後隨國民政府播遷至臺的民眾的統稱。

¹⁴ 本文多以「村」作為描述的用語，其意不同於「農村」、「鄉村」而是具有「眷村」的意涵。對於玩伴（partner）一詞的使用本研究或與車友一詞交互使用，區別或在於前者較強調遊戲的意涵，後者則較強調休閒的意涵。

¹⁵ 對於單車名稱的使用不同的地區有不同的使用習慣，如本省人多以「鐵馬」、「卡打招」名之，外省人則習慣以「自行車」、「腳踏車」名之，本研究僅以論述上的方便為考量，故無特別強調其間的差異性。

¹⁶ 如巨大自行車公司老闆劉金標指出其幼年時父親疼愛，故以同樣方式騎乘父親昂貴的「富士霸王」。劉金標口述，《我的環臺夢：劉金標的 73 歲自行車環島日記》（藍麗娟採訪整理）（臺北：天下文化，2007），59。

¹⁷ 全名為臨濟寺護國禪寺，寺內有一主殿為大雄寶殿，緊鄰兒童育樂中心、圓山貝塚

怕摔)，不需幾次，便會學成，因為腳踏車有速度才容易平衡。而村裡的每位小孩都需經歷「學溜冰」、「騎單車」、「考機車駕照」三階段考驗，故得以稱為本村孩童「轉大人」的儀式。如同范根內普 (Arnold Van Gennep) 指出通過儀式 (passage rites) 的共通基本形式，均由三個階段組成：分開 (separation)、過渡 (margin) 及併入 (aggregation) 的過程。¹⁸回想起兒時村內每個「轉」的階段：嬰兒「轉」兒童「轉」玩伴「轉」大人，同樣符合這樣的歷程。¹⁹

然而，每位通過「學騎單車」的小孩，象徵的意涵極大，除了象徵他已脫離需要依附父親（或母親）的單車後座（或前座）的小孩形象（缺乏獨立性），也象徵他的活動範圍可以輕易的跨越本村的地界騎向別村，除了交友的範圍更為廣闊，也象徵著危險的增加，²⁰且每位通過「騎單車」階段者，下一步均會有意無意的催促父母親為他添購一台屬於自己的單車，當父母願意為他添購單車時，才真正表示他的「晉升」²¹身分受到認同。以下將透過「慣習」與「場域」的分析來描述此一階段「晉升」單車人的實踐遊戲感：²²

1. 「晉升」下的遊戲感（經濟）：此一階段透過單車活動的參與，個

及象牙公園，寺內空間頗大，成為兒時活動的重要場地之一（如圖一）。

¹⁸ 詳見石明宗，《運動哲學：愉悅+智慧之旅》（臺北：師大書苑，2009），241-242。

¹⁹ 如維多·透納 (Victor Turner) 在《文化與社會》一書中之〈過渡儀式與社群〉一文中指出「過渡」儀式的三階段（隔離、過渡及回歸）：而村內孩童經歷每個「轉」的儀式時均會先暫時脫離原本的群體或角色（遺忘與脫離），而後接受一連串的訓練或規範（磨練與跨越），最後再回歸原本社群及規範（重生與蛻變），以完成「轉」的歷程。參見維多·透納 (Victor Turner) 著，〈過渡儀式與社群〉（楊麗中譯），《文化與社會 (Culture and Society: Contemporary Debate)》（臺北：立緒，1997），176-185。

²⁰ 這裡的危險包括：交通事故、交壞朋友、發生衝突等危險。

²¹ 這裡的「晉升」代表的不僅是年齡上的晉升，更象徵著技術、品行及能力上的晉升。

²² 布氏所謂的實踐感或稱遊戲感，以足球運動員為例，他們通過長期的訓練與薰陶，不斷的加深對於足球遊戲的理解，以至於他們的身體能夠本能地意識到球的走向、速度並按照規定結合其他球員，在自然而然的狀況下與對手完成一場精彩的足球遊戲。

人可以產生的經濟效能提升了，小孩透過單車可以為大人跑腿、購物、賺外快，更能符合大人對小孩成長的認定條件「幫大人忙」。

2. 「晉升」下的遊戲感（文化）：透過單車活動的參與，象徵個人在生理、心理上的成熟，如肯定他的身體運動技能外，更肯定他能面對更多危險的能力及行為上的自律能力（不會學壞）。
3. 「晉升」下的遊戲感（社會）：透過活動範圍及交友圈的擴大，個人在人際關係上的擴大及複雜化隨之而來，也翻轉了既有的村內權力位階，不僅活動空間、交友層面，甚至思想觀念上也有了極大的轉變。²³
4. 「晉升」下的遊戲感（象徵）：透過騎單車的晉升，由僅以雙腳行走的小孩「轉大人」成為可以委以部分重任的「小大人」，也象徵小孩可以透過單車輕易的到達以往步行不易前往的地方。

（二）「規訓」成為單車人：街頭暴走族的遊戲感

在臺灣單車發展悄悄的進入第一波熱潮時，研究者正值國中一年級時期，父親因中美斷交之故，使得原本任職於美軍顧問團令人稱羨的工作，²⁴頓時失去依靠，故在鄰居的建議下，改投入流動攤販的生意，販售對象為當時到圓山動物園及兒童樂園遊覽的人潮，由於攤販工作時間極不固定，（且時常要跑警察）²⁵得視遊覽車到達的時間而定，所以三餐多以外

²³ 由於接觸本省人的機會增加，那些以軍職、公務人員居多的外省小孩（強調階級、中規中矩、依法行政）開始融入本省人的觀念及態度（強調效率、經商實務、自由競爭）。

²⁴ 民國 68 年中（大陸）美建交，結束了臺美長期的友好關係，也造成國內各種反美及愛國的行動（如抗議、遊行、拒買美國貨、燒美國國旗……等），形成全國上下一心，一致對美同仇敵愾的態度，而美軍顧問團的全名為美國援助技術團（Military Assistance Advice Group-MAAG），乃美軍駐紮臺灣境內，訓練中華民國國軍的軍事顧問團稱之。

²⁵ 所謂的跑警察，是所有流動攤販的必然經驗，由於攤販們並無固定攤位，故需隨人流流動而決定擺攤地點，為求生意好，勢必以人潮為考量，因此，擺攤地點常以攤

食為主，父母對於子女金錢的掌控較差（子女自己販售所得，亦可部分挪用），也因此，類似於研究者背景的玩伴們，由於父母忙於攤販工作，子女放學回到家中或是星期例假日常需協助販售工作，或是到批發行批貨（臺北後火車站），因此在校成績多屬於後半段，這也符合布爾迪厄對於教育是社會階級再製而非改變的主張，²⁶這些攤販子弟在家時無人看顧其學業，閒暇時間又需分擔攤販工作，若要符合學校教育的要求，實屬不易（但非不可），因此在比例上，攤販子弟十有八九成為校內頭痛人物。

回想當時第一次接觸越野單車（BMX）的情景，地點在研究者放學後與其他玩伴集合的地點「象牙公園」，一位外村的混血本省玩伴 Jumilo，一身帥氣的單車競技服裝（護具加安全帽），一輛捷安特入門款的越野單車出現在我們眼前，首次讓我們見識到何謂專業單車的配備，加上幾個簡單的技術動作（抓獨輪、海豚跳，撇輪……等動作），羨煞我們在場的所有人，在這一次的邂逅後，也開始了本村玩伴們的越野車生涯，而約莫數月後，八成的玩伴們都陸續擁有了一台像樣的越野單車，並在集體協議下籌組「紅狐狸」車隊，並開始各種技能的學習及訓練場器材（如輪胎、飛行板）的自製。

時值民國七零年代初，國內升學主義高漲，體罰、髮禁（三分頭）、能力分班、補習的高峰期，對於我們這些教育場域的低成就者，或被貼上資質不佳（智力測驗低下），早早的就被認命的²⁷分發在後段班，享受類

販到場時間、人際關係及勢力為考量，而警察常因維持交通順暢及秩序而追逐流動攤販並加以開罰，而開罰方式亦有所不同，約可分為：月繳固定金額型、隨機被捉並加以開罰型、與其他人合繳型（維持警察業績）。

²⁶ P. Bourdieu, "Social Structure and Mental Structure," in *The State Nobility* (Cambridge: Polity Press, 1996), 5. 指出教育體制在文化資本的分配活動與社會空間結構的再生產中，起到關鍵性的作用。也就是說學校是現代社會支配與支配合法化的基礎。

²⁷ 布爾迪厄主張教育透過各種看似合理且自然的論述，如天資、秉賦不佳、非讀書的料子等歸類方式，把教育體系對這些中下階層出身的子女所提供的不平等對待的行為予以合理化。

似於次等公民的待遇，²⁸也由於在學校無法獲得師長們的認同，因此，放學後的單車生活才是我們人生的開始，那些前段班的學生需要參加課後留校補習，而我們則是下午準時放學，一起出現在集合地點：象牙公園前空地，並接受一連串技能練習及展開村外的遊獵²⁹活動。這個時期臺灣的國民義務教育（九年國教），尤其是國中教育，實為軍事化教育的翻版，透過如傅柯「規訓」³⁰的方式，將國中生訓練為一個個具「馴順身體」的個體，來達成他們對國中生角色及功能的期待，並符合當權者對於高效率身體的需求（服從性高、守秩序、不斷吸收合法知識者）。雖然如此，由於權力施壓的越強烈，反抗的力道也就越強，各種途徑的反抗形式未曾停息，而研究者之所以參與越野車隊，便是一種以激烈的方式來抒發對於白天「規訓」教育強烈不滿的途徑，往往學校的壓力越大，放學後我們的行為就越「乖張」，因此有規訓成為單車人的意向。³¹

這一時期由於玩伴（或車友）們處於一種「小大人」的尷尬處境，因此，其中的遊戲感有別於「晉升」期，他們不再以「大人」為中心，甚至處處與大人意見相左，但關鍵時（如闖禍後）又非得依賴大人的力量生存

²⁸ 這些待遇有：不許與前段班學生來往、班級區塊較為偏僻、班級導師多為非主科目者（史地、工藝、體育……等），考試及上課內容與前段班分級處理，但唯一的好處是：老師多不因考試成績不佳而體罰（因為已經被放棄了）。

²⁹ 所謂的遊獵活動，是指我們的出遊是有目的的，為了抒發在學校不被認同的情緒，透過身體活動的宣洩，及各種越矩的行為來滿足自我的解放，這些行為有：集體呼嘯咆哮、奇裝異服、抽菸、偷竊、破壞公物、欺凌好學生、深夜不歸、出入彈子房（撞球間），甚至打群架。

³⁰ 詳見米歇爾·福科 (Michel Foucault) 著，《規訓與懲罰》(劉北成、楊遠嬰譯) (北京：三聯書店，2003)，153-188。此階段的國中教育，其中充滿傅柯所指出的四種規訓身體的方式：分配的藝術（學力及年級分類）、對活動的控制（制式且無彈性的課程設計）、起源的編制（循序的制度及髮禁、齊一的服裝）與力量的編排（能力分班），這樣才能有利於當權者對個體的操控。

³¹ 若以研究者實際的單車經驗來說，較為直接的註解應是：「反抗」成為單車人，而非「規訓」成為單車人，但研究者仍較偏好後者（微觀／隱蔽的權力）。而單車如同機車一般，成為尚無法購買機車前的反抗媒介，透過車體的彩裝、車服、配件及脫序行為來突顯他們與一般人的差異，也象徵著他們亟欲脫離正規教育束縛的意向。

不可。³²他們亟欲建立自身的「主體性」，並逃避大人為他們設定的「客體性」。³³而這種遊戲可不斷透過車友間的對話嗅出味道。³⁴

1. 「規訓」下的遊戲感（經濟）：有別於「晉升」期為大人跑腿，以獲得遊戲的合法性，此期車友（玩伴）們均逐漸以自身為經濟力量的主體，由於他們均為青少年（12-17 歲左右），所以已有部分獨立的經濟能力，其經費來源主要以協助父母販售商品時所 A 來的錢、或是自立門戶獨自尋求各種可能的賺錢機會³⁵而成為個體戶，因為，在此階段有錢者才能購買像樣的單車、配件、服裝及吃喝交際的開銷，也才能成為有權力的個體。
2. 「規訓」下的遊戲感（文化）：此一時期有別於「晉升」期，在於單車活動已由「兒戲」轉為「競技」，因此，各種專業的競技動作亦成為個體權力的來源，那些能完成高級動作的車友自然成為車隊的靈魂人物，無論對內或對外，他們均成為本車隊的重要角色，相較於其他技能較差的車友，他們的配件及服裝也會有所不同，技能較佳者，配件越發講究，鋁合金、電鍍車身、一體成形、五爪大盤……等成為必備的行頭。如此，也符應布氏對於三種類型文化資本（具體化、制度化、客觀化）的主張。³⁶

³² 研究者深刻記得一次闖禍的經驗：玩伴們闖入一家長期無人居住的空宅，並定期於其中聚會玩樂，一次屋主突然出現，玩伴們各自散逃，事後屋主向研究者的母親嚴厲斥責，而圍觀的鄰居們也在一旁向母親建議，除了攤販生意外，也要注意孩子的教養問題，當下研究者感受到母親的失落與無奈。

³³ M. Foucault, "The Subject and Power," *Afterword to Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*, eds. Hubert L. Dreyfus and Paul Rabinow (Chicago, 1982), 267-289.

³⁴ 這時期的車友為挑戰大人們的「規訓」常有如此的對話：「我今天又嗆我們老師……」、「我才不鳥我爸呢！」、「我就是要跟他們唱反調！看他們能對我怎樣！」而這樣的話語，似乎成為每次放學後聚會的固定對話。

³⁵ 這些機會如：交易單車零件（部分是贓貨）、資源回收（破銅爛鐵、飲料瓶罐）、自行批貨到動物園前販售商品……等。

³⁶ 具體化的類型在於車友的身體技能、姿態及談吐中呈現；客觀化的類型透過車友的

3. 「規訓」下的遊戲感（社會）：這時期由於個體具有部分的經濟資源獨立性、單車技術專業性兩項資源，使得個體的社會資源得以獲得，部分車友以個體的單車技術獲得人際關係的建立，部分的車友以優渥的經濟資本為後盾，更重要的是在此階段，村內外的界限逐漸模糊，村外的車友加入車隊的比重增加（範圍甚至遠到土城），因此單車社會資本的洗牌與重組成為必然。那些習於劃分「村內／村外」者逐漸在車隊中消失，且村外車友們也逐漸進入車隊的核心地位。
4. 「規訓」下的遊戲感（象徵）：此階段個體的象征資本主要是透過「誤識」及「合謀」的作用，來獲取車友們的認同與自我地位的提升（或維持），主要透過其他類型資本的累積，如高車技的展現（文化）、高人氣的支持（社會）及出手闊綽（經濟）的表現，逐漸形成並穩固個人的聲望及名譽，再透過象徵性的掩飾作用，在關鍵的時刻透過權力獲取更大、更深、更全面的利益。舉例來說，車隊隊長 A 長期經營他的人脈、提升技術、到處施惠，在看似無所求，並鞠躬盡瘁於車隊事務的運作，但實際上，每當有新的零件及好康，他總是義不容辭的在眾人的期盼下順利的接收，而與他結好的那些車友，也總能在第二順位下獲得僅次於隊長的好康。

（三）「秀異」³⁷成為單車人：中產階級秀異的遊戲感

臺北市政府在歷經陳水扁及馬英九兩位市長任內，對於臺北市幾處大

專業服裝、配件及車體來呈現；至於制度化的類型，如參加單車比賽所獲得的獎狀、證書。

³⁷ 秀異 (Distinction) 或稱區隔，是布爾迪厄在社會學領域中的一項重要主張與著作，也成為社會學的一種概念，強調社會中的能動個體在社會的權力遊戲中，均有向上流動的潛在因子，而不同位階者會透過各種有形無形的作為（服裝、儀態、飲食、話語、運動……），來於其他階層做區隔，並形成差異。

型³⁸且歷史悠久的違章建築透過軟硬兼施³⁹的策略加以拆除，以研究者所居住的 1、2 號公園預定地來說，範圍內的「臨濟寺護國禪寺」，卻能在有力人士的運作下予以保留，真可謂「人不如鬼神」，無怪乎各地均有以寺廟形式出現的大型違章建築矗立，而成為臺灣特有的空間奇景。

研究者及兒時的單車玩伴們，在長時間飽受拆遷恐懼下（成長回憶中不時有各種拆遷的傳言），劃下句點，各自離散至新的棲息住所，各種成長的記憶也隨著這次的拆遷煙消雲散。在一種看似居住品質提升的情狀下，其實暗藏各種離散與認同的問題，在 Kathryn Woodward 編著的《認同與差異》一書中分別提到認同與離散的議題，關於認同的概念以「文化的迴路 (circuit of culture)」的關係來說明：「認同在文化中被生產、消費與管制，並透過再現的象徵系統進而生產與我們可能採取的認同位置有關的意義。」⁴⁰也就是說，眷村、違章戶與外界間的文化差異，經過長期的建構下形成各自特有的「同一性」並與他者形成「差異性」，進而區隔出不同的群體⁴¹。對於眷村及違章戶拆遷的大規模非自願性的遷移，也觸及

³⁸ 如 1、2 號及 14、15 號公園預定地分別為臺北市中山足球場旁的花博展場及晶華酒店附近林森北路兩側的部分，分別於陳水扁（14、15）及馬英九（1、2）時代予以拆除，兩位市長均以拆除這類弱勢族群，且至少具數十年以上歷史的老舊眷村，表面上以都市更新、美化市容為由，實為展現其施政魄力及政績之象徵意涵。兒時常聽當地耆老描述，其實這兩處在光復初期均為政府無法處理或是無甚價值之地，1、2 號地為飛機航道（噪音極大不宜居住）、14、15 號地則為墓區（中日籍皆有，政府不敢拆除），唯獨那些從大陸遷臺的退伍軍人才敢居住於此。

³⁹ 所謂軟硬兼施，硬的部分就是宣稱要跟這些弱勢族群索取長期居住於此的租金，軟的部分就是宣稱他們對於住民的損失會予以豐厚的補償，但其實這些住民與那些合法的住宅的差異僅在於，他們不知如何運用各種關係予以合法化（如透過議員、里長作用及水電繳費單、門牌等證明轉換為合法的自用住宅），且由於多數為退伍軍人，他們對於政府的配合度極高。

⁴⁰ Kathryn Woodward 等著，《認同與差異 (Identity and Difference)》（林文琪譯）（新北：韋伯，2006），3。強調認同是一種社會文化建構下的產物，其迴路為：認同、生產、消費、管制、再現五個過程間相互作用下的非線性模式。

⁴¹ 如眷村內外均有透過長期結構所建立的各自認同：「外省人：國民黨、吃麵食、團結、打籃球、主張兩岸統一」、「本省人：民進黨、吃米食、自由、打棒球、主張臺灣獨立」，彼此也透過人為的劃分來建構彼此的差異。

到所謂的離散 (diaspora) 經驗，學者 Paul Gilroy 指出⁴²：「離散是一種關係的網絡，特別意指一種外力所造成的散落以及不情願的遷徙。」其形成遷徙的原因有：戰爭、飢餓、奴役、種族淨化、征服、政治性的壓迫……等，或可稱為是一種「隨著暴力的威脅而飛翔」的一種危機意識的探究，故每次拆遷的過程（無論 1、2、14、15 號公園預定地）均發生各種令人鼻酸的反抗事件（自殺、縱火、絕食、抗議），在外人眼裡或許認為政府給你們經費補助及更為優質的住宅，還有什麼不滿足？甚至各種陰謀論（為爭取更多的賠償金）隨之而起，但如「金窩、銀窩不如自己的狗窩」此一俗語的描述，正可道出人與故鄉間非物質性層面的意義。想起研究者兒時的玩伴們各自離散，以往各種節慶大家一同歡聚的氣氛不再，長期建立的「認同」一夕之間如同煙霧般消散，常想若不是因為故鄉具有某種經濟上的效益（地價上漲財團覬覦），也或許不至於被烙上「落後、髒亂、有礙市容」的標記而被拆除。

研究者在這次的拆遷事件下，遷居於臺北市內湖區某技術學院（現今改為科技大學）旁的四樓公寓，對於喜好運動的體育人來說，或許融入新環境的最佳途徑就是透過運動場域，由於附近緊鄰大學、國中、國小校區，因此各種球場一應俱全，面對新住處的鄰居彼此充滿陌生與好奇，透過服飾與體態呈現出個人喜好運動的特質，也成為彼此認知對方的第一印象，附近各種運動的球友（網、羽、籃球、單車）反而成為新居處最先熟悉的伙伴，藉此加速融入當地的生活模式，並在搬入新居後數年（2008 年）購買了個人的第三部單車（美利達冠軍 2 號，車價約萬元左右）。

自我的社會位階由於歷經數年師範教育的教化與規訓，加上數年擔任國小教職所承受的社會期待與行為規範，⁴³逐漸與以往作為攤販子弟的隨

⁴² Kathryn Woodward 等著，《認同與差異》，579。

⁴³ 自從進入師範體系的教育系統，各種內外化的規範與期許不時出現在耳邊，如作老師要有作老師的樣子、言教不如身教、教育是百年樹人及良心的事業、作老師的要如何如何……等。

性、質樸及反抗的陽剛性格漸行漸遠，但研究者發現也並非完全消散，故此階段的遊戲感所呈現出的各種樣態如下：

1. 「秀異」下的遊戲感（經濟）：由於個人社會位階的提升，加上經濟能力的自主，揮別過去那種以體力克服劣質單車的時代，改以購買具有品牌及口碑的單車為主，至於配件及服飾也盡量與專業車友看齊，但由於兒時家庭背景的深刻影響下，產生出經濟上一種無法超越的限制（20000 元上下、入門款、中階實用的特性）。
2. 「秀異」下的遊戲感（文化）：身處於「攤販子弟／體育人」與「教師／研究生」兩端的拉扯，一端強調身體技能（自然）的展現，一端講求文化素養的提升，研究者發現自我的多重單車稟性隱然成形，如一旦進入實用場域時，攤販子弟的稟性便油然而生（拖鞋、短褲、隨性、違規）；而進入社交場域後，便以「秀異」展現自我成為中產階級的優越性（行頭、矯飾、優雅、守法）；進入運動場域後，卻兼具攤販子弟的陽剛質樸與體育人的專業行頭要求。
3. 「秀異」下的遊戲感（社會）：由於晉升為中階的社會位階，因此，互動與社交的對象也有所不同，以往的童年車友不再，取而代之的是學校的同好、學生家長及研究所師生，面對不同的車友所呈現出內、外在的實踐行為也有極大的差異，如與同事出遊時訴求較為「隨性」、與學生家長出遊時則較為「休閒」、而與研究所師生出遊則較為「競技」。⁴⁴
4. 「秀異」下的遊戲感（象徵）：由於長期呈現的運動外型、體育老師、研究生及教師形象，使得各種「誤識」下形成的專業形象與地位成形，如家長、同事及球友常會問及各種關於單車及配件選購、

⁴⁴ 這裡所謂的「隨性」、「正式」、「專業」指涉範圍包括：行頭（服裝、配備）、態度及騎乘路線難度及距離，甚至連聊天的內容也有極大的差異，如同事間多以學校事物、社會八卦及無料的内容（言不及義）為主。

騎乘路線、鐵人三項與自行車競賽的問題，雖然有時造成困擾，但也獲得不少利益與成就，甚至是權力，如擔任學校、親友間購車、單車課程與活動規劃的當然顧問。

(四)「慣習」成為單車人：中年人鮭魚洄游的遊戲感

人到中年各種成長的回憶及感觸更深更複雜，回想起所有喜愛的運動除了步行外，騎單車竟變成為我人生中一個重要的選項。每每在單車活動過程中「不時」掠過許多想法：如「究竟是我想要（主體）騎單車，還是我必要（客體）騎單車」、「騎單車是單純運動？尋求成長回憶？還是理性考量（政策、健康、休閒、樂趣）下的抉擇？或是追逐一種時尚的虛榮？」每當騎在一條熟悉的道路上，或思考接下來該騎哪條路時，各種零碎而模糊的影像便如同幻影般在腦海中一閃而過，我似乎在探求兒時的某種回憶，某個曾經存在的影像及體驗，回想每台伴隨我成長的單車：父親的單車、拼裝的越野車、美利達的冠軍 2 號（越野登山車）、捷安特的 FCR（平把公路車），它們成為我生命的一部分，是偶然或是必然，隨著個人年齡、家庭、職業、社會位階及居住地的改變，對於單車遊戲的認知便有所改變。如同布爾迪厄⁴⁵的主張：社會行動的規律性，為非預設意識的主導（*ruling consciousness*），也非潛在機制的調節作用，而是實作中的規律性（*regularity in practice*）使然。亦即，看似客觀存在的社會結構，如何以非外在於行動者的行動（結構），也非行動者主體有意的選擇（能動）下的產物。而是經年累月在行動者經由所處特定場域隱微教養（*implicit pedagogy*）而成的，呈現在外的是一種自然而然的生活風格及品味。而在實際操作中，制度化的教養機制與政治神話（*doxa*），都是由行動者們的身體化所完成的。但無論如何，我知道我的單車遊戲將繼續下去，它將不

⁴⁵ P. Bourdieu, *Outline of a Theory of Practice*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1977), 183.

只是我的運動項目之一，它更是呈現自我本質的書寫。

陳懷恩導演的《單車環島練習曲》書中的那句經典臺詞「有些事現在不做，一輩子也不會做了」喚起全島民眾及時圓夢的意識；《我的環台夢》口述者劉金標先生希望以單車活動作為「愛臺灣」的最佳儀式行為；知名的廣告人孫大偉先生指出閒暇時騎車到漁人碼頭坐渡輪到八里、淡水吃魚丸、喝咖啡人生豈不快哉！在在說明在臺灣單車活動不僅止於體能好的青少年，對於那些年過不惑之年的中老年人，單車活動的意義更為深遠。因此，對於已進入不惑之年的我來說騎單車的意義何在？僅是一種時尚流行下的產物？還是如同布爾迪厄所指的一種符合階級品味的選擇？又或只是一種兼具運動、休閒與實用功能的綜合體？個人認為或許隨著時間的不同感受也有所不同，那種如同鮭魚般迴游的本能逐漸顯現，其中「晉升」、「規訓」及「秀異」等遊戲感交雜浮現，但似乎此階段的「慣習」遊戲感當是特別的深刻與不凡。

段義孚在《逃避主義(Escapism)》⁴⁶一書中提出「逃避」是人類文化創造的原動力，因為逃避自然、文化、混沌及動物的本性，逐漸形成現在的樣貌並生存下來。回想起個人從事單車的意向似乎也有著如此的感受，在童年時透過「晉升」成為單車人逃避村內的時空限制（自然）；青少年時逃避「規訓」的國中升學壓力及制度而成為單車人（文化）；壯年時透過「秀異」逃避過去下層階級的生活模式與品味而成為單車人（動物性）；中年後經由「慣習」逃避過往混沌的單車體驗並勾勒出較為明晰的自我單車遊戲感。

這一時期的單車遊戲感與其說是單一，還不如說是混雜，一種過去、現在與未來的交感，以往晉升、規訓及秀異的遊戲感，透過慣習一詞加以描繪及呈現，並說明其中非單一性的混雜感受，經過一番思維及抉擇，決以「慣習」一詞代之。

⁴⁶ 參見段義孚著，《逃避主義 (Escapism)》(周尚意、張春梅譯)(新北：立緒文化，2006)。

1. 「慣習」下的遊戲感（經濟）：中產階級資本組成的質量提升、步入中年的心境，加上更為多元的單車場域（實用、運動及社交），單車由單純晉升為單車人的實用取向（代步），經歷反抗及秀異的取向，再度回到實用的取向，不過此時的實用不再只是粗淺的經濟財貨的滿足，而是更為精緻的個人利益的獲取，如身心健康、家庭幸福及社交效益。
2. 「慣習」下的遊戲感（社會）：經由告別下層階級的晉升者，到站穩中產階級地位的局內人，發現人際間的分際越發明顯，交友圈越來越侷限，除了校內同事及親師生、研究所學弟妹（學長姐）及師長、親朋好友及家人，隨著年歲的增長，在看似交友圈逐漸加大的情況下，但實際能互動者卻是更少，手機裡的電話及名片逐漸增加，但被刪除者也更多，且個人單車社交場域（以熟悉取代冒險）也越發侷限，不僅自我會排除稟性相異者，他人同樣也會不自覺的做區隔。
3. 「慣習」下的遊戲感（文化）：由於缺乏秀異期的「一窩蜂」熱情，從事單車遊戲的意向更為平實，以往那種譁眾取寵及裝模作樣的心態不再，剩下的是對於從事單車活動的初衷，無論是身體姿態、單車配備、騎乘場域、結伴車友及目的均更為單純與隨性，雖是一身輕裝但動作與神情自然流露出有別於新手的氣質，沒有以往的炫酷造型、成群結隊、日夜不分及風雨無阻的精神，但出現在上下坡、轉彎處及超車會車時的技巧，均成為標示老手與新手的身體印記。
4. 「慣習」下的遊戲感（象徵）：特殊的騎乘時段、場域、身體姿態與言談內容，讓自我在單車場域中呈現出「老手」的風格，冷門時段（少車）、過往挑戰過的山路或賽事、「犁田（翻車）」的痛苦回憶及磨損的裝備，均成為每一位單車老手的重要資產，或許比不上新手的專業配備，但卻能成為目光焦點與詢問的對象，因為好的裝

備與技術是無法單以價格評判，經典與口碑好的配件及車體，未必是最昂貴的，畢竟「PRO（專家）」與「攀仔（冤大頭）」的地位是不同的，高價的單車配在不合宜的場地及車手是可笑的，對於單車場域中象徵地位的排比，往往是資本的質（組成）比量更重要，看見新手騎著昂貴的單車「犁田」那種不捨（糟蹋好車），溢於言表。

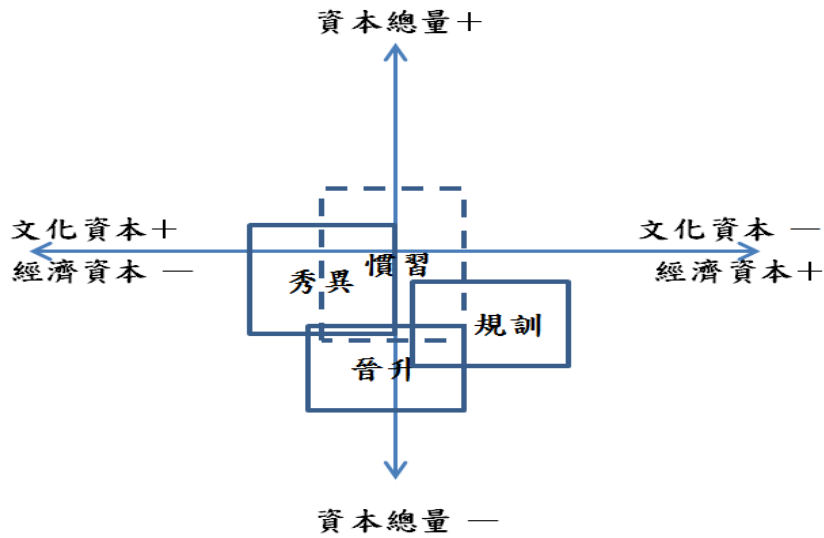
（五）小結

布爾迪厄的多元資本論述，部分承襲於馬克思的觀念（也因此被歸類為馬派學者），但將資本的類型做更多元的分類與運用，在遊戲感的實踐中資本／慣習（兩者互為表裡）並與場域相互作用且混雜出現，資本的資與量會具體落實於個人內外慣習的展現，並決定個體在社會場域中的權力位置。

綜觀上述各階段資本與場域間轉換與流動的關係來看，「晉升」期由於身處於年幼時期個人無甚生產能力，加上出生於中下階層的家庭背景，因此，在資本的總量上相對於其他個三期均為最少，總量少、流動亦少，且場域位置較為下層偏中（如圖二所示）；然而，在進入「規訓」期後，由於自我投入街頭販售的工作，而具有某種程度的經濟實力，使得資本的總量略微提升，但由於個體反抗（逃避）升學制度的規訓，所以個人文化資本相對於略具有經濟資本的我，在組成上較為偏向經濟資本（偏右），社會場域空間略升（仍偏下），；對於進入「秀異」期的我來說，由於訴求與過去下層階級的稟性有所區隔，加上從事教職數年小有積蓄及進入研究所修習博碩士學位⁴⁷所累積的經濟與文化資本，使得資本總量上有所提升，但組成比例略以文化資本為重，在社會場域上的位置則大幅上向上提升（中間偏左）；⁴⁸至於「慣習」期與其說是一個階段的呈現，還不如說

⁴⁷ 學位文憑屬於布氏資本分類主張中制度化狀態（文憑、學位、證照）的文化資本。

⁴⁸ 如圖二所示，在布氏對於法國社會階層的分析中，國小老師屬於中產階級中文化資



圖二 各階段資本場域關係圖示

是整體歷程的總括，它在總量上更為提升，在組成上左右（經濟與文化資本比重）也較為均衡，而之所以用虛線表示，並與其他時期部分重疊，便是象徵一種跨階段的綜效作用，它不是一種單一面向的呈現，而是一種錯綜複雜的關係狀態，一點「晉升」、一點「規訓」、一點「秀異」、一點「慣習」，所以統括在「慣習」概念下，象徵著微／鉅觀、主／客體、能動／結構、殊／眾相兩極間的融會交流，也呼應布氏對於文化社會學的特殊主張-連結「結構」與「能動」之間。

本略勝經濟資本（中間偏左下）的族群，但由於目前在臺灣國小教師族群中，修習博士班的人數尚屬稀缺（以研究者工作的小學為例全校教職員人數約 80 多人，但目前修習博士班學位者僅有 3 人），因此個人文化資本應屬較強，也因此提升個人整體資本總量而超越中線。

四、結語

本章經由個人從事單車活動的四種遊戲感，對應臺灣單車發展的系譜及實踐感，建構出晉升、規訓、秀異及慣習四個類型的單車遊戲感，隨著個人生命的成長，單車活動呈現偶然且片段的方式滲入個人運動生命的歷程中，由於童年時參與單車活動的體驗不僅止於勞動、運動或休閒的意向，而更是一種結合個人能動及社會結構雙重作用下的產物，因此，運用布爾迪厄的論述，正可呼應此種強調建構與結構的綜效性主張。

第一節、晉升成為單車人的遊戲感發現，早期臺灣島民從事單車活動，多以勞動為主要訴求，休閒為附加價值，當時的時空環境對於單車活動休閒化要求實屬奢求，故符應研究者自身的經驗，發現小孩被大人認可得以騎乘單車，已成為當時兒童晉升為得以面對危險（如交通事故）與誘惑（如結交壞朋友）、身體能力的肯定（可以熟練的操縱單車）及肩負責任與分擔生產性工作的一個重要指標。

第二節、規訓成為單車人的遊戲感發現，當時臺灣正值升學壓力肆虐的時代，研究者因擔負家中部分生計而投入攤販行列，因此，極為符合布氏的主張，攤販子弟的慣習傳承，早早就認命自身不是讀書料，而投入攤販行列，生活品質僅能勉強滿足，餐風露宿、看天吃飯，表面上雖然較同年齡的同學擁有更多的可用金錢（攤販販售後的私房錢），但課後及放假期間卻是無暇讀書，僅有的片刻休閒時光，只能與狐群狗黨們追求令人卻步的活動（抽菸、喝酒、打架、鬧事、偷竊……等），將白天在學校受到的歧視，利用晚上、灰暗的角落盡情的宣洩，「白天一條蟲、晚上一條龍」，而單車的低物質性門檻，正好符合我們這些弱勢族群的子弟。

第三節、秀異成為單車人的遊戲感，約莫歷經十數年的單車空窗期（汽

機車取代)，個人再度回到單車遊戲的場域，不同的是「外在」正值 2007 年的單車熱潮，「內在」由於擔任國小體育教師／組長／父親／研究生的多重角色扮演，加上以往積累數年的單車騎乘經驗，因此，重回單車場域應是極為自然，但此時從事單車活動已非以往那種以實用勞動或反抗權威的心態為之，而是以某種炫耀、嬌飾及區隔的心態為之，由於此時個人已晉升中產階級之林，談吐舉止及儀態消費無不以向上提升，並以擺脫過去下層攤販子弟習性為要務，故購買一台入門級的越野登山車（一、兩萬元左右），加上中等級的配備（車衣褲、安全帽）。但是無論如何改變，對於高階單車客⁴⁹來說，我們仍是他們眼中的門外漢（呈現混搭風格的小搞搞）。

第四節、慣習成為單車人的遊戲感，此時個人參與單車活動的心境，已不同於前幾年追求熱潮的心態，而再度購買第四輛單車（中古 G 牌平把公路車），此時深知自身從事單車活動的動機已由外在需求（時尚、炫耀、秀異、虛榮）轉為內在的需求（親情、共樂、互動、健康），而且隨著時光的流逝，研究者發現個人過往潛在的因子（下層攤販子弟）越是強烈的作用與浮現，每當遭遇壓力時、特殊情況（如特殊節日、巧遇兒時同伴、重遊兒時舊道），或是細微末節處（生活瑣碎）更能顯現兒時慣習深刻的作用，且往往隨著年紀的增長，固著性更加強烈，往往以一句「老狗變不出新把戲」自我詼諧一番。

綜觀上述四期的遊戲感，研究者發現唯有以「慣習」作為四期的終結，而「慣習」代表布氏論述的精要，強調社會結構透過家庭、學校、媒體、書籍……等教化體系長期深入個體心智，表現為一種看似自為，其實他律的行為表現，而以慣習稱之，代表一種含混不明、自然且人為、明晰又混雜的狀態，故無論是晉升、規訓、秀異還是慣習，在每個階段均相互混雜

⁴⁹ 詳見臬崇道，〈自我單車遊戲感四部曲：晉升、規訓、秀異、慣習〉（臺北：國立臺灣師範大學體育研究所博士論文，2014），98。這裡的高階單車客系指該研究分類下的「專業競技族」與「生活風格族」而言。

且關係多元（或結合、拮抗、排斥、共存……）緊密，而之所以以四個類別劃分，實為論述上必要之舉。

本研究發現或有將布氏的論述歸類為較強調結構性的社會論述，因為建構的結構主義，所賦予能動者的自主能力是在結構主義大前提下的小作為，頗有孫悟空無法逃離如來佛手掌心之意涵，因此社會階層的流動似乎極為不易，但若以研究者本人來說，由下層攤販子弟晉升為中產階級之林，似乎又有所推翻，但若以布氏的遊戲感論述來看，研究者即便在經濟資本上晉升為中產階級，但在其他資本與習癖上仍保留過往階層所遺留下的強烈作用。

單車活動之所以能在臺灣造成長期的旋風，研究者認為社會的結構功能還是發揮一定的效用，如：長期以來「單車王國」、「世界第一」的稱號，讓島民在長期國際地位受打壓的局勢下，稍稍獲得宣洩與認同，加上單車兼具環保、經濟、觀光、休閒、競技……等價值，也成為政府亟欲推廣的活動，因此權力的運作在單車遊戲的世界裡，是同時兼具合謀與反抗意涵的。

引用文獻

- Kathryn Woodward 等著，《認同與差異 (*Identity and Difference*)》(林文琪譯)，新北：韋伯，2006。
- 石明宗，《運動哲學：愉悅+智慧之旅》，臺北：師大書苑，2009。
- 米歇爾·福科 (Michel Foucault) 著，《規訓與懲罰》(劉北成、楊遠嬰譯)，北京：三聯書店，2003。
- 李偉俠著，《知識與權力：對科學主義的反思》，臺北：揚智文化，2005。
- 李佩璇，〈自行車的休閒化：休閒實作形式的象徵鬥爭〉，臺北：國立臺灣大學社會學院社會學系碩士論文，2009。

- 洪長暉，〈布爾迪厄的資本及其轉換視角下的公共關係〉，《閩江學院學報》，32.3，（杭州：2011）：81-83。
- 段義孚著，《逃避主義 (Escapism) 》（周尚意、張春梅譯），新北：立緒文化，2006。
- 宮留記，《資本：社會實踐工具——布爾迪厄的資本理論》，開封：河南大學，2010。
- 皋崇道，〈自我單車遊戲感四部曲：晉升、規訓、秀異、慣習〉，臺北：國立臺灣師範大學體育研究所博士論文，2014。
- 維多·透納 (Victor Turner) 著，《過渡儀式與社群》（楊麗中譯），《文化與社會 (Culture and Society: Contemporary Debate)》（臺北：立緒，1997），176-185。
- 劉金標口述，《我的環臺夢：劉金標的 73 歲自行車環島日記》（藍麗娟採訪整理），臺北：天下文化，2007。
- 張意著，《文化與符號權力：布爾迪厄的文化社會學導論》，北京：中國社會科學，2005。
- Bourdieu, P., *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge: Harvard University Press, 1984.
- Bourdieu, P., "Sport and Social Class," *Social Science Information*, 17.6(London, Dec. 1978): 819- 840.
- Bourdieu, P., "Social Structure and Mental Structure," in *The State Nobility*, Cambridge: Polity Press, 1996.
- Bourdieu, P., *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: Cambridge University Press, 1977.
- Foucault, M., "The Subject and Power," *Afterword to Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutic*, eds. Hubert L. Dreyfus and Paul Rabinow (Chicago, 1982), 267-289.