

運動、媒體與文化創意產業

——魔戒與紐西蘭運動產業

孫嘉穗*

摘要

本文由運動、媒體與文化創意產業之角度，探論魔戒故事與紐西蘭運動文化之關係。魔戒的文化想像翻轉了紐西蘭的運動文化地景，由文學延伸的媒介文化地景，更拓展為運動的魔戒想像文化圖景，結合運動、媒介與文化想像，扣連運動的身體經驗與心靈體驗，召引了迷文化、運動文化消費與地方知識等權力關係，在紐西蘭的自然地景上重塑空間與呈現文化權力的運作。研究方法以論述分析的方式，援引包曼重塑空間的概念，析論紐西蘭如何運用魔戒的故事，扣合運動、媒體與文化想像，說明魔戒故事和紐西蘭文化地景是如何構連與形塑，而身體與地方知識又如何體現在此文化想像的地景中，在成功促成運動文化經濟提升的面向外，本文也由批判性的視角，探論運動文化經濟的提升卻可能加深身體被文化資本收編之隱憂，在運動文化揉合了人文風貌的同時，運動的身體仍應保持運動精神與文化的重要質素。本文在探論紐西蘭的案例之後，提出此案例可茲臺灣參考借鏡之處，期使本文兼容理論的探論與實務之應用之參考價值。

關鍵詞：運動產業、魔戒、媒體、文化創意產業、文化地景

*孫嘉穗，國立東華大學民族語言與傳播系副教授，E-mail: suncs@mail.ndhu.edu.tw

Sport, Media and Culture Creative Industry: The Lord of the Rings and Sport Industry in New Zealand

*Chia-Sui Sun**

Abstract

This paper takes aspects of sport, media and cultural creative industry to explore the relationship between the story of The Lord of the Rings and sport industry in New Zealand. The cultural imagination of the Lord of the Rings has transformed the sport cultural landscape in New Zealand. Literature and media cultural landscape extended into sport industry and in so doing combined sport, media and cultural imagination. Sport industry which combines body exercise and spiritual experience which merges with fan culture, cultural consumption and local knowledge etc. forms power relationships. These cultural power relationships have reshaped the cultural spaces which have been overlapping different imaginative cultural maps upon nature space in New Zealand.

This paper uses discourse analysis as the research method. The theory applied Zygmunt Bauman' concept about 'reshaping space' to examine the manner by which The Lord of the Ring combined sport, media and cultural imagination to link with the cultural landscape of New Zealand. The research also revealed how body and local knowledge are embodied with cultural capital and consumption and represented in the cultural landscape. Merging of The Lord of the Rings with sport industry has enhanced cultural economy. However, this paper also critically examines possible damage that body in the sport industry and embodied cultural capital can be swamped by commercialism or overpowered.

* Chia-Sui Sun, Associate Professor, Department of Indigenous Languages and Communication, National Dong Hwa University.

When sport merges with humanity culture, sport body shall retain spirit and culture essence and does not become only commercialized. This paper also takes the New Zealand experience as a reference and points out the possibilities that sport industry as a whole can learn, in particular the sport industry in Taiwan could benefit. The paper hopes that not only theory but also practical usages can be of value for the sport industry in Taiwan.

Keywords: sport industry, The Lord of the Rings, media, cultural creative industry, cultural landscape

一、前言

紐西蘭透過文化政策對電影魔戒文化資本的挹注，不僅在文化創意產業獲致極大的成功，魔戒的文化想像更翻轉了紐西蘭的文化地景，不僅紐西蘭全國各地透過和魔戒的連結呈現魔戒王國的文化想像圖景，近來由文學延伸的媒介文化地景，更拓展為運動的魔戒想像文化地景，結合運動、媒介與文化想像，扣連旅遊、休閒與觀光的新風貌，正透過媒介的演繹，使運動文化揉合了人文風貌。

本文研究問題旨在探討下列面向：

1. 紐西蘭如何運用魔戒的故事，扣合運動、媒體與文化創意產業？
2. 魔戒故事和紐西蘭運動文化地景如何構連與形塑？
3. 運動、身體、地方知識與文化想像如何體現在紐西蘭與魔戒的案例中？
4. 批判視角突顯了魔戒和運動產業在紐西蘭的何種媒體政治經濟面向？
5. 魔戒在紐西蘭的案例可提供臺灣何參照借鏡之處？

本文援引包曼 (Zygmunt Bauman) 由繪製空間地圖到實質的重塑空間之概念，論證文化權力空間如何影響紐西蘭的運動文化、自然地景與文化創意產業。本文指涉的文化創意產業意指紐西蘭將運動文化扣合魔戒的媒體文化傳播和迷文化的文化消費與想像所形構出之運動文化產業，本文並由各種面向的文化資本和社會脈絡，析論權力形構與文化空間之關係，另也由批判性角度析論文化與運動創意的經濟產值之外，如何關切文化與社會脈絡在運動文化的形構版圖與未來發展需省視之處。

本文之研究動機與目的乃企圖由檢證魔戒文本在紐西蘭挪借扣連到

運動產業，以及建構自然地景與文化空間之案例，透過論述分析檢證其權力形構，並以此經驗作為參照案例，以思考臺灣在運動與文化创意產業之可能發展方向，同時，研究探看經濟產值的提升之外，如何同樣以批判性視角關切政經脈絡下的體育文化。

二、研究方法

本研究之研究方法以論述分析法，論證運動的文化版塊扣連了哪些文化的政治權力關係，在資本與消費的利益之外，如何維護運動文化的精神與本質。游美惠在討論內容分析、文本分析與論述分析的要點時，說明論述分析不只是單純的僅是檢視文本本身，而是「將建構文本所使用的論述及其相關社會場址 (institutional sites) 和歷史文化因素都納入分析之中」。¹她也強調論述分析不是一種任意的拆解，其物質性的基礎與實質效應具有重要的地位而不容忽視。游美惠也引述並說明傅柯 (Michael Foucault) 以論述實踐 (discursive practice) 這個概念來闡明知識/權力在社會的鉅觀與微觀層次之散佈運作，論述是由特定的社會體制所生產出來的語言陳述，而意識形態便是透過這種語言陳述來散播流傳。²

透過論述分析的研究方法，本文企圖解析魔戒文本的故事與象徵符碼，如何在紐西蘭文化政策的大力推動下，成為促發紐西蘭文化创意產業之挪用文本，並結合媒體行銷紐西蘭的自然與人文地景，更進而拓展到運動文化產業，而其中的魔戒運動消費版圖又如何覆蓋在原有的自然地景上，重塑了紐西蘭的文化地圖。魔戒故事如何透過敘事言說與媒體的傳佈，建構出文化消費地圖的想像與賦意，而參與其中運動的身體，又如何承載了賦意的文化想像與消費圖景和權力形構，上述皆是本文經由論述分

¹游美惠，〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉，《調查研究》，8（臺北，2000.08）：6。

²游美惠，〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉，27。

析所欲探究之處。

游美惠指出論述分析處於各種不同學科領域的組合地帶，因此更可以將這種媒體結構與不同認知、社會、文化等脈絡屬性相互連接。³ 她也強調「論述理論將論述詮釋為鬥爭的場域和鬥爭的對象，各個團體在論述中爭奪文化霸權，努力製造意義和意識形態」。⁴ 而扣連魔戒故事在紐西蘭運動文化地景的重塑同樣經過權力在地景與運動文化板塊重新賦意與想像的權力交錯過程，與透過媒體經由敘事與傳播重新想像地景，而使得揉雜其中的背後驅力如商業資本與消費能在其中運作而促進運動的體驗與消費。然而參與其中的運動身體是否會因此而更加速其被商業資本的收編，或在消費的同時如何促進原有運動精神與本質和在地知識的理解，乃是本文使用論述分析以進行現象之後的各種文化與社會驅力與結構分析，以及理解不同文化社會權力在運動文化地景上的競逐。

三、魔戒、運動、媒體與文化想像

紐西蘭運動文化和魔戒之結合，展現了媒體的文化空間與運動地景共構的文創想像，也呈現了運動、文化資本、商業、運動觀光與媒體在紐西蘭自然景觀上開展的想像地圖。

超過一百個紐西蘭景點被魔戒拍攝入鏡，僅南島皇后鎮就因此片獲利1500萬紐幣（約2億2千萬台幣）。⁵ 而紐西蘭結合了運動的消費與文化的消費，如被視為冒險之都的皇后鎮，以發展運動結合觀光產業聞名全球，紐西蘭的特色運動快艇（jetboat）即結合影片的拍攝景點，皇后鎮旁之卡威拉河（Kawarau River），此地原就是快艇泛舟的主要溪流，快艇是極具紐西蘭運動特色的運動產業項目，卡威拉河也是魔戒遠征軍划船通過亞苟

³游美惠，〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉，27。

⁴游美惠，〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉，31。

⁵胡致華、王明霞，《尋訪中土世界：紐西蘭電影之旅》（臺北：聯經，2002），124。

納斯峽谷，王之柱的拍攝景點。參與快艇運動者，如同佛羅多一行人沿著河岸經過峽口，途中還會經過皇后鎮聞名於世的高空彈跳橋，此地乃全世界高空彈跳的發源地。⁶

紐西蘭知名的空中跳傘運動 (sky diving)，不僅吸引全世界的極限運動愛好者在自然美景中，由空中一躍而下綜覽紐西蘭美景，魔戒故事風行全球之後，在紐西蘭多處的空中跳傘運動地景，在相關的媒介文宣、旅遊介紹與在地路標的標示，皆會在空中跳傘的運動場景標示其為魔戒電影的拍攝場景，並強調當從事空中跳傘運動的人從紐西蘭的天空往下看時，看到的不再只是自然地景，也是魔戒的中土世界與電影中的奇幻想像地景。

而皇后鎮 (Queenstown) 的多處遊湖與遊河旅遊行程，也常標示著在湖光山色中，會行經魔戒電影的拍攝景點，讓不同形式的運動在身體的移動中體驗魔戒故事。

東加里羅國家公園 (Tangariro National Park) 中的火山岩涵蓋多個魔戒拍攝場景，朗吉波火山平原 (the Rangipo Plains) 是首部曲開場出現的「黑暗之門」、被毛利人視為聖地的末日山脈的遠景，以及二部曲中佛羅多前往末日山脈的斜坡 (Slope of Mt. Doom)、魔多城裡的葛哥斯洛平原 (Gorgorath Plains) 與艾明末爾高地 (Eryn Mui) 都於此取景。而懷卡帕帕山 (Whakapapa) 頂即為首部曲結尾處、佛羅多和山姆遠眺魔多的取景點，遠方即是魔多國境。⁷

火山地景與運動不再只是健行與攀爬火山的活動，魔戒故事中的冒險路徑與攀山越嶺與所欲攀越的身體操練，在故事文化地景與電影影像的文化想像賦意加乘下，攀越火山不僅是體力、意志與心智的身體操練，更隨著魔戒故事的想像，運動攀爬者成為故事中的主角，如同魔戒故事中的角色，跟著魔戒故事人物中的旅程，同樣經歷著身體與精神的操練，而運動

⁶胡致華、王明霞，《尋訪中土世界：紐西蘭電影之旅》，115-118。

⁷胡致華、王明霞，《尋訪中土世界：紐西蘭電影之旅》，57-66。

不再只是原初的體力活動，更成為迷文化中的魔戒迷隨著故事行走的生命試煉，在自然地景之外，文學的生命跨越國際的文化疆界，也將體育運動和媒介的地景共融為健行者攀越人生歷程的自我生命印記。運動由此有了迥異於探索自然的旨趣，在紐西蘭重新被覆蓋的魔戒文化地景，讓人體驗新的文化想像。

而在火山取景的製片過程所發生的軼事，也成為登山者在登山途中的交流話題，火山成為一個延伸的片場，各國的登山者在登山過程中細數著新聞媒介傳播中的製播過程，將製播魔戒由棚內的場景拉到山頭，不斷口耳回溯的記憶使得拍片場景成為另一種傳說，在故事文本之外衍生出攀爬魔戒超越之山的運動體驗。

位居瑪塔瑪塔 (Matamata) 小鎮附近的哈比屯因魔戒而成為知名小鎮，瑪塔瑪塔原是懷卡托平原的酪農中心，哈比屯的拍攝景點亞里山大農莊 (Alexander) 在一片廣袤平原和錯落的大群綿羊中，保留了哈比人電影中的家屋，也就是哈比人主角佛羅多和叔叔比爾博居住的小屋，如同魔戒故事的開始，遊客在散步與健行中體驗故事場景，並觀看田園造景。場景中位於小丘前的濃密大樹，是全哈比屯前來參加比爾博生日晚宴場地的歡聚之樹 (party tree)，實則是為了拍攝而製作出來的造型樹，導覽介紹者還會特別說明其中的一片片樹葉都是臺灣製造而匯聚成大樹，因而在文創產製的想像地景裡，同時看到文創產業的國際分工中，國族脈絡如何鑲嵌進文化地景，並成為運動觀光文化產業傳播中，吸納在地親近性與認同感的口語話術與文化行銷。

四、魔戒故事和紐西蘭運動文化地景的構連與型塑

自然地景成為文化地景的過程之想像由何而來？媒介的形塑從中扮演了重要的角色，各種運動旅遊行程的包裝與形塑，透過各種媒介的行銷

與推廣，旅遊服務中心人員的引介，以及網站的運動行銷與文化構連，魔戒在紐西蘭各地成為推廣紐西蘭運動的重要媒介，召引著魔戒迷爭相探索紐西蘭運動文化，並體驗魔戒故事的中古世界。文化创意產業的體驗行銷，在故事化的運動地景中，帶領著體驗者在巡遊故事的歷程裡，透過運動同時體驗紐西蘭的自然地景。

在闡釋文學與地景之關係時，Mike Crang 認為文學不僅只是描繪區域和地方，文學也協助創造了地方，他認為多數人對地方的認識來自各種媒體，文學在塑造人群的地理想像方面扮演核心角色，他進而主張文學裡的空間關係常被賦予不同意義，不僅作品訴說著地方，作品的架構也訴說著社會如何在空間安排秩序。Crang 認為地理學和文學都是有關地方與空間的書寫，兩者都是表意作用的過程，也就是在社會媒介中賦予地方意義的過程。⁸ 魔戒故事在紐西蘭不僅重塑了地景與重新開展了地方意義，魔戒迷也經由文學作品想像著地景與體驗在其上的紐西蘭運動文化。

文化空間與地貌的重新想像與賦意，標示著紐西蘭地景和運動與文創的扣合，形塑著不同的想像地圖如何銘刻於原有的地景上，也顯示著運動作為文化之一環，如何在原有地景之上產生運動文化的地圖。紐西蘭的案例呈顯了在原有自然地景上，如何覆蓋上運動地景，而在運動地景上又如何層加上人文地景的樣貌。

而在第一個層次，可由「自然生成的地景——水景洞穴之賞螢活動」如何成為運動地景之一環之案例來呈現。賞螢的活動由英國殖民時期英國上流社會紳士淑女坐船入穴賞螢的活動，轉化為垂吊、溯溪、黑水漂、攀岩、賞螢五合一的運動，在運動旅遊行程的包裝中，傳播廣告 DM 的圖示由優雅的仕紳淑女穿著典雅正式服裝賞螢的坐船活動，變為身心鍛鍊的體育活動，在進入到螢火蟲洞之前，參與者須穿著運動裝備，學習由岩壁

⁸Mike Crang 著，《文化地理學》（王志弘、余佳玲、方淑惠譯）（臺北：巨流，2008），58-59。

懸吊而下，溯溪，以及體驗紐西蘭特色的運動黑水漂，最後在體驗極需體力勞動與訓練的攀岩而上回到原點。

原有的輕鬆坐船體驗賞螢的過程，在運動體驗的觀光規劃中，成為另一種身體的訓練與冒險，也同樣操練著身體與心智，在看到紐西蘭特有而知名的自然景觀前，運動成為另一種操演，成為更深刻的體驗自然文化的運動觀光體驗。文創包裝的體驗式活動，由此案例讓參與者不僅看到紐西蘭的自然景觀，也看到在自然地景之上附加的運動地景。

媒體也導引運動與心理，文化奇觀與運動奇觀可由運動做為儀式的視角，在遊戲中實踐與超越，心靈途徑與身體，成為象徵性的避難所，和運動休閒產業之結合。

五、運動、媒體、身體、地方知識與文化想像如何體現在紐西蘭與魔戒案例

在紐西蘭運動文化「魔戒化」而成為運動觀光景點結合運動消費的案例中，不僅將自然風景轉化為人文的想像風景，其中也涉及了實際面的資本、身體、地方、媒體、消費等面向，以及虛構面的想像、象徵等向度，故而本文論述運動與相關概念之關係。

(一) 運動與媒體

運動與媒體的構連常涉及國家神話的建構，運動員的身體也常成為銘刻各種國家共識的凝聚與商業文化消費的文化競逐場域。Tony Schirato 在論及運動與媒體間的連結關係時，引述 Holt 提及的法國運動報《汽車報》與環法自由車賽為例，說明環法自由車賽的路線穿越法國各地，並融入法國社群的日常生活，自由車賽不僅是運動，也同時結合與象徵了從夏日假期與法國鄉間的險峻與美景，到法國辛勤農夫的男子氣概與法國民族、國

家榮耀等一切。⁹ 環法自由車賽的成功擴大了《汽車報》的讀者群，也強化運動、媒體與商業間的連結關係，而法國自由車賽也容身於法國的國家神話之中。¹⁰

而運動、魔戒與紐西蘭同樣強化了運動媒體與商業和運動文創產業間的連結，紐西蘭特有的自然景觀在成為魔戒的拍攝場景後，紐西蘭人宣稱其自然地景比英國更符合魔戒中土世界的純淨地景，故事的場景由英國挪移至紐西蘭，紐西蘭也成功的將觀光產業由魔戒的全球化現象收編至紐西蘭全國各地的魔戒文化地景中，文化想像召引著全球的魔戒迷而來，紐西蘭繼而更進一步將運動文化產業納入此文化想像的地景，以推廣其特有的運動文化，如噴射快艇、空中跳傘、遊湖、攀登火山等運動，魔戒文化視為傳播媒介一環，如同自由車賽在法國，將運動圖景融入紐西蘭的運動社群生活，也更擴張了紐西蘭和魔戒共構的國家神話，彰顯其國家榮耀與拓展運動文化创意產業。

那麼，運動文化的身體涵蓋哪些概念呢？邱金松認為體育是透過運動的教育，而運動文化是指身體運動的文化領域。¹¹ 許明彰對於運動文化的特性則指出形成運動文化的因素涵蓋與運動意義與價值有關的觀念、運動規範、運動物品與運動技術等，運動可協助個人建立人生價值觀，並培養出多元思考，也能增進創造力的發展，同時也可減低壓力並使人獲得健康與滿足，運動文化也可間接影響政治的安定與經濟的繁榮。¹²

在論及體育運動與媒體的傳播關係時，許樹淵認為經由體育運動文化的傳播，媒體開拓閱聽眾的視野，也召引了想像力與創造力。¹³ 劉宏裕主

⁹Tony Schirato 著，《運動的文化分析》（國立編譯館主譯、何哲欣譯）（臺北：韋伯文化，2009），132。此段 Schirato 引述 Holt 之概念，請參照 J. Holt, *Sport and Society in Modern France* (Hamden, CT: Archon Books, 1980).

¹⁰參看 J. Holt, *Sport and Society in Modern France*.

¹¹邱金松，《體育社會學理論與方法》（臺北：正中書局，1993），35-41。

¹²許明彰，《運動社會學》（臺中：華格納，2005），386。

¹³許樹淵，《體育運動社會學》（臺北：師大書苑，2012），390。

張在運動、媒體和商業資本形構成當代運動文化的面貌時，媒體運動文化的複合體也需考慮文化和歷史上的情境脈絡。¹⁴劉宏裕也以歐盟的運動發展分析運動發展可做為強化貿易的手段，運動可做為經濟復甦、社會整合、意識形態、與增進國際關係的工具。¹⁵而在魔戒故事與紐西蘭運動文化的構連中，也可見到運動的多元功能。

而媒體與運動的構連也增進了不同形式的商業利益與成為流行文化之一環，如體育攝影在高空跳傘的運用，在高空跳傘時可搭配另一攝影者於高空拍攝與紀錄跳傘的經驗與過程。羅納德 B. 伍茲論及媒體與體育時，認為積極參與體育活動對多數人來說是健康的休閒娛樂方式，協助人們由日常生活中解脫出來，而科技的進展改變了觀看體育的方式，也將運動媒體整編進入流行文化的體系。¹⁶

(二) 運動與身體

運動的身體承載著各種文化權力的印記，Chris Shilling 在論及運動的身體時，認為運動發展會涉及身體的社會創造能力與遊戲能力，以及個人認同集體認同的發展。而做為運動場域的身體也常成為國族主義的象徵。¹⁷ 運動與魔戒在紐西蘭的扣合，使運動的身體成為乘載個人與社會動能，與迷文化集體認同發展，和國家神話與文化載體的多種文化驅動載具。

運動的身體也展現情感宣洩與逸出日常規訓的能動性，Chris Shilling 也援引伊利亞斯與唐寧 (Elias and Dunning) 的主張，認為在日常生活愈來愈可預測的秩序理性社會中，現代公民比過去更需要抹殺並壓抑情感，因而人類更想體驗公眾生活逐漸漠視的流動性與深切的社會歸屬感，模擬

¹⁴劉宏裕，《運動社會學導論》(臺北：師大書苑，2005)，386。

¹⁵劉宏裕，《運動社會學導論》，514-520。

¹⁶羅納德 B. 伍茲著，《體育運動中的社會學問題》(田慧主譯) (北京：人民體育，2011)。

¹⁷Chris Shilling 著，《身體三面向：文化、科技與社會》(國立編譯館主譯、謝明珊、杜欣欣譯) (臺北：韋伯文化，2009)，149-182。

「有控制的情感宣洩」，這些體驗有助於釋放情感緊張。¹⁸而魔戒與運動文化產業的結合提供了情感宣洩的運動體驗活動。

運動與遊戲提供人逃離日常的規訓，掌慶維認為身體有逃脫日常生活的需求，而運動教育應思考如何透過身體活動與運動遊戲的角色逆轉，提供學習者非日常的需求。¹⁹而如同攀爬紐西蘭火山時，登山者的運動身體透過身體活動，並可經由想像如同魔戒角色般進行個人冒險，也同時逃離平時的日常生活規訓，在運動與遊戲的身心經驗中，提升生命的能量與調節日常生活的節奏。

(三) 運動、地方知識與文化想像

地方和記憶涉及文化想像的多樣層次，也讓移動其中的身體與運動參與者經驗地方知識與心靈探索。Tim Cresswell 認為地方經由文學、電影和音樂等文化實踐而創造。²⁰Cresswell 也認為地方和記憶會糾結在一起，建構記憶的方式之一是透過地方的生產，而紀念物、博物館以及指定史蹟，都是將記憶安置在地方的例子，地方的物質性，意味記憶銘刻於地景中，成為公共記憶。²¹而紐西蘭運動地景與魔戒故事的結合，經由文化想像與魔戒迷文化融合運動文化，將記憶銘刻於地景，並與個人的移動交融，運動、地方經驗與文化想像構築深刻的身體經驗，將運動由身體的冒險與操練提升到心靈的文化經驗與想像圖景，運動也不僅是在自然地景中銘刻身體的印記，而同時經驗心靈的愉悅與文化賦意的精神冒險旅程。

¹⁸Chris Shilling 著，《轉變中的身體：習慣、危機與創造性》（國家教育研究院主譯、廖珮如、謝明珊譯）（臺北：韋伯文化，2013），67。此段 Shilling 引述自 Nobert Elias, and Eric Dunning, *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Oxford: Basil Blackwell, 1986.

¹⁹掌慶維，〈遊戲理論在運動教育上的啟示〉，《運動文化與運動教育》，許義雄等著（臺北：師大書苑，2004），251-271。

²⁰Tim Cresswell 著，《地方：記憶、想像與認同》（徐苔玲、王志弘譯）（臺北：群學，2006），132。

²¹Tim Cresswell 著，《地方：記憶、想像與認同》，138。

地方感的生成須經由文化的交流，郭姿麟認為創意城鄉與在地特色和文化脈絡相關，歐盟在規劃歐洲文化首都時即是透過創意活用文化遺產，在過程中運用對城市的記憶，凝聚共識，並建構對未來的想像，而地方感涉及個人和社會、文化、政治和自然環境的多層面互動交流，也可喚起歷史記憶與製造未來想像，並創造城市認同與編織城市意象。²²而紐西蘭運動透過魔戒全球化的想像與記憶，將魔戒迷對故事文本與衍伸電影的共同想像與文化記憶，銘刻於紐西蘭的自然地景之上，並將運動休閒與觀光召喚進一步的冒險旅程，在個人的體驗活動外，重新想像地方與製造運動與文化的未來想像。

而運用文化、媒介、故事與自然景觀發展文創觀光的他國案例還有如中國瀘江山水扣合劉三姐故事以創新文化產業，與《印象·麗江》等案例。以當地人文與生活文化為特色為內涵基礎，融入當地實景特色，並表現人與環境的相互依存關係。雖則形式的複製在境內境外的輸出並非都是成功案例，然而這些嘗試提醒了文化創意產業著重的非物質心靈與精神感受和文化商業化的衝突。²³而在運動文化和文創產業的構連中，也需反省與規劃能傳續運動的精神體驗與具文化在地特色的身體文化體驗活動。而此種故事文創和地景扣連的文化創意在不同區域的複製之後，也產生了不少並非成功的案例，因而在地知識與特色的重新思考，與在地文化社會脈絡的銜接，皆是此種構連形態極需注意的部分，不能僅是用同樣的經驗複製，而在地居民的參與及認同，更是成功與否的重要關鍵，而非僅是文化政治的收編與經濟掛帥的思維，如此參與其中的身體才有創意生發的可能，與精神心靈的提升。

運動、媒體與藝文活動的結合近來漸引起不同國家的重視，他國經驗以中國大陸四川對運動產業發展的思考為例，程林林說明「一極一片一帶」

²²郭姿麟、孔憲法、陳志宏著，《歐洲文化首都：這些年教我們的事》，（臺北：遠流，2013），6-22。

²³覃冠豪著，《文創淘金熱》，（臺北：上奇時代，2014）。

的產業布局，一極為成都運動產業增長極，一片為西部山地戶外運動產業片區，一帶為成渝健身休閒產業帶，而一極中涵蓋運動媒體，一片中重視山地戶外運動品牌知名度，皆將運動與媒體的構連納入運動產業布局的規劃。而在運動旅遊產業的規劃中，中國四川的案例整合了全省旅遊資源，以打破行政區以提升產業流動和聚集度的方式進行，另也以四川民族運動資源和旅遊資源，發展具四川特色的民族運動旅遊業，以促進民族地區運動旅遊業的發展。²⁴ 而此處提出的民族運動的地方想像，也是納入地方知識與特色及在地經驗的視角，將文化想像和地方知識體系銜接，以使運動的身體經驗民族特色的身心體驗。

運動結合地方知識與文化想像，以各國不同的特色運動、地理資源與文化地景，經由運動與藝術或運動與文學、媒介發展兼具地方知識與文化想像的運動體驗產業，不僅使運動文創成為構連自然、體育與人文的橋樑，也增添了不同形式的族群運動體驗。

六、批判視角突顯了魔戒和運動在紐西蘭的何種媒體政治經濟面向

魔戒和運動地景的構連由批判視角觀之須回應幾個重要問題：地景透過虛構故事的實景化，成為一種帶有文化想像的象徵資本，進而成為一種文化商品，然而，將運動與地景結合成為文化商品的一環，當一種文化政策將一個成功的商品化之文學作品轉植在運動地景上，如此的策略在文化创意產業的發展上究竟有何利弊？是否是文化创意產業的必經之路？此外，當一個城鎮的地標成為魔戒場景的拍攝地，該城鎮原有的文化記憶是否被取代？相對的，法國自由車賽事所概括的國家神話是否重新進入規訓

²⁴程林林，〈對四川運動產業發展的思考〉，《2013年兩岸體育學術研討會論文集》（臺北：海峽兩岸體育研究學會，2013），33-46。

的領域，使得自由車選手的身體被國家象徵的身體所銘刻，什麼又是抵抗魔戒「政治神話」的可能途徑？而使得運動身體可以不安於政治安定，經濟繁榮的魔咒。而過度強調由虛構故事、文化想像所編織出的迷文化，迷運動是否加深了當代身體被跨國文化資本與挪借的全球化文化符碼而進入更為其所操弄與擺佈的商品邏輯？如此是否可能造成扼殺在地文化，促使在地文化崩解的危機？

要回應上述重要問題須檢視魔戒故事和運動產業的扣連延展出兩個分屬的向度，其一是運動與文化創意產業的結合拓展了國家文化政策下所促發的文化消費與經濟提升，也增進了地方產業的發展，並召引了全球迷文化與觀光產業結合運動的風潮，將紐西蘭全國的運動圖景透過魔戒故事的文化符碼運作成為魔戒運動地景的文化奇觀，而參與其中的身體也成為各種文化消費的載體與各種文化權力與政商勢力運作的載具。其二則是將覆蓋於自然地景上的魔戒運動空間做為文化政策與文創產業規劃下，文化政治部署的空間戰役，將運動與自然地景的空間透過魔戒文化符碼的想像與賦意，重新形塑與收編進入現代化國家與商業資本運作邏輯的監看與控制，並讓參與者依循著資本邏輯的語意解讀與詮釋想像地景、運動與理解身體經驗，而批判視角的媒體政治經濟學觀點則從此種文化地圖的爭奪戰中，企圖檢視文化權力地圖的形構與藉由論述的多層次拆解文化權力運作的背後驅力，並檢視文化權力在文化空間收編過程中所可能產生的問題，與反省對在地知識與運動本質的維護。

(一) 運動與文化創意產業

體驗運動經濟的概念可視為探看紐西蘭運動與文化創意產業的向度，李天鐸於分析文化創意產業發展的社經脈絡時，認為符號消費的需求增加是對產品中文化與創意元素的強調與鼓勵，他並援引派恩與吉爾摩(B. Joseph Pine II and James H. Gilmore) 所提出的「體驗經濟」的概念，

認為以往以紀律與勞動力作為競爭條件的經濟體已漸被強調創造力與想像力等智慧資本的「體驗經濟」所取代，而體驗經濟強調由生活情境出發，藉由符號意義的操縱，賦予商品文化意涵、塑造感官體驗及思維認同。²⁵李天鐸並說明此為以生活風格、品味與體驗行銷之概念替原本的物質產品加值，並體現於全球中的流動品牌符號。

而魔戒作為全球流動的文化符號，在紐西蘭的運動文創產業中，被吸納為符號消費的重要元素，透過魔戒電影場景和運動體驗的重新賦意與想像，運動圖景交融了魔戒的象徵資本，成為體驗經濟的流動符碼，使得錯落紐西蘭各地的運動休閒在魔戒符號文化意義的操縱下，成為展現魔戒迷文化的生活風格、品味與體驗行銷，並創造豐沛的經濟產值。

而在迷文化與運動奇觀的面向，Howard L. Nixon II & James H. Frey 在論及運動迷與運動文化內涵時認為「在國際脈絡下，控制運動之意義的戰爭，是表現國家自尊、階級主宰或某種外國殖民化的方法。」其也主張運動涉及深層文化與個人意義，運動的象徵涉及奮鬥、掙扎、尊嚴、犧牲、紀律與成功等意義，而大眾媒體與廣告商「在建構運動比賽為虛擬儀式與奇觀時，將這些主題交織於運動中，以使這些主題顯得真實，並使運動有意義」，媒體運用創造並加強運動迷的角色。²⁶運動的迷文化與魔戒的迷文化之交融更為強化運動迷與文化迷的群體關係，在運動中激發熱情與填充記憶，個人經驗也與之構連，運動也可成為象徵性的避難所。

而 Joseph Maguire 等人則認為運動在不同時間提供不同功能，在歷史中也承載不同意義。而運動與各種文化形式如媒體間的互動，象徵運動在當代世界中的地位，同時也顯示商業化和消費的力量如何深刻影響各主流

²⁵ 李天鐸編著，《文化創意產業讀本：創意管理與文化經濟》（臺北：遠流，2011），21；部分參照 B. Joseph Pine II, & James H. Gilmore, *The Experience Economy: Work Is Theater & Every Business a Stage*, (Boston: Harvard University Press, 1999).

²⁶ Howard L. Nixon II & James H. Frey 著，《運動社會學》（王宗吉譯）（臺北：紅葉文化，2000），66-78。

休閒活動。²⁷

在紐西蘭地景從事的運動成為魔戒迷參與的儀式，經由魔戒符碼的賦意與想像，運動有了不同於在其他地景運動的多重意義，就不少魔戒迷而言，攀爬魔戒聖山的意義只能在紐西蘭地景才能享受如此的愉悅，而從日常生活的規訓脫逃與心靈的逃逸與釋放也在故事的地圖覆蓋上才能在自然地景中感受，文化的消費與運動的消費在運動體驗中鮮活的複刻進入運動者的身體，而故事中涉及的奮鬥、掙扎、尊嚴、犧牲、紀律與成功等意義，也不僅是運動文化本身，而同時涵容隨著故事角色穿越攀爬的生命經歷，運動體驗與故事及個人生命的體驗在多義且層層覆蓋的文化地圖中，展演著身體運動體驗的多樣形貌。

(二)地圖的爭奪戰

魔戒與運動地景也呈顯了文化地圖的競逐，包曼 (Zygmunt Bauman) 援引了傅科的全景樓概念指出文化地圖的競逐，並指出繪圖實質的重塑空間，「以前是地圖反映與記錄了領土的形狀，如今，領土必須變成地圖的倒影」，他也說明進行地圖的爭奪戰時，現代國家在爭奪主權的戰役中，空間的可辨識性和能見度變成非常重要，國家為了合法掌控社會互動的模式，必須控制各種互動場所的能見度，從而掌握行動者的互動，而現代國家所致力推動的國家部署現代化，也為了建立此種控制，因而他認為現代化的過程是一場以空間重組為名的戰役，主要是為了掌握製圖室的權利，而現代空間戰爭的目的是為了把社會空間全納入官方地圖，故而須取消其他的地圖繪製與空間詮釋，不容使用者進行空間的語意解讀與草根的詮釋創舉，但他也說明，儘管如此，詮釋仍可能滲透進空間的片斷之中，當權者很難由上到下控制這些空間的片斷。²⁸

²⁷Joseph Maguire 等著，《運動世界的社會學》(黃東治、邱金松總校譯)(臺北：學富文化，2008)，148。

²⁸包曼 (Zygmunt Bauman) 著，《全球化；對人類的深遠影響》(張君攻譯)(臺北：群

而在紐西蘭的文化地圖的競逐戰中，我們見到魔戒符碼在國家文化政策的推動下成為出現在紐西蘭各地的標示符碼，滲透進原有自然與人文地景的本有樣貌，當中涉及了原有在地居民本有的地景想像以及長久生活於在地的日常生活的空間理解。其中，當然有人樂於在原有地景上加入文創與媒介元素以使得地景更加豐富及具備賦加的文化元素，並以在地地景能吸引魔戒全球迷文化為榮，並欣然認可納入全球符碼的連結，但是，也會有人期盼保有原來的空間理解，以及喜愛原有質樸地貌的原有樣態。因而文化空間地圖的競逐便顯現著多樣的向度，同時對在地居民與外來參與者產生影響。

觀點則是另一個論述向度，包曼 (Zygmunt Bauman) 主張並非所有的觀看都具有同樣的價值，因此總有一些觀點掌握特別優勢與最佳視野，他也解釋對當地村民或平民的日常活動而言完全熟悉、清楚明瞭的地域，對首都的權威卻是陌生的，而「現代化過程」的主要面向與標記即是要扭轉這種關係。²⁹ 於是魔戒的想像與文化符碼被納入收編地圖的場域，將在地熟悉的地景吸納進入文化奇觀的消費場域，在提振經濟與宣揚國家認同的觀點取得優勢視野與觀看的權力向度時，經由敘事的詮釋與媒介傳播，運動產業與自然地景皆被吸納進入運動文化消費地圖，成為可供國家文化政策收編馴服與監看的控制科層。參與者自主運動操練體能與心性的身體，也成為商業競逐與國家文化政策可資操弄與收編的權力交錯場域。

身體是傳播的重要載具與文化權力的競逐場域，陳明珠在論證身體傳播的觀點時，說明尼采提出的身體是流動變異與權力意志的中心，身體也因能動與反動力的衝突碰撞而產生新意義的身體，並且身體是自我充實、豐富與提升的，身體也是世界起源性的詮釋與評估依據。而傅科更進一步將尼采的身體觀延伸為身體政治的論述，認為身體在多元的權力知識系統

學，2005)，37-42。

²⁹包曼 (Zygmunt Bauman) 著，《全球化：對人類的深遠影響》，40。

中生成，而身體是權力運作的場域，在全景敞視的監控機制 (panoptic mechanism) 下，身體被規訓、操練與建構。儘管傅科指出權力無所不在，然而權力也會招致反抗，因而權力在不穩定中不斷變遷與重組，身體政治便在此運作機制中形成。³⁰

而運動的身體也在能動與反動的衝撞中產生新身體，運動參與者的身體一方面為消費形制與政治監看的權力板塊所監控，一方面卻也在權力空間的縫隙中反抗與自我充實與提升，因而權力在不穩定中不斷變遷與重組。

然而傅科在論及權力的控制時，仍提到反向的抵抗能力，亦即參與者仍能由空間的縫隙中找到想像空間的自由能量，在政商權力的層層控制中找到心靈自由生發的路徑，在消費的同時仍以自主的方式進行個人的想像愉悅與身體操練。而在地知識也應能在特定脈絡下，反轉或重新尋找優勢的觀看點，而非一定馴服於文化政策下的特定觀點。

紐西蘭透過文化政策推廣文化創意產業的過程，將植基於自然地景的運動產業扣連魔戒故事，重塑地景的將魔戒地圖覆蓋於原有地景，然則在權力交錯的縫隙中，運動身體與心靈仍有反性抵抗的能力，不盡然全由上到下的權力監看所控制，在地知識體系脈絡也常產生抵抗的力量，個人經驗的愉悅與心靈提升也常逸出規訓之外，在生命的運動冒險中激發生命的創發。

七、紐西蘭案例提供臺灣運動文化可資借鏡之處

運動、文學與媒體在臺灣仍是分立的領域，而未將之置放於文化空間的想像下思考文化創意產業如何與運動文化構連。英國文化部涵蓋體育，

³⁰ 陳明珠，《身體傳播：一個女性身體論述的研究實踐》(臺北：五南，2006)，18-19。

臺灣的文化政策也曾有主張認為運動文化放在文化部會比教育部來的適合，然而不論運動的政策執掌屬於哪個部會，紐西蘭運動文化與文學及媒介的文化想像提供了一個思考與發展的面向，可將臺灣的文學與媒介的地景扣連不同的運動活動，重新想像臺灣的運動與文化地圖，讓從事不同運動的人口與族群，能夠在運動的過程同時體驗文化地景與認識臺灣文學或媒體文化，將體力的勞動與身體的訓練，同時搭配精神性的文學體驗或文化深植與想像，應是在發展文化創意產業可思考的另一種體驗文創。

如何將運動文化納入臺灣文化政策與文化創意產業之規畫，將是臺灣可思考之方向。原住民運動產業與在地特色地景之規劃與原住民傳說、文學與文化之重新想像，也可能是新的運動文化與文化創意產業交疊共榮的新文化板塊與休閒觀光產業發展契機。

而原住民文化、運動與文創的構連或可激發族群運動與文創的嶄新面向，例如獵人文化、運動與原住民神話故事的交融，或鄒族祭儀的介紹，在紐西蘭毛利文化與魔戒拍攝場景與地方知識的交流經驗，或可提供臺灣運動文創的重新想像。

高俊雄認為臺灣的戶外運動休閒體驗須與觀光旅遊、當地社會和專業人力資源培育體系整合，以使參與者可在自然環境從事戶外運動休閒並體驗當地社會文化。³¹

運動、媒體與文化想像的結合可增添體驗文創的各種可能，例如原住民的獵人文化，即是包含了運動文化與族群文化的多元文化面向，如能細緻的規劃，將原住民固有的傳說故事，歷史脈絡配合部落地景與獵人的運動訓練，不僅能將體育活動與教育融合進入更具人文內涵的風貌，也能在作為獵人的運動操練外，更能熟悉獵人的精神面貌、部落傳說與文學。

石蒂文 (Stevan Eldred-Grigg) 在《紐西蘭的文學旅程》一書中談到紐西蘭人喜愛文學和歷史，當作者在島嶼探索尋訪時，藉由故事和歷史找到

³¹高俊雄，《運動休閒管理》（臺北：華都文化事業，2008），317。

自己的路途，而紐西蘭作為讓作家與讀者居住與想像的地方，透過島嶼的故事，使作者不再身世飄零。³² 而臺灣如何透過島嶼的故事，使文學媒介扣合運動文化想像，讓身體文化記憶島嶼的故事，透過運動的身體探索與找到自己並強化地方認同，應是運動與文化產業可資思考之處。

此外，如近年來鄒族藉由發展獵人文化，與將獵人文化書寫進入文學作品，皆可透過運動、文學與文化地景的重新想像，參照紐西蘭的案例，試圖發展獵人運動文化與族群文化復振與推廣的多樣可能性，使運動與文化產業更進一步結合，並使運動愛好者在進行運動時也得以進一步體認族群文化的精神之美，與在運動所在地景理解神話傳說，運動、族群與文學的不同迷文化或可在體驗文創的經驗中，同樣進行生命的冒險旅程。

在述及原住民族與文化產業時，楊仁煌強調原住民的參與可團結部落與社區，進行文化的保存與發展，並呈現給國際了解，由美國印地安與澳洲及紐西蘭原住民對自身文化保存的努力，可參見透過民族的重構創塑文化自我覺醒與自主自治，並使民族與文化永續傳承發展。³³ 而此處所強調的地方參與和地方知識的理解，同樣提醒著透過運動文化發展地方文化產業時，不僅可將身體的運動銘刻地方記憶與族群意識，更要透過納入熟習地方知識的人士，使運動的文化觀光能更深化並促發地方的文化能動性。

而省思文化產業發展時，楊敏芝強調需重視自發性與具備地方動力，使地方的文化認同成為新的價值重建基礎，以及具備地方文化特色。³⁴ 族群透過特有運動文化的復振，不僅可彌補歷史與傳統文化的失憶與斷層，也可透過體育運動的文化意象行銷，掌握文化產業的主體性與特殊性。

扣合運動與文化創意產業，使富涵族群文化意義的運動成為部落凝聚

³² 石蒂文 (Stevan Eldred-Grigg) 著，《紐西蘭的文學旅程》(石莉安譯)(臺北：聯合文學，2004)，5-7。

³³ 楊仁煌，〈原住民族與文化產業：兼論原住民族文化自治與觀光產業〉，《多元文化、文化產業與觀光》，洪泉湖、劉煥雲主編(臺北：揚智文化，2010)，27-55。

³⁴ 楊敏芝，〈文化產業理論思潮初探與發展省思〉，《文化生活圈與文化產業》，辛晚教、古宜靈、廖淑容編(臺北：詹氏書局，2005)，195-209。

共識與共同想像的生發之處，也使部落觀光不成為表面與充滿商業剝削的機制，而是透過運動文化落實傳承部落文化與增進多元文化理解與溝通的深層文化交流，如此方為文化與觀光產業和文化政策在進行相關規畫時，藉以增進地方感、族群文化記憶與想像，以及與各族群文化交流的正向發展並透過運動文化構連地方專業與地方知識。

而在自然地景進行饒富族群意識的運動觀光與體能操練中，在文化層面同樣可重探部落歷史，凝聚族群共識與召喚文化記憶，並透過運動與文化記憶的構連重新想像地方，並讓運動的身體成為承載文化記憶的介質，透過文學、文化與影像的多重傳佈，在體驗運動與文化的同時，形塑新的歷史文化記憶，並透過運動文化重新想像地方的未來。

八、結論

紐西蘭由甫下機場時即可在機場內看到魔戒角色的龐大造型模型由天幕俯視，各種魔戒衍伸的文創商品充填著機場的商業店面，宣稱著遊客進入魔戒王國，而結合天然的地景與特有的運動文化，紐西蘭塑造了運動與文化的奇觀，召引著世界的運動迷、魔戒迷與自然野趣愛好者共同探索未竟之地，與巡走於心靈的探險，身體的移動跨越了文化空間與地方，讓個人的生命經驗在純淨地景與心靈圖景中冒險，在飆汗與滑行的困難山路中攀登火山，與在刺激的噴射船與空中跳傘中，讓運動的身體與想像中的魔戒地景融構成另一幅生命記憶與身體經驗，在精神性的冒險旅程中提升身體動能與強化心靈質量。而運動與文學、媒體、文化創意產業和文化想像的多重構面，同樣吸納了全球魔戒迷文化的文化能量，也增進了運動、媒體、觀光與商業的結合，拓展了運動文創的想像與產值，也為紐西蘭在運動冒險王國和魔戒王國的版圖中構連了新的可能性與創造了更多國家運動與文化產值。國家的凝聚和文化彰顯也從而強化，並進一步突顯紐西

蘭的運動文化影響力與宣揚國家特色，流行文化全球化的過程如何藉由故事吸納與發揚，在紐西蘭案例中看到文化想像如何結合身體的運動經驗並發揚光大與創意延伸，臺灣相關運動地景與運動特色產業應也可參照相關模式，延伸具人文體驗的運動文化。使運動愛好者與文化消費者能在不同區域的特色體育文化中，體驗兼具人文，地理與身體運動的文創活動，並增進國家運動與文化消費的產值與心靈精神的提升。

運動身體在全景監控下，仍可透過遊戲逃逸，也可透過個人意志與經驗與想像獲致愉悅與心靈提升。迷文化經由運動身體與文化想像所經驗的身心鍛鍊，不全然是文化政治與商業可收編，也可能有不同形式與層次的抵抗。當然，在制定體育與文化揉合的文化政策時，切勿以商業促發為唯一考量，而應更有意識的找出運動植基之文化與社會脈絡，與和運動連構的在地知識和自然地景，以及運動精神的核心意旨，由此連結到基於地方知識的文學、神話、文化體驗與社會情境脈絡，方能讓體驗與個人的身體操練與心靈感受能同時享有愉悅、提升與滿足的個人生命體驗，如此，運動與文創及自然地景的結合，方不致被商業資本與政府政策收編，而成為透過消費而達到控制監控與特定觀視的馴化途徑。創意的身體也才可能透過運動的身體逃逸日常的規訓路徑，透過文化的想像開展任人生命豐富與翱翔的抵抗路程，而運動的身體方能承載靈動的想像與釋放自由的身體與心靈。

引用文獻

Chris Shilling 著，《身體三面向：文化、科技與社會》（國立編譯館主譯、謝明珊、杜欣欣譯），臺北：韋伯文化，2009。

Chris Shilling 著，《轉變中的身體：習慣、危機與創造性》（國家教育研究院主譯、廖珮如、謝明珊譯），臺北：韋伯文化，2013。

- Joseph Maguire 等著，《運動世界的社會學》（黃東治、邱金松總校譯），臺北：學富文化，2008。
- Mike Crang 著，《文化地理學》（王志弘、余佳玲、方淑惠譯），臺北：巨流，2008。
- Tim Cresswell 著，《地方：記憶、想像與認同》（徐苔玲、王志弘譯），臺北：群學，2006。
- Tony Schirato 著，《運動的文化分析》（國立編譯館主譯、何哲欣譯），臺北：韋伯文化，2009。
- Howard L. Nixon II & James H. Frey 著，《運動社會學》（王宗吉譯），臺北：紅葉文化，2000。
- 包曼 (Zygmunt Bauman) 著，《全球化；對人類的深遠影響》（張君玫譯），臺北：群學，2005。
- 石蒂文 (Stevan Eldred-Grigg) 著，《紐西蘭的文學旅程》（石莉安譯），臺北：聯合文學，2004。
- 李天鐸編著，《文化創意產業讀本：創意管理與文化經濟》，臺北：遠流，2011。
- 邱金松，《體育社會學理論與方法》，臺北：正中書局，1993。
- 高俊雄，《運動休閒管理》，臺北：華都文化事業，2008。
- 許明彰，《運動社會學》，臺中：華格納，2005。
- 許樹淵，《體育運動社會學》，臺北：師大書苑，2012。
- 覃冠豪，《文創淘金熱》，臺北：上奇時代，2014。
- 郭姿麟、孔憲法、陳志宏，《歐洲文化首都：這些年教我們的事》，臺北：遠流，2013。
- 楊仁煌，〈原住民族與文化產業：兼論原住民族文化自治與觀光產業〉，《多元文化、文化產業與觀光》，洪泉湖、劉煥雲主編，臺北：揚智文化，2010，27-55。

- 楊敏芝，〈文化產業理論思潮初探與發展省思〉，《文化生活圈與文化產業》，辛晚教、古宜靈、廖淑容編，臺北：詹氏書局，2005，195-209。
- 劉宏裕，《運動社會學導論》，臺北：師大書苑，2005。
- 胡致華、王明霞，《尋訪中土世界：紐西蘭電影之旅》，臺北：聯經，2002。
- 陳明珠，《身體傳播：一個女性身體論述的研究實踐》，臺北：五南，2006。
- 程林林，〈對四川運動產業發展的思考〉，《2013年兩岸體育學術研討會論文集》，臺北：海峽兩岸體育研究學會，2013，33-46。
- 游美惠，〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉，《調查研究》，8（臺北，2000.08）：5-42。
- 掌慶維，〈遊戲理論在運動教育上的啟示〉，《運動文化與運動教育》，許義雄等著，臺北：師大書苑，2004。
- 羅納德 B. 伍茲著，《體育運動中的社會學問題》（田慧主譯），北京：人民體育，2011。
- Elias, Nobert, and Dunning, Eric, *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Oxford: Basil Blackwell, 1986.
- Holt, J., *Sport and Society in Modern France*, Hamden, CT: Archon Books, 1980.