

## 運動的共戲經驗之詮釋

黃芳進\*

### 摘 要

本研究旨在以詮釋學的方法，理解運動競賽中的共戲經驗。首先與世俗意識對話，澄清其無法直接進入運動的共戲經驗中，以理解運動愛好者何以熱愛運動。接著經由詮釋學的考察後，發現運動者與觀眾的共戲經驗為一種實踐，非一般言語可窮盡其意義，也不是一種非黑即白、非美即醜的單一經驗，並提出八項特性：悠遊於通俗與崇高間；品嘗於人為與自然間；置身於現實與虛幻間；倘佯於確定與不確定間；緊緊於回顧與期待間；觸動於極苦與極樂間；轉換於極動與極靜間；遊走於正軌與邊緣間。本研究進一步揭露運動的共戲經驗之特質是交錯的、多變的、轉化的、具有整體性意義的、以及直入生命深處的。雖然運動者與觀眾在運動情境中彼此相互感染，形成你儂我儂的經驗內涵，在經驗的面向上是相似的；然而，運動者與觀眾儘管在經驗的類型上相同，但在經驗的質感上有所不同。

**關鍵詞：**共戲、運動競賽、詮釋學

---

\* 作者黃芳進為國立嘉義大學體育學系副教授。E-mail: hfj@mail.ncyu.edu.tw

## **Towards a Hermeneutic Description of the Co-Play Experience of Sport**

*Fang-Jing Huang* \*

### **Abstract**

The aim of this paper is contributed to expose the Co-Play experience of sport by hermeneutics. In taking up hermeneutic standpoints, it is suggested that there are eight major existentially dialectical clues by athletes and audiences in the sport. The eight clues consist of the dialectical relationships between general earthliness and dignified greatness, artificial and natural, real world and imaginary world, certainty and uncertainty, retention and expectation, extremely good feeling and extremely bad feeling, extreme move and extreme quiet, normal and deviation. It is suggested in this paper that the essential characteristics of the Co-Play experience are intricate, changeable, transformable, holistic, life-worldly. Finally athletes and audiences are similar in types of experience, but they are some differences in quality of experience.

**Key words:** Co-Play, sport competition, hermeneutics

---

\* Fang-Jing Huang, Department of Physical Education, National Chiayi University.

## 一、前言——從運動的魅力中展開

一般而言，當提及運動愛好者<sup>1</sup>為何會參與運動競賽？通常會想到心理學上的動機說法，以瞭解他們參與運動的動機，在競技運動方面通常會提及，運動者參與運動的動機可分為內在動機（如興趣、成就感）與外在動機（如勝負、酬償）。溫柏格（Weinberg, R. S.）、顧爾德（Gould, D.）則提及，青少年參與運動的主要動機是改善他們的技能、有樂趣、與朋友在一起、經驗興奮與刺激、達到成功以及發展體適能等；成年人的動機則包含健康因素、減體重、體適能、自我挑戰以及感覺更好等，有時一個人不只一種動機<sup>2</sup>。此外，一般認為觀眾之所以會去欣賞運動競賽，經常是：比賽過程精彩、好看；想知道比賽的結果；喜歡現場的氣氛；有他所欣賞的運動員；本身亦從事該項運動……。

然而，若從實際參與運動的經驗中進行理解，可發現運動愛好者之所以喜歡運動，甚至愛上運動、迷上運動，主要在於運動的魅力（運動對人產生的吸引力），它所蘊含的意義，似乎不只是如上述般的簡單與明釋。此猶如張毅所提及，藝術對人類來說有著特殊的魅力，它似乎有一種內在的魔力，時時刻刻的吸引著人們，使他們不放棄為它身心完全投入的機會<sup>3</sup>。我們不禁要問，其魅力究竟緣何而出？難道僅僅因為藝術使人感到身心舒暢嗎？事實上，問題似乎沒有那麼的化約。同樣地，運動對人類（尤

---

<sup>1</sup> 此運動愛好者並非包含為了賭博或請運動員簽名的觀眾，以及被迫從事運動的運動者……等，而是指經常參與並喜愛運動本身，進而迷上運動的觀眾與運動者，此才能真正融入共戲中。

<sup>2</sup> 溫柏格、顧爾德（R. S. Weinberg & D. Gould）著，《競技與健身運動心理學》（*Foundations of Sport and Exercise Psychology*）（簡曜輝等人譯）（台北：台灣運動心理學會，2002），45。

<sup>3</sup> 張毅，《藝術的魅力》（台北：新雨，1995），19。

其是運動愛好者)而言亦為如此。

至於運動這股不簡單的吸引力(魅力),可說是運動愛好者置身於運動世界中,獲得之最直接、最真實與最深刻的經驗所引發出來的力量,此經驗即為「運動愛好者」與「運動本身」相互玩遊戲<sup>4</sup>(亦即共戲)所形構出來的。在運動的「共戲」(意指「運動愛好者」玩「運動」,同時「運動」也玩「運動愛好者」)中,其經驗具有混沌、模糊、深刻與交錯等特性,難以用言語明釋,研究者將它稱為「共戲經驗」,而它所產生的力量則可稱為「共戲的魅力」,是一種讓運動愛好者愛不忍釋的牽引力。

共戲經驗有別於世俗(此處意指非運動愛好者之一般人)瞭解運動的意識(指理性的思維),是運動愛好者直接在運動經驗中,深刻且整體的形構出來。研究者以為,德國哲學家高達美(Hans-Georg Gadamer, 1900-2002)的詮釋學能夠將共戲經驗的內涵較如實的呈現出來,因此,本研究以高達美的詮釋學為研究方法,先釐清世俗意識的存在,並經由熱愛運動的運動者和觀眾直接與運動世界之「對話」<sup>5</sup>,進而理解出共戲經驗的意義。具體而言,本研究在說明研究動機、問題背景後,先描述本研究的方法;接著,研究者以詮釋學為進路,與相對於共戲經驗的世俗意識對話;再者,考察與理解運動愛好者(包含運動者與觀眾)之共戲經驗的內涵;並進一步提出共戲經驗具有交錯的、多變的、轉化的、整體的及直入生命的特質;最後形成結語,綜述本研究的結果,提出運動者與觀眾參與運動之共戲經驗裡,除了彼此相互感染與交雜外,亦因其參與方式的不同,具有質感上的差異。

<sup>4</sup> 所謂相互玩遊戲是以德國哲學家高達美的遊戲概念為根據。他以為,遊戲進行時,並非只是單向的遊戲者玩遊戲,而是當遊戲者玩遊戲時,遊戲本身也玩遊戲者,在其中不斷的來來回回,此稱為相互玩遊戲,亦為本研究所稱的共戲(Co-Play)。

<sup>5</sup> 此「對話」意指運動愛好者親身參與運動時,面對多變的運動情境,雙方不斷的互動、不斷的交流作用,他透過此實際過程直接理解運動世界,此過程亦為雙方之一種「對話」的過程。

## 二、詮釋學的路徑

本研究以高達美的詮釋學路徑為出發，理解運動世界之共戲經驗的意義，並且以他的詮釋學基本論點——「視域融合」(fusion of horizon)為進路。所謂「視域」乃意指人置身在歷史的脈絡當中，無論拒絕或接受，皆免不了受到歷史傳統的限制，此讓每個人保有「前見解」(prejudice)<sup>6</sup>，也因而提供詮釋者具有屬於自己的視野，此稱為「視域」<sup>7</sup>。它並非靜態的，是不停的運動著，而且是開放的、非固定的、非封閉的，這樣才能超越近在眼前之物，以更好、更大的整體與更真實的程度去觀看所要理解的事物<sup>8</sup>。

所謂「視域融合」是詮釋者把自身視域置入文本相關的處境(時空背景、情境)中，並且不斷地進行檢驗，通過與過去交接以及通過理解傳統的努力，使過去與現在、理解者自身與文本的視域相互融合<sup>9</sup>。因此，「視域融合」即為理解的完成，理解不只是將作品明確地說清楚而已，更是透過詮釋「重新」把握作品寫作時的視域(與作品有關的種種)。面對這樣的視域，在作品和自己的視域中進行對話，而達到「視域融合」<sup>10</sup>。當我們進入理解時，理解者與文本的視域不會消失，而會形構成出包容歷史與當下的整體視域，使原本不合理的視域在此視域中得到調整與修正<sup>11</sup>。

<sup>6</sup> 「前見解」乃為詮釋者在理解之前已存在的相關看法。此是一種歷史傳統，它不需要任何合理的根據就一直支配著我們，也是我們理解的依據，沒有它則無法進行理解。H. G. Gadamer, *Truth and method*. Trans. by J. C. Weinsheimer, & D. G. Marshall, (New York: Continuum Publishing Company, 1994) 281.

<sup>7</sup> Gadamer, *Truth and method*, 302.

<sup>8</sup> Gadamer, *Truth and method*, 305.

<sup>9</sup> Gadamer, *Truth and method*, 306.

<sup>10</sup> 楊深坑，《柏拉圖美育思想研究》(台北：水牛，1988)，5。

<sup>11</sup> 何衛平，《高達瑪》(台北：生智，2002)，141。

本研究運用視域融合的方法理解運動的共戲經驗時，並不只是將運動世界的共戲經驗說明清楚，而是研究者的視域與共戲經驗的視域互相對話，以達到視域融合。在理解共戲經驗時，不將它視為一個固定的真實，而是研究者與該文本不斷地對話，從此經驗中形成的意義。具體而言，研究者首先要認清自身有關運動與共戲經驗的前見解，此包含研究者在理解前已存在的運動、遊戲與世俗意識等概念。雖然這些前見解既無法也無需丟棄，但是研究者須明確考察其正當性，並在研究的過程中不斷地檢驗（對話與修正）與反省。再者，研究者應帶著寬廣且開放的視域之精神，向運動的共戲經驗提出問題，根據這些問題，與它進行對話，此對話不只是思維的，而是包含整體性的經驗。在這樣的過程中，不斷循環地進行理解，進而達到研究者過去、現在的視域，以及運動的共戲經驗等視域相互融合。

此外，研究者必須認清本研究的視域融合具有兩個層次，一方面是運動愛好者與運動世界之視域融合；另一方面則是「研究者」與「運動的共戲經驗」之視域融合。此外，研究者在本研究裡亦具有一個角色，即為運動愛好者之一。因此，研究者不僅與共戲經驗對話，以理解共戲經驗的意義，有時也與運動世界直接對話，形構成共戲經驗，其二項對話不斷的循環。在此之前，研究者先與世俗意識進行對話。

### 三、世俗意識的描述

本研究所提之世俗的意識，意指未真正參與和長期投入運動的人（指旁觀者），經常站在旁觀的位置，以理性思維去理解運動之意義，其中包含不願從事運動的人提及自身不參與運動的理由，對運動的看法，以及對他人熱愛運動的瞭解等。

首先，某些人不願參與運動的意識中，其理由包含：有些人認為運動似乎與我不相干，自身不善於且不想從事運動；有些則認為自己的身體健康狀態良好，所以不需要從事運動；也有人認為運動太危險或太勞累，所以不願意參與運動等<sup>12</sup>。再者，他們經常站在遠處端視著運動，將運動競賽視為粗枝大葉的活動；不需花腦筋與四肢發達的活動；通俗且難登大雅之堂的活動；並非是重要的事；有時為了健康不得不做的活動等。此外，他們經常以為，有人會去從事運動是因為沒有重要的事要做；或者聽到醫師的忠告——多運動可促進健康，包含可以減重並維持良好的體適能；或者與要好的朋友相約去運動；或者結交朋友等。至於欣賞運動方面，他們經常認為有人會花許多時間去觀看運動，可能因為沒什麼重要事要做；下賭注而欲知道戰況與戰果；為自己喜歡的運動者或隊伍加油；或者想見心儀的運動者等。上述的意識通常視運動為達到某些目的的手段，一旦這些目的不存在時，則提不起興致或不願意參與運動。

相對地，關於那些因經驗「興奮與刺激、自我挑戰以及感覺更好」等激情與深刻的共戲經驗而從事運動的人，似乎與世俗的意識不同。他們較能直入運動本身而被吸引，也較容易成為運動的愛好者。同樣地，受到運動本身所吸引的觀眾，亦較容易成為欣賞運動的愛好者。雖然他們經常經驗到共戲經驗，但是此經驗並非上述之概述語句可理解。因此，研究者透過詮釋學的考察，以理解共戲經驗是一種什麼意涵的經驗，才擁有如此誘人的動力。

---

<sup>12</sup> 盧俊宏、卓國雄、陳龍弘，《健身運動心理學：理論與概念》（台北：易利，2005），121-122。

## 四、共戲經驗的內涵考察

共戲經驗有別於世俗的意識，而且經常經驗到世俗意識所看不到的另一面，例如世俗認為運動競賽是通俗的活動，運動愛好者則在運動競賽裡經常經驗到崇高。由於經過詮釋學的考察後發現，共戲經驗並非單一的感覺、感受或情感，而且呈現流動、豐沛與多面向的性格，因此本小節提出多面向的共戲經驗，並以其鮮明與深刻的兩端（此兩端並無分割二者的界線，而是形成一個連續體，在兩端之間，兩者皆並存且濃淡程度不同）加以描述，以期將共戲經驗之深刻、複雜、變動不居與來回流動的特性呈現出來。

由於本研究所提的共戲經驗，並非意指運動者與觀眾相互玩遊戲<sup>13</sup>，而是運動者與運動本身玩遊戲，以及觀眾與運動本身玩遊戲等，因此，以下將共戲經驗的內涵分成運動者與觀眾兩方面，並以分項的方式加以考察。事實上，這些項目彼此間總是相互交雜、難捨難分。然而，本研究之所以將此經驗線索分項描述，並非意謂它們為各自獨立、互不相干的存在，亦非其已道盡所有共戲經驗的內涵，而是在寫作過程中，為了澄清之便（便於讀者理解）的權宜方式。

### （一）運動者方面

#### ■悠遊於通俗與崇高間

原本肢體操作是日常生活的基本現象之一，包含拿筆寫字、上下樓梯、跑步去搭車、打掃環境……等，皆具有通俗性。在運動方面如田徑的跑步、網球的手握球拍、自行車賽的騎車……等，亦具有一般肢體操作的

---

<sup>13</sup> 此乃以為運動者並非為觀眾而表現。



通俗性，所以世俗意識經常以為運動是通俗的。然而，這些通俗性的肢體操作一旦進入運動競賽，則展現出崇高的一面，也就是運動者從通俗的肢體操作經驗到運動的崇高性。例如運動者悠遊在一場網球賽中，經驗到看似平常的握住球拍以及揮動球拍的動作，卻是一件不平凡的掌握，就連擊球的一瞬間要握緊球拍，即非一件容易的事。更何況在瞬息萬變間，要做出有效的擊球，著實令運動者經驗到它的崇高性。事實上，當悠遊於通俗與崇高間時，方能經驗出運動崇高性的奧秘，也就是一種肢體操作的崇高性，馬拉松賽跑亦為貼切的例子。由於它從頭到尾皆在跑，旁觀者視它為只是一直跑，是再簡單且通俗不過的一項運動。當運動者在過程中奮戰，以及放盡氣力完成全程時，方能經驗它的崇高性，同時感受到自己正在追求或達到優越。

#### ■品嘗於人為與自然間

運動競賽本身即為人為的操作過程，這種人為的過程，例如運動者學習游泳（如蝶式）技能時，從完全不會開始接受教練的指導，透過意識與認知刻意地學習，也不斷地模仿與練習欲學習的動作。在學會了之後，進而要求熟練與高效率，最好能達到如海豚般的自然，此可說是從人為至自然的過程。在運動競賽的過程中，運動者有時經驗到太多人為的層次而無法滿足；有時經驗到比以前愈趨近自然，即使只是多那麼一點自然，則讓他們滿意與痴迷；有時又經驗到比以前多一點的人為，則讓他們想要再多加琢磨。運動者參與運動競賽時，不斷地突破於人為與自然間，有時意識控制的人為操作經常身不由己，而無法表現自己想要表現的東西；有時在不刻意的情況下，展現出非意識的自然表現，進入行雲流水，甚至無所為而為之的自然境界，連運動者自身都覺得驚奇。這種人為與自然的拉扯，直入生命的衝突點，發人深思，並且加深運動者欲挑戰運動競賽與追求卓越的企圖。

### ■置身於現實與虛幻間

運動者所置身的運動競賽世界，是現實生活的一部分，包含運動者使用的器材、置身的場所。然而，他們所進行的一場遊戲世界，又是一種虛幻的世界。在遊戲世界中，運動者玩一場與現實生活無關緊要的遊戲，不將現實的榮辱與利害帶入遊戲的虛幻中。他們以認真的態度投入競賽中，在乎現實界不在乎的事物，包含這場遊戲的勝負，技術有沒有學好等。有時運動者從具有功能意義的現實認真地走到虛幻界；有時遊戲本身的境遇，使運動者不當真地遠離現實界，以直入生命的真實面。此外，在運動技術展現的過程，現實可見的肢體動作經常藉由虛幻的假動作所呈現出來，例如排球在組織攻擊時，交叉掩護、一虛攻一實攻，經常在虛虛實實間不斷地來回；足球員在運球過人時，經常在假動作的配合下順利進行過人的動作等，皆在現實與虛幻間來回。置身此奇妙的際遇中，製造出多變的生命經驗，令運動者回味無窮。

### ■倘佯於確定與不確定間

運動者在運動競賽中經常倘佯於確定與不確定間，確定的是自身主動執行的方面，不確定的是執行之後有何結果？對手如何執行？戰局如何演變？以及情境會出現什麼狀況等。例如在羽球或網球的競賽場域中，運動者確定且主動地拿起球拍，主動地跑動，也主動揮擊來球；同時不確定此擊球是否有效控制對方，也不確定對方會回擊什麼來球，有時被動地打出反制對方的球，甚至打出自己不願意打出的球。在過程中，運動者用盡一切辦法要主動地壓迫對方，又經常不確定是否能夠壓迫對方。在棒球比賽中，投手確定自己要投那一種球路，同時他不確定是否投得精準，也不確定是否可以壓制打擊者；當打擊者打擊時，確定的是自己要抓住什麼球攻擊，不確定的是投手會投出什麼球等。此外，在籃球爭戰的過程中，當相差一分且得到罰球時，可確定的是兩球罰進就可超前，不確定的是會罰

進幾球。事實上，運動者經常在確定與不確定間交戰，一方面可以自我掌握，一方面卻無法確定，以致戰戰兢兢地面對瞬息萬變的運動情境。他們置身運動競賽時而膠著難解，時而壓迫著對手，時而被壓迫得喘不過氣，時而改變戰術……等，其間轉換頻繁，有時做出自己無法確定（包含創意）的表現，有時出乎預料的好，有時出乎預料的差。如此一來，他們經常經驗到運動競賽的活潑生動、刺激萬變、趣味叢生與充滿挑戰性等，讓愛不釋手的魅力油然而生。

### ■緊繫於回顧與期待間

運動者帶著過去的經驗與未來的期待，經驗於運動競賽當下中。他們回顧自己過去訓練的辛酸，以前的慘敗經驗，以及曾經創下自己的代表作；同時面對未來的賽事，充滿了許多期待，希望自己或所屬團隊能夠揮別過去陰霾締造佳績，或者延續過去的輝煌成果並扶搖直上。運動者置身在運動競賽中，其所得到的經驗較一般人深刻且能夠引發悸動，乃是他將過去與未來的深刻感受，帶入運動競賽的當下，並不斷來回而形成一個無法切割的整體。此回顧、期待的經驗，讓運動者對這場賽事躍躍欲試、滿懷動力。當它們與運動競賽當下交融時，使得運動者產生多樣的感動與無限的希望之經驗，並持續地烙印在他們的生命中。

### ■觸動於極苦與極樂間

運動者經常於運動競賽的世界裡品嚐到極苦與極樂的經驗。極苦代表消極、低落的感受，包含痛、哀、懼、煩躁、掙扎……等；極樂則代表正面、積極的感受，包含興奮、舒服、順暢……等。一般人常以為，願意一直從事運動的運動者，是因為他們常常經驗到樂或愉悅的一面，而忽略了運動愛好者經常經驗到極苦的一面，有時甚至還經驗到痛不欲生（痛苦到想要放棄該場賽事）的感受。

名舞蹈家瑪莎·葛蘭姆（Martha Graham）曾提及極苦的經驗：有時

候，我會經驗幾乎令人一蹶不振的挫敗感，以致於每日都會經歷小小的死亡<sup>14</sup>。事實上，在小小的死亡之後，可能經驗到活過來的極樂。同樣的，運動者在某一場運動競賽經驗到瀕臨死亡般的感受，又試圖在另一場中活過來，有時一場運動競賽裡就可能經驗到多次死亡與活過來的感受。例如許多熱衷長跑的運動者，經常在跑的過程，經驗到猶如痛不欲生的掙扎；好幾次想要放棄，也好幾次告訴自己為何要來受苦；卻也同時告訴自己已跑了一大段距離了，放棄就很可惜；當超越一些人時，又滿心振奮；眼看離終點愈近，一種興奮之情浮現，但身體的酸痛疲累依然侵蝕著。此一賽事其間苦中有樂、樂中帶苦，後來到了終點，克服極苦而經驗到極樂，此種超脫與飄逸的滋味著實甜美。於是跑完之後，彼此又相約下次再來參與。

倘若運動競賽只有樂沒有苦，則難以撼動生命的深處，亦顯現不出極樂的深刻性，在極苦之後的樂，是一種特殊且難以言表的樂。運動者面對一次又一次的身體煎熬，一次又一次躍躍欲試，極苦與極樂的觸動可說是具有超大的魔力。

#### ■轉換於極動與極靜間

運動經常讓人認為是一直「動」的活動，利用「動」去展現自我、取得佳績。無論是個人項目的網球、羽球等，或者團體項目的籃球、排球等，皆不斷地展現跑動、轉身、彎腰、左閃、右晃、出手、揮擊、擺動……等動作，似乎一刻不停歇。然而，運動亦存在了許多極靜的地方，而且在極靜的控制與要求下，方能展現最有效率的極動。例如網球揮拍之前，有著極靜與放鬆的拉拍，以能擊出穩定與有速度的球；排球攔網前，有著冷靜且放鬆的準備，以能準確與有力的躍起，有效地封阻對方的攻擊。這些如同紐約洋基隊的投手王建民所云：每一次我只想将球靜靜地投出去而

<sup>14</sup> 葛蘭姆 (M. Graham) 著，《血的記憶——瑪莎·葛蘭姆自傳》(Blood Memory) (刁筱華譯) (台北：時報，1993)，15-21。

已。此外，極緊與極鬆亦為一種極動與極靜的經驗。當運動者面對著緊繃與不確定的戰況，繃緊著神經，似乎一刻都不能放鬆。然而，在此過程中，欲展現有效的緊，需要有效的鬆加以支撐，在一緊一鬆之間，不斷地來來回回，才能持續至比賽結束。事實上，每次的極動與每次的極靜皆為快速轉換、互相重疊，當二者頻繁轉換，將使運動者經驗到豐富與活潑的經驗。

### ■遊走於正軌與邊緣間

運動競賽得以順利進行，有賴運動者遵守規則。規則在運動中是一種正軌的象徵，同時它也具有某些模糊地帶，也是運動者嘗試著遊走的邊緣地帶，所以運動者經常遊走於正軌與邊緣之間。一般而言，規則的訂定，除了考量公平以外，維護運動者的安全亦是重要考量之一，所以公平、合宜與安全皆為一種正軌。然而，運動者有時為了追求傑出運動表現，經常不顧自身的安全，讓自己走在危險的邊緣，例如美式足球員奮不顧身的接球而整個人飛出場外；兩名足球員為了爭球而雙方頭破血流；籃球員為了搶球而摔得人仰馬翻等。運動者為了追求極致，全力遊走在正軌與邊緣間，而且經常挑戰邊緣之地，此可經驗到屬於運動自身之獨特的經驗，亦即一種具挑戰、刺激、原始、野性與解放的美之經驗，並開顯出最單純、最真實的身體經驗。

## (二)觀眾方面

### ■悠遊於通俗與崇高間

當觀眾欣賞運動競賽時，原本看似平凡通俗的運動情境，經過運動者的表現，變得崇高。瞧！麥克·喬丹一運、一閃、跨步、空中拉竿、再轉身上籃；看！費德羅的正反手抽球，如同一般的揮拍，卻似乎在任何情況下皆能壓制對手；目睹一萬公尺的選手，以接近一分鐘跑一圈的速度跑完全程等。觀眾欣賞這些由通俗的肢體操作發揮至神乎其技，以及迎向人類體能極限的演出，經驗到運動看似簡單，實際又是如此崇高，經常欲罷

不能地悠遊於通俗與崇高間。

### ■品嘗於人爲與自然間

欣賞運動競賽時，觀眾很清楚場上是人爲的過程，這些人爲的過程，形構了一場運動競賽。然而，這些過程有時也能夠表現得讓觀眾感受自然，以至忘記那是人爲的操作，所以觀眾經常經驗到運動競賽在人爲與自然間的來回表現。當籃球賽進行時，觀眾有時看到球員想要把球傳出，卻久久無法出手，最終落入對手的手中；有時又欣賞到球員帶著球如入無人之境，連過數人，有如行雲流水般的流動著；有時發現持球者指揮隊友如何跑動，隊友即依照指示移動；有時又目睹持球者似乎眼睛長在後方，頭也不回就將球拋出，隊友迎上前接住即又傳另一位隊友上籃，猶如蜻蜓點水般的自然。有時此自然會使觀眾忘卻運動技能的存在，例如前 NBA 拓荒者隊明星球員崔斯勒因爲飛身上籃或灌籃時非常流暢自然，像小鳥在空中飛翔一般，被稱爲飛翔人，當欣賞時，觀眾已不去注意他運球上籃的技巧。由於運動場上人爲與自然間的表現，觀眾品嘗到競賽場上的起起伏伏，也經驗到迎向自然的可貴，進而痴迷運動者由人爲至自然的不斷展現。

### ■置身於現實與虛幻間

觀眾在偌大運動場裡欣賞運動競賽時，經驗到運動場像一座劇場、一間教堂，每個運動者在場上扮演各種的角色，有人飾演前鋒，有人扮演捕手，有人扮演攻擊手……等，這些似乎是一個虛幻的世界。但是，觀眾同時也經驗到：這是現實世界的椅子，旁邊坐的人是我的同學，場上的那位運動者的個性木訥踏實，贏的隊伍可獲得優渥的獎金……等。當觀眾從現實中移出而置身於虛幻時，被運動競賽吸引得目瞪口呆，一心一意地注意場上那些在現實世界不在乎的事，例如足球員有沒有手觸球？是否假摔？這顆球處理的好不好……等。觀眾置身現實又自如地拋開現實，並認真地面對現實未認真看待的虛幻界，在不受現實干擾的虛幻界中，不停體

悟運動競賽與現實的關係，進而能更真實地理解欣賞運動競賽之虛、實的存在。

#### ■倘佯於確定與不確定間

痴迷的觀眾經常排除萬難地觀看立即實況轉播的運動競賽，或者到現場欣賞運動競賽。雖然重播的運動競賽（一場已知過程概況與結果所轉播的運動競賽）仍有其可看性，但是一場現場立即實況的運動競賽，其可看性更高，主要在於其具有許多不確定性（包含驚奇的表現與意外）。於是，觀眾在確定與不確定間不斷的來回，例如在欣賞籃球賽時，有時我們確定比賽時間剩五秒，比數是一分之差，但不確定是否會逆轉；有時我們確定全隊要以他為得分重心，但不確定他是否有精彩的表現；有時確定他拿球，但他出乎我們意料之外地切入灌籃等。觀眾欣賞運動競賽時，在一次的不確定中確定，在另一次的確定中感到不確定，此不斷地出現篤定、緊張、刺激……等經驗，也不斷地誘惑著觀眾，使其無法自拔。

#### ■緊緊於回顧與期待間

當田徑的百米賽跑時，許多觀眾目不轉睛地欣賞賽況。為何短短的一百公尺，而且只是用人類本能的動作所執行的項目，會令成千上萬的觀眾屏息以待呢？因為觀眾回顧過去的經驗，例如以前百米賽跑的成績、曾經有那些優秀的選手、現場選手過去的戰績……等；同時也期待未來可能出現的狀況，例如某選手是否能破世界紀錄、唯一的白人將表現得如何、希望支持的選手能獲得前三名……等。他們累積過去的經驗以及對此場運動競賽的期待，在運動的當下併發而交互作用，而且不斷地來回激盪，濃縮出感動至深的經驗，所以會如此專注的欣賞這場較量。此外，回顧讓我們更了解其有限性，期待則讓人希望無窮，也因而引發出悸動，無怪乎有人常說：沒有回顧（過去）與期待（未來）的觀眾無法成為真正的運動迷。

### ■觸動於極苦與極樂間

觀眾欣賞運動競賽時，經常往返於極苦與極樂的激動之間，形成豐富的情感經驗。有時因雙方僵持至最後，緊張得不敢看；有時支持的隊伍一路被壓著打，而沮喪不已；有時出現不可思議的逆轉勝，而雀躍不已，甚至喜極而泣；有時目睹運動者的奮戰精神，而激動落淚；有時為了一計關鍵的失誤，而捶胸頓足；有時以些微差距落敗，而掩面哭泣、無精打采。這些極苦（包含哀、懼、憤怒、無奈、失落……等）與極樂（包含興奮、愉悅、驚喜……等）的經驗，在一場運動競賽中，經常不斷地來回交替。由於觀眾觸動於此兩極之間，苦與樂不斷地相互探照、相互滲透，更能彰顯出此經驗的深刻性，讓他們置身在欣賞運動競賽的遊戲時，經常獲得流連忘返、感受至深的經驗，並直搗生命的深處。

### ■轉換於極動與極靜間

一般以為觀眾只是坐在觀眾席上靜靜地欣賞運動競賽，似乎沒有極動的表現。然而，觀眾在欣賞運動競賽時，極動與極靜的轉換表露無遺。例如當欣賞棒球賽時，有時一支超前的全壘打使其振臂尖叫、內心澎湃；有時雖然比數超前，但比賽常未終了，不敢掉以輕心，只得靜觀其變；有時為運動者加油而手舞足蹈、聲嘶力竭；有時心中默默祈禱，期盼峰迴路轉之時等。研究者較深刻的一場戰役是二〇〇六年洲際盃棒球賽的中華與古巴之戰，第九局上半中華隊領先一分且由古巴進攻，在兩人出局一人在壘時，打擊者大棒一揮，眼看球一直飛，全場「靜默」！直到球落入中外野手的手套，全場歡聲雷「動」！事實上，觀眾所經驗到的極動與極靜，不僅轉換頻繁，而且轉換在瞬間，甚至相互重疊。此將使觀眾經驗到豐富、生動與活潑的經驗。

### ■遊走於正軌與邊緣間

觀眾欣賞運動競賽時，有時會欣賞像前 NBA 馬刺隊明星球員羅賓森



在球場上的紳士風采，有時也欣賞前美國網球名將馬克安諾頻頻挑釁裁判的火爆舉動。前者可謂是一種正軌表現，後者可說是一種邊緣之舉。運動競賽場上經常出現如前述正軌與邊緣的情況，也是吸引觀眾目光的重要之地。例如欣賞一場足球賽時，有時看見雙方合法衝撞、相敬如賓；有時發現運動者出現危險性的動作；有時得知球員爲了爭球而頭破血流，仍期待他能繼續奮戰下去等。再者，觀眾盯著拳擊場上的兩名運動者正激烈地廝殺，兩人一面遵守著規則，一面進行似殺戮的對抗，觀眾接受這是一場公平的較量，同時也爲兩位被攻到血流滿面的運動者喝采。由上述可知，觀眾欣賞運動競賽時，經常遊走在正軌與邊緣間，亦即欣賞運動者從正軌挑戰邊緣，以及從邊緣回到正軌等，去經驗人類一種常規化與野性本能的來來回回之美。此亦指觀眾經驗到屬於運動自身之獨特的經驗，亦即一種具有原始、刺激、野性與解放等美的經驗。

## 五、運動的共戲經驗之特質考察

雖然除了運動外，其它活動亦可能存在共戲經驗，如繪畫、音樂、研究或辯論等，但是一般人經常以爲，運動只是身體的或純粹感官的、通俗或平庸的活動，難以覺察到它在心靈與生命深層的影響。事實上，從運動之共戲經驗的陳述裡可發現，共戲經驗能進入運動者與觀眾的生命深處，覺察與誘發生命的種種可能，它的內涵不僅多元與豐富，而且具有濃郁的質地。當我們親身經歷並進一步考察此經驗時，將發現共戲經驗的內容是交錯的，發展的過程是多變的，經驗的意涵是轉化的，經驗的形成是整體的，其所觸發的種種直入生命的深層，這些即爲它的特質。

### (一)一種交錯的經驗

運動者或觀眾置身於「運動情境」中，彼此交互作用而形成共戲經驗。交互作用所產生的經驗並非純粹的、單一的，而是交錯的經驗，其中包含經由運動者與運動情境的交錯、觀眾與運動情境的交錯、時空的交錯等形式，所開顯出多重、複雜與豐沛的經驗內容，例如身心品嚐到主動與被動、極苦與極樂、極靜與極動、以及真實與虛幻等交錯的共戲經驗，其亦屬於覺知、情感與操作等交融的經驗。整體而言，運動的共戲是一個即時面臨極度內在壓力與外在壓力交錯的情境，而形成之交錯的經驗。此已不是物理性質的交錯，而是相互糾纏、彼此互融，無法將其一從中加以抽離。

### (二)一種多變的經驗

共戲的過程一直變化著，充滿著許許多多的不確定性。在內外壓力交織的過程中，運動者隨時調整自己的身體操作、心理狀態與戰術運用等，以因應瞬息萬變的情境。有時事與願違而落入失望之地，有時身心交融呈現行雲流水般的流暢，有時勢均力敵而進入掙扎纏鬥之境。在觀眾方面，面對變動不居的情境，時而靜觀其變，時而擔心戰果不保，時而被奮戰不懈的運動者感動不已，就連加油的方式也因戰況不同而改變。此外，創意與巧思經常出自共戲經驗的多變特質裡，例如棒球比賽的投手，絞盡腦汁的運用創意的配球以對付不同的打者；網球選手面對不同的來球，做出不同的回擊，亦經常出現意想不到的精彩動作；籃球比賽的每次進攻中，試圖以變化的跑位與戰術瓦解對方的防線。他們在共戲的每個時間點上，沒有固定的、一成不變的與完全相同的對抗對手之身體操作，其多變的經驗也是他人所無法抄襲的。

### (三) 一種轉化的經驗

運動者透過共戲經驗轉化成更有技術水平、心理素質與合作能力等修煉的運動者，在不斷的轉化後，造成更大參與共戲的動力，而且不會感到枯燥無味。有時轉化會特別明顯，尤其是激烈與高層次的共戲後，更能脫胎換骨，例如在大賽中，打敗排行前幾名的高手，或者在決賽贏得勝利，將能轉化成更有自信心及較易克敵制勝的運動者。在觀眾方面，經歷過共戲經驗能轉化成更容易感動、更能如數家珍、更有參與感的運動迷。事實上，共戲經驗能夠使參與者轉化為更成長、更成熟與更深化的人，而且參與共戲的人並非僅在共戲結束後才得以轉化，他們在過程中已不斷的獲得轉化。

### (四) 一種整體性的經驗

運動愛好者在時間流裡，累積以前與未來一起在共戲的當下整體的展現出來；在空間的情境中，運動愛好者與運動情境互玩，運動愛好者亦為運動情境之一，彼此共融。事實上，運動者或觀眾在共戲時，皆為運動情境的一部分，而且是無法切割的成分，他們所經驗到的內涵亦為整體的。例如運動者面對「偌大的運動場館，眾多觀眾的吶喊，對手嚴峻的挑戰，規則、場地與裁判的規範」等整體，在共戲的時間中，試圖將過去的種種經驗，以及未來的期待，整體的投入在共戲的當下。觀眾帶著過去的記憶及期待的心情觀賞籃球賽時，眼觀場上的一舉一動，耳聽運動者相互溝通與鞋子抓地的聲音，心情上下起伏、劇烈振盪著，同時經驗到自身、場上前景與場館背景合而為一整體。此外，整體性的經驗亦意謂著，共戲經驗是一個與日常生活經驗無法區分的整體，亦即參與者帶著日常生活經驗進入了共戲，形成一個相互影響、相互依存的整體經驗。

### (五) 一種直入生命的經驗

我們在日常生活的瑣碎經驗中，被許多例行公事所填充，也將身體能夠執行其中的能力，視為理所當然，或習而不察。運動的共戲經驗裡，身體是一個活生生與無保留的挑戰運動情境之橋樑，當專注與奮戰其中時，開顯了許許多多傳奇與動人的色彩，同時進入參與者的生命深處。尤其在落差極大的激情兩端不斷的來回經驗著，著實撼動生命最深刻處，極致濃郁的經驗在共戲之後仍久久無法散去，亦即運動者不僅在當下經驗到悲喜交織、緊繃激情，連事後回顧時亦為之動容，例如有位運動者談及七十多年前取得臺灣區代表權的那場比賽時，共戲的激情依然存在，一面敘說，一面掉淚，彷彿仍置身該場賽事中。此外，觀眾在欣賞時，有時感同身受、刻骨銘心，情感真實的湧出；有時緊張到肢體無法控制，不敢多看一眼，生命自然與真實的悸動不斷浮現。當共戲經驗直入生命後，會重建新的生命，並將迎向再次的新生命之到來。

## 六、結語

經過詮釋學的考察後，本研究在運動者與觀眾兩方面各提出八項共戲經驗的線索。這些內涵並非單一的感覺、感受或情感，而是呈現流動、豐沛與多面向的性格。它是一種不同於世俗意識的經驗，亦非枯燥、乏味、瑣碎的經驗，而是一種整體且與日常生活經驗無法分離，卻又是有別於一般生活經驗之濃郁經驗，並具有強大的魅力，深深吸引著運動愛好者。此為一種實踐，非一般言語可窮盡其意義，也不是一種非黑即白、非美即醜的單一經驗，而是在其兩端之間的交錯與重疊地帶的經驗，且經常走在傳統成規之邊緣的路徑中。再者，透過進一步考察後，則發現共戲經驗具有

交錯的、多變的、轉化的、整體的及直入生命等特質。

由於觀眾與運動者兩方面的共戲經驗，皆在同一個運動情境裡，亦即觀眾與運動競賽玩遊戲，運動者就在運動競賽裡玩遊戲，彼此相互感染，形成你儂我儂的經驗內涵，所以二者在經驗的面向上是相似的。再者是此二者皆能在共戲中，獲得一種濃郁、深刻、激情與動人的經驗，亦即一種令運動者與觀眾痴迷地參與運動競賽的魔力。然而，運動者與觀眾參與遊戲的方式具有差異性，如運動者是經由肢體操作而產生共戲經驗，此為觀眾較缺乏的內涵，而且二者在經驗的質感上亦有所不同，例如在極苦與極樂方面，運動者挑戰身體極限的煎熬，幾乎無法呼吸的苦與掙扎，似乎不是觀眾可以體會的。在人為與自然部分，運動者經由操作而產生非意識、忘我和無所為而之的自然經驗，與觀眾欣賞到流暢和靈巧等自然經驗，仍具有不同質感等，也是觀眾欣賞時較難實際體會到運動者那般的經驗。

此外，研究者以為，若透過他人的傳達，則較難理解共戲經驗的內涵，唯有置身在共戲中，方能真實的理解。因為該經驗一旦以文字或口語說出後，即與經驗本身的深刻性與真實性產生距離，猶如站在一堆白色結晶體前，想要以看的方式去得知它是白糖還是鹽，只能從表面判斷。如果要真正的理解，就要親自去經驗——去聞、去摸、去嚐等。因此，期盼運動同好經常親身體驗共戲經驗，進而察覺其內涵，並且在體驗與察覺中往返，不斷的體現運動之共戲經驗的奧妙。

## 引用文獻

何衛平，《高達瑪》，台北：生智，2002。

張毅，《藝術的魅力》，台北：新雨，1995。

溫柏格、顧爾德（Weinberg, R. S. & Gould, D.）著，《競技與健身運動心理學》（*Foundations of Sport and Exercise Psychology*）（簡曜輝等人譯），

台北：台灣運動心理學會，2002。

楊深坑，《柏拉圖美育思想研究》，台北：水牛，1988。

葛蘭姆(Graham, M.)著，《血的記憶—瑪莎·葛蘭姆自傳》(*Blood Memory*)  
(刁筱華譯)，台北：時報，1993。

盧俊宏、卓國雄、陳龍弘，《健身運動心理學：理論與概念》，台北：易利，  
2005。

Gadamer, H. G., *Truth and Method*. Trans. by Weinsheimer, J. C. & Marshall,  
D. G., New York: Continuum Publishing Company, 1994.