

國立臺灣體育大學（臺中）休閒運動管理研究所
碩士學位論文

以英雄主義的觀點探討運動場域內運動員之暴力攻擊行為-以
冰球運動為例

A Study on the Violence Behavior in Sports from the Viewpoint of
Heroism-Example for Ice Hockey



研究生：金培勛 撰
指導教授：陳渝苓 博士

中 華 民 國 九 十 八 年

論文名稱：以英雄主義的觀點探討運動場域內運動員之暴力攻擊行為-以冰球運動為例 總頁數：162 頁

院校所組別：國立臺灣體育學院休閒運動管理研究所

畢業時間及提要別：九十七學年度第二學期碩士學位論文提要

研究生：金培勛

指導教授：陳渝苓 博士

摘要

本研究主要是以英雄主義之相關論點來闡述冰球暴力攻擊行為產生的因素。研究對象以冰球國家代表隊球員，條件必須參與過五次以上國際賽並每場比賽均有犯規紀錄之選手為受訪者七人。收集資料是以非結構式的深度訪談來進行為期三週的訪談工作，而將所收集的資料以紮根理論加以分析、歸納及彙整。研究初期，根據學者的成就動機理論與需求理論，最初認為冰球場域中之英雄人物對於粗暴行為的運用是為了達到滿足成就感與獲得注目、尊敬等需求才會突顯粗暴行為的表現；但本研究結果卻發現，台灣許多冰球員多半並不是在憤怒下產生粗暴行為，而外在觀眾的反應對於冰球員粗暴行為並不會產生太大的影響。再來，冰球中能真正成為英雄的並不是以粗暴表現為主的球員。故在冰球領域中規範內的粗暴行為其實是選手為了「護權」而產生的提升氣勢、保護自我與滿足球隊整體利益等於冰球規範內的行為模式，而在最後聚焦的過程中獲得了本研究之核心命題：護權。因此藉由本研究對於台灣冰球英雄特質的深入分析與研究，其結果希望對於國內冰球選手、教練及球迷在冰球粗暴行為運用上從過往的刻板印象中跳脫出來，且能對於冰球運動中的粗暴行為有更廣泛的思維以及更深一層的認識與省思。

關鍵詞：英雄主義、運動暴力、冰上曲棍球(冰球)

Pei-Hsun Chin(2009). A Study on the Violence Behavior in Sports from the Viewpoint of Heroism-Example for Ice Hockey. Unpublish Master Thesis, National Taiwan College of Physical Education, Taichung.

Abstract

Ice hockey is a combination of highly teamwork with fierce violence. The purpose of this study is to investigate the violence factors in ice hockey games. The researcher applied heroism into the investigation. Participated subjects are seven people who were selected from players of the national ice hockey team of Taiwan who experienced the international ice hockey games, players who have violence behaviors and being in penalty box during the games. The data were collection from the non-structured interviews and observations for three weeks. Through the operation of the grounded theory tradition, the three core theories I found: 1. Players were not angry when the violent behavior appears and they were desperate to conquer their opponent. 2. Fans' reaction did not affect players' behavior. 3. The main point for being a hero in the team and in the game is because the players show leadership and can lead the team to win the game. and the final conclusion(protect power behavior). According to the researcher's analysis regarding the characteristic of ice hockey hero in Taiwan, it is hoped that the result may help domestic ice hockey contestants, coaches and the fans transform their current perspectives on mechanical impression of violent behavior in ice hockey, and form a deeper thinking and more widespread understanding regarding the violent behavior in ice hockey.

Keywords: heroism, sports violence, ice hockey

謝 誌

大學四年的生活，加上研究所的兩年，台灣體育大學已經算是我第二個家了。在這裡生活了六年，許許多多的歡笑與淚水對我來說都是人生旅途上最美好的回憶。想著剛進研究所時，對於完成一篇論文的概念都還懵懵懂懂，不清楚自我的方向為何，而經過了兩年歲月的洗禮，到如今終於有一樣屬於自己的作品出爐了，雖然論文的完成不能算是一篇曠世鉅作，但是在經過了寫論文的過程後，讓我學習到了更多對於寫文章的技巧和知識，也讓我更明確的了解到自己未來的方向與願景。

首先我最要感謝的是在我研究所與大學時最常找她麻煩的人，也就是我的指導教授—陳渝苓老師，身為我大學班導與研究所指導教授的渝苓老師，在我猶豫是否要考研究所時，渝苓老師的一句話讓我改變了我學習與求學的態度，她說：「上課別人在抄筆記時你都沒有不想抄，考試時卻可以有不錯的成績；你是一個聰明的小孩，但就是不夠用功。」她的一席話讓我了解到其實我是聰明的，如果改變我的學習態度與方法，那一定會在課業的表現上更有所為。而上了研究所之後，對於我論文的協助上，渝苓老師不知道已經來來回回的幫我修改了幾次，從一開始時給予我論文方向的建議，以及讀書發表時的文章修改，從中讓我認識到許多作研究的技巧與方法，我真得很榮幸能夠成為您的指導學生，我從您身上學到了不僅僅是課業上的知識，且在為人處事上也讓我了解到許多在離開學校後真正所面臨到的問題與處理事情的態度。還有感謝口委沈易利所長與編瑞芬老師對於我論文上的建議與指導，讓我的論文能更有條理與貢獻，也從中使我得到了許多不同觀點的寶貴意見。最後還是要再跟你們說聲：「謝謝你們，你們的教誨我永遠不會忘記的！」

另外要感謝的是在研究所的日子與我坐在同一艘船上，同甘共苦，互相勉勵、加油打氣同學們，有你們的幫忙與鼓勵是我撐到最後的最大原動力。從碩一剛開學時的選課問題，到寫畢業論文時的種種繁複過程與方法，在我有疑惑與困難時，同學們都會不厭其煩的告訴我、提醒我和幫忙我，讓我能順利的完成此階段的學業。而最後只想告訴你們：「研究所的日子有你們真好，謝謝你們！也希望日後大家無論遇到任何困難都能互相幫助、鼓勵與相互扶持。」

最後我要感謝的是我親愛的家人(金爺爺、金奶奶、老爸、老媽、璟萱等……)，其中在我最難熬的日子裡很感謝厲害又聰穎的璟萱對我的幫忙與鼓勵，在我有困難時也是你給我最好的意見，讓我每次都能化險為夷，順順利利的度過難關。也謝謝家裡人的鼓勵與照顧，自己在外面的求學生活其實是不簡單的，我總覺得家裡的食物好像永遠都吃不完，每次回家都有無止盡的食物在等著我，讓我能好好的補充營養和電力，而平常愛玩的我，又是衝浪、又是冰球，到了現在我想對你們說的是：「謝

謝你們，如今沒有讓你們失望，我從研究所順利的畢業了。」最後也要跟你們說一聲：「我愛你們！」

總之，我要感謝所有幫助、包容、鼓勵、教導與批評過我的人，因為有你們，我才能有所成長，在未來的路途上我也會全力以赴，將自己所學拿來幫助更多需要幫助的人。

培勛~

2009/6

目 錄

| | |
|----------------------|-----------|
| 中文摘要..... | I |
| 英文摘要..... | II |
| 謝誌..... | III |
| 目 錄..... | V |
| 表 目 錄..... | VII |
| 圖 目 錄..... | VIII |
| | |
| 第壹章 緒論..... | 1 |
| 第一節 研究背景與動機..... | 1 |
| 第二節 研究目的與問題..... | 3 |
| 第三節 研究價值與貢獻..... | 5 |
| 第四節 文獻回顧..... | 6 |
| 第五節 研究範圍與限制..... | 30 |
| 第六節 理論架構..... | 31 |
| | |
| 第貳章 研究方法..... | 33 |
| 第一節 研究方法..... | 33 |
| 第二節 研究對象..... | 34 |
| 第三節 研究信度與效度..... | 36 |
| 第四節 研究流程..... | 38 |
| 第五節 資料收集..... | 40 |
| 第六節 資料處理與分析..... | 42 |
| | |
| 第參章 研究分析..... | 47 |

| | | |
|------------------|--------------------------|------------|
| 第一節 | 開放式編碼..... | 47 |
| 第二節 | 軸心式編碼..... | 50 |
| 第三節 | 核心式編碼..... | 58 |
| 第四章 | 結果與討論..... | 87 |
| 第一節 | 粗暴行為不等於憤怒(核心類別一)..... | 88 |
| 第二節 | 做自己情緒的主人(核心類別二)..... | 94 |
| 第三節 | 粗暴行為只是配角(核心類別三)..... | 101 |
| 第四節 | 英雄主義之冰球英雄特質(核心命題)..... | 107 |
| 第五章 | 結論與建議 | 114 |
| 第一節 | 結論..... | 114 |
| 第二節 | 研究建議..... | 115 |
| 第三節 | 研究者的反思..... | 116 |
| 參考文獻..... | | 118 |
| 附錄一 | 分析編碼呈現..... | 127 |
| 附錄二 | IIHF冰球規則-犯規動作..... | 149 |
| 附錄三 | 一部描述冰球故事的電影—「野鴨變鳳凰」..... | 157 |
| 附錄四 | 訪談同意書..... | 158 |
| 附錄五 | 訪談大綱..... | 159 |
| 附錄六 | 效度檢核表..... | 160 |
| 附錄七 | 訪談摘要紀錄表..... | 161 |
| 附錄八 | 受訪者基本資料確認表..... | 162 |

表 目 錄

| | | |
|----|-----------------|----|
| 表1 | 研究受訪者基本資料表..... | 36 |
|----|-----------------|----|

圖目錄

| | | |
|-----|-------------------|-----|
| 圖1 | 三種不同攻擊類型之分野圖..... | 18 |
| 圖2 | 英雄特點圖..... | 27 |
| 圖3 | 研究架構圖..... | 32 |
| 圖4 | 研究流程圖..... | 40 |
| 圖5 | 紮根理論分析圖..... | 46 |
| 圖6 | 軸心式編碼範例一..... | 50 |
| 圖7 | 軸心式編碼範例二..... | 52 |
| 圖8 | 軸心式編碼範例三..... | 53 |
| 圖9 | 軸心式編碼範例四..... | 53 |
| 圖10 | 軸心式編碼範例五..... | 54 |
| 圖11 | 軸心式編碼範例六..... | 56 |
| 圖12 | 軸心式編碼範例七..... | 57 |
| 圖13 | 核心式編碼範例一..... | 59 |
| 圖14 | 核心式編碼範例二..... | 62 |
| 圖15 | 核心式編碼範例三..... | 66 |
| 圖16 | 核心式編碼範例四..... | 68 |
| 圖17 | 核心式編碼範例五..... | 71 |
| 圖18 | 核心式編碼範例六..... | 73 |
| 圖19 | 核心式編碼範例七..... | 77 |
| 圖20 | 核心式編碼範例八..... | 80 |
| 圖21 | 核心式編碼範例九..... | 83 |
| 圖22 | 核心類別範例一..... | 88 |
| 圖23 | 核心類別範例二..... | 94 |
| 圖24 | 核心類別範例三..... | 101 |

| | | |
|-----|--------------|-----|
| 圖25 | 核心命題..... | 107 |
| 圖26 | 冰球英雄特質圖..... | 111 |
| 圖27 | 護權行為特點圖..... | 113 |

第壹章 緒論

第一節 研究背景與動機

打開電視、翻開報紙，我們常發現社會情境中常會出現許多暴力與攻擊的事件，如立法院上演全武行、家庭糾紛所造成的暴力事件以及示威抗議的暴動場面等，此類的暴力事件天天都在上演。而將鏡頭拉到運動這個小小世界，其實和整個世界比起來，還真算是九牛一毛，但這個小小世界卻也發生同樣的事件，可說是社會現象的縮影重現(王秋燕、黃恆祥，2003)。在運動世界裡，暴力與攻擊事件幾乎是層出不窮，從許多媒體報導中發現，每隔一陣子就會有運動暴力與攻擊的消息刊出(盧俊宏，1994)，運動暴力等相關問題的研究已成為體育與運動中重要的研究方向(王宗吉，1999；Papaioannou, Karastogiannidou & Theodorakis, 2004)。在台灣，根據媒體及報紙的報導與國內學者的研究調查，運動暴力相關事件在國內已有逐漸浮濫的趨勢，我們應當將之視為一個重要議題來看待(林英亮，2001)。而從上述兩位學者的資料中發現，運動場域其實是一個很容易孕育出暴力攻擊事件的一個溫床，另就衝突與批判的觀點來說，衝突與批判理論的學者不認為運動中的暴力行為是不正常的、不合乎常模的，而是一種運動場域中的正常現象(洪嘉文，2000)。上述這種「正常」現象與運動中競爭的本質是息息相關的，學者指出運動場域中的競爭行為是司空見慣、見怪不怪的，競爭時所產生的強烈情緒起伏，刺激著腎上腺素，使肌肉變得更強而有力，當運用在運動場域上時就會產生激烈身體接觸，而這種激烈身體接觸在社會價值觀規範下就會被認為是一種暴力行為(時蓉華，1996)。

從運動的本質來看，暴力行為深深的鑲嵌在運動本質中是一個不爭的事實(Reedy, 2006)，而在運動場域中會產生暴力攻擊行為的對象也相當廣泛，眾多學者們都曾經做過許多相關的研究。學者林英亮(2001)認為運動員往往是一場運動競賽中運動暴力事件發生的核心，運動競賽中一旦缺少了運動員這個角色，那這種競賽型態也就不存在了，故運動競賽中所發生的暴力行為之焦點都會聚焦在運動員身上，而除了運動員之外，運動場域中所產生之暴力行為的對象也從教練、裁判甚至到觀眾都包含在其中(Coakley, 2001)。而每種不同角色所產生的暴力行為亦會有所不同，從道德倫理的角度來看，運動場域所發生之暴力事件產生的原因真是五花八門，從缺乏運動員精神、教練缺乏權威性以及裁判缺乏專業知識與判斷能力等都有可能造成運動暴力事件的發生(林英亮, 2001)。與前述論點相似的還有學者許光庶與王業(2006)在一篇關於運動暴力的研究中以排球運動為主要對象來探討排球競賽中所發生之暴力事件，其中發現競賽的公平性與運動員精神是影響暴力衝突事件發生的主要因素。另外，運動暴力的產生也可能是因為受到外來資訊的接收後而產生的行為模式，學者陳湘眉與廖主民(2003)在一篇研究中提到電視轉播中將運動暴力行為的誇大渲染，對於青少年反應在運動場域的暴力知覺會產生相當程度的影響，此觀點也是造成運動場域中暴力行為發生的重要因素之一。

在各有關於運動暴力的研究中，所探討運動暴力的主軸不外乎是公平性、運動精神與道德以及電視媒體等，而本研究希望從一個不同的觀點作切入，如學者 Barry(2008)所提到的，現代運動制度是一處英雄主義價值可以持續獲得確

認，贏得大眾掌聲的制度性場景。從一開始，現代運動的競爭本質就不斷強調運動員個人展現出最好的一面，堅強、勇敢的追求運動場上的成就。某些學者也提出運動世界中的英雄事蹟，以及運動能洗滌道德心靈的神奇功效、讓社會群體不致於淪落為空洞抽象的泛泛之輩等(Barry, 2008)。論點下發現英雄主義與運動場域的各種行為有著一層很深厚的關係。

從「運動」這個概念想必不難聯想到「英雄」這個名詞，像是奧運跆拳道英雄蘇麗文、足球英雄貝克漢與拳王阿里等，都是相當有知名度的運動英雄人物。而欲探討這層關係前，我們可以思考一下，運動領域如此的廣泛，每種運動都有其各自的生態與發展。而各種運動項目也都有各有其特殊性，其中對於運動粗暴行為發生的方式與情形也都有所不同，在大眾印象中常表現出粗暴型態的運動像美式足球、冰上曲棍球、拳擊等都是很符合研究主題需求的運動項目，但研究者認為，基於研究者本身是從事冰上曲棍球運動，在此領域已邁向第十個年頭，根據研究者長年的觀察與體認，綜觀其他的運動項目，發現冰球運動在暴力的表現上有著一種莫名的獨特性。而本研究基於冰球運動之特殊性以及研究者本身對於此領域的生態及脈絡較為熟悉，將以英雄主義的觀點為主軸來探討冰球場域中運動員之暴力攻擊行為，並試著尋求英雄主義對於冰球運動員之身心層面的影響與肢體表現行為的轉變過程。

第二節 研究目的與問題

現今有許多競爭性的運動競賽都涵蓋著暴力的性質在其

中，影響的層面從小到大都有，小為運動員在該運動領域中所表現出的規範內之粗暴行為，大致產生出規範外的暴力攻擊行為，對於運動員本身或其對手造成嚴重的身心傷害。像是學者指出當運動攻擊發生時，運動員會因某些因素常將他們運動表現的注意力轉移到運動攻擊上面，進而影響到比賽之真正意義(盧俊宏，1994)。冰球場中不當的粗暴表現不僅對冰球員本身可能造成無法抹滅的傷害，對於冰球界之發展也可說是一顆影響甚鉅的絆腳石。而上述所描述之粗暴行為會因肢體接觸的程度差異而有所不同，欲了解冰球粗暴行為可先從冰球規則來略窺一二，在冰球競賽中，將對手狠狠的衝撞在板牆邊，作出了乾淨俐落的牽制動作，此種動作在規則內竟是被允許的(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2005)；但如果在做出牽制動作的同時，將雙手持球杆並舉起推向對手時，此時的犯規動作就已產生，該名球員就會被判罰而必須禁錮於球監中等待判罰時間終了才能回到場上(Stan, 1999)。與其他運動相比，在冰球場域中另一個特殊的例子是在冰球職業賽中當雙方球員有所衝突時，一對一的相互鬥毆行為竟是被允許的，此種行為發生時不會被馬上制止，裁判會等到有所結果時才會將雙方分開；但如果在打鬥的同時是以球杆等武器來攻擊對手，那就會造成一次極度嚴重的犯規行為(Davidson & Steinbreder, 2000)。從上述可以發現冰球運動在允許某種程度粗暴行為發生的同時，又會以規則規範的方式將過度的暴力行為加以制止，這種與暴力間有點黏又不會太黏的微妙關係，就是說既然允許暴力行為的發生，而又不是所有的暴力行為都可在冰球場域中出現，在規範內所允許的暴力行為之所以被允許一

定有其原因存在，如英雄氣概的展現、增加比賽的精彩度、票房的收入、沿襲冰球傳統等。故根據上述學者的論點，本研究目的是欲了解冰球員的內在想法與感受，並以英雄主義的觀點來探究在競賽場合中冰球運動員所產生的粗暴行為與其內、外在因素之相關性，從中分析出冰球運動員對於粗暴行為所產生時的內在情緒與英雄主義之相關性，以及粗暴行為在冰球運動中所扮演之角色定位。故研究者殷切盼望藉由此次的研究能導正冰球運動場域中對於優秀冰球員在粗暴行為運用上之刻板印象與觀念，希望能促進台灣冰球相關領域之發，並帶來實質效益。

故本研究依其目的在研究問題之內容上將針對冰球運動員在冰球競賽場域中，當粗暴行為發生時之內、外在因素與英雄主義論點之相關性，並進一步了解所產生的粗暴行為在此領域規範下所造成之影響程度。以下為本研究之問題：

- 一、冰球競賽場域中當冰球運動員本身產生粗暴行為時之內在感受與當時情緒為何？
- 二、在冰球競賽場中運動員能因粗暴行為本身而獲得滿足嗎？還是因為觀賞者給予正負向之反應而驅使球員產生粗暴行為？
- 三、強調衝撞與速度的冰球場域中，擁有哪些種特質的冰球運動員會被認為是英雄人物？
- 四、冰球競賽場域中冰球運動員對於運用粗暴行為的認知與態度為何？

第三節 研究價值與貢獻

從國外的研究發現，要提升該學科的學術地位與價值就

必須要有新的研究產生，並需要不斷整理過去的相關文獻，以利新研究之演進，這種整理知識的過程，恰巧與知識管理之精神不謀而合(沈長振，2003)。學者陳國光(2002)也指出研究為各學科領域發展其理論基礎的重要活動，由一個學科領域之研究者所研究的主題及研究行為，可判斷出此領域的基礎理論結構、研究興趣及研究發展狀況。

本研究之研究方向是針對冰球領域之運動員暴力攻擊行為的形成因素及對此領域生態所造成之影響加以著墨，並以英雄主義相關論點來支持其產生的內、外在因素，而從過去運動暴力相關的文獻可發現，內容大多在探討運動觀眾所產生暴力之影響與因素或者是運動員產生暴力相關層面對於運動場域之影響等。另外，相較於其他運動項目，在台灣有關於冰球相關的研究更是屈指可數。而到目前尚未有從英雄主義等相關概念切入冰球運動暴力，並以此探究運動員內在層面所造成之影響的研究出現。故藉由此研究希望冰球運動員能用一個比較不一樣的角度來思考此場域中粗暴行為的內在義涵，也希望此研究結果能提供相關學科之研究做其參考，並對相關領域有所助益。

第四節 文獻回顧

一、運動之定義與重要性

(一)運動的定義

談到運動，在運動場域中的許多行為標準與道德界限都與實際社會中所體認到的不太一樣，要了解內在意義，首先必須了解到運動的定義為何？從語言學的角度來說，語言學者早川博士在其「語言與人生」一書中談到，人類每天沉浮

於語彙的大瀑布中，對於許多慣用的語彙都習而不察，或是僅知其名而不知其意（盧俊宏，1994）。因此，為了要讓人們對於運動的概念更加熟悉，首先我們應該先來探討運動語彙的真正意義。

運動(sport)一詞的來源有幾種說法，一是由法語的“desportre”演化而來，“desportre”整體的意思為人們把心思帶離原來的工作環境，而從事減輕壓力與放鬆心情等紓壓活動。在英文字源發展方面，有人發現在十一世紀即有人使用“disport”一詞；而現今被大眾所使用的“sport”一詞是在十六世紀才被定型使用。在西班牙文方面，西班牙思想家奧地加曾解釋說，西班牙語中的“deporte”是來自於拉丁語的“deport”，是指出海討生活的船員們，長期在海上辛苦的工作，入港後一種精神解脫之意，而後才轉變為意味嬉戲、享樂等概念的字彙。至於義大利的古語“disport”一詞，與西班牙語“deporte”一樣都有“sport”的意義。德國也在十九世紀將“sport”一詞納為外來語加以採用（盧俊宏，1994）。另外，過去對於運動一詞的概念與現今的概念是不全然相同的。一九六四年的國際運動與體育評議會在東京的三次會議中，對於運動所作的宣言為：

1. 凡具有遊戲特質而出之於與他人比賽或自我奮鬥形式之一切的身體活動，都稱為運動。
2. 如果活動具有比賽性質，則比賽必須在優良的運動員風度下進行，缺乏公平競爭理想的運動，都不能稱為真正的運動（盧俊宏，1994）。

由上述可知運動一詞在早期被定義為在辛苦工作後為了紓解壓力而從事類似於遊戲的活動形式，爾後這種活動形式

漸漸被人們發展成一種具有組織性與競爭性，並可使從事者達到自我奮鬥之目的活動型態。

(二)運動的重要性

對於社會大眾而言，現今的「運動」與過去相比已不再只是單純運動這麼簡單，它所涉及到的層面已經非常多元且複雜了。在二十世紀初期，受眾人尊為美式足球之父的 Walter Camp，就因為將運動描述為「一國的『全民大道』而聞名」，這也讓我們了解到運動在國家整體發展上已佔有一個舉足輕重的地位，而其重要性也是被人們所認可的，無論是運動選手、球隊或運動賽事，在當時都是媒體爭相報導的題材(Pope, 1997)。將鏡頭拉到現代，在現今社會中，運動是種具有強烈吸引力的流行活動，它能跨越各社會組織、政治與文化藩籬，使人們不分種族、性別及黨派等隔閡，使人們能因對於某種運動項目的認同而彼此創造出共同的運動文化(Barry, 2008)。論述自此，學者 Barry(2008)認為運動如今已成為當代文化的核心，套一句利益奉行者 NIKE 公司創辦人兼總裁 Phil Knight 的話，運動似乎早就註定可以「界定世界的文化」，並在國族的認同建構過程中，運動也被認為是最重要的文化機制之一(Katz, 1994)。另外，運動也具備了獨特地經濟價值，就如一九三九年的「大眾觀察雜誌」將英國與運動相關的經濟活動視為「全英國最大的產業」；而在一九八五年，亨利中心則視運動為全美「第六大職業部門」(Mason, 1989; Kuper, 2003; Barry, 2008)，從上述媒體對於運動之評價可發現，運動對於經濟層面已經造成相當可觀的影響力。對於此現象分析家就曾觀察到，運動之所以能有其影響力，且有如此快速的發展與成長，是因為它具有一種

根植在「集體情感的最深處」的特質，這種特質能使參與者在內心深處得到歸屬感，並觸及其內在情感、跨越文化藩籬的特殊活動形式，使人們在不知不覺中深陷於令人著迷的魔力之中(Eco, 1987)。由上述學者的種種論點中得以見得，運動的發展雖然在每個時期所代表的意義都有所不同，但從古至今無論其所代表的意義為何，它都一直在社會的建構中扮演著非常重要且不可或缺的一種角色。

二、暴力相關文獻回顧

(一)暴力的定義

談到暴力，暴力的表現方式及發生的層面都不盡相同，學者認為與其相關的概念如「侵犯行為」、「攻擊行為」、「攻擊」、「運動攻擊」等都包含在暴力概念的範圍內(黃金柱，1985；黃金柱，1990；盧俊宏，2000)。從定義來看，學者王宗吉(1999)指出，所謂的暴力，一般來說是指人類行動模式的一種，對身體、精神是一種物理性的強制力，而本身是帶有損害的意味。而學者許春金等人認為暴力通常是含有下列的特性：1. 藉身體動作之表現 2. 表現強度或極度的力量 3. 行為者常失去理性 4. 導致他人受到傷害的結果(許春金，謝文彥，周文勇，1996)。另外，學者張春興(1989)認為暴力行為是指破壞性、仇視性、或者是攻擊性的行為。學者王淑女(1995)則認為「暴力」行為是以語言或明顯的肢體動作侵犯他人，使他人感受到威脅、痛苦或身體受到傷害的行為模式。從上述各學者的觀點，研究者將其整理出對於暴力的廣泛定義其實就是指一種運用身體力量所採取的破壞性行為，此種行為中的施暴者帶有傷害他人身心健康之意圖，並轉化為外顯行為，進而產生侵犯他人而使受害者之身心健康受到傷害的行

為模式表現(時蓉華, 1996)。

俗語說的好：「事出必有因」，暴力行為的產生也必定有它的原因存在。在運動界中之所以成為暴力問題者，學者認為是指有極度被壓迫性與選手彼此間的競爭等範圍下所影響之對象(王宗吉, 1999)。從本世紀開始，許多學者試著陳述並解釋攻擊與暴力發生的原因，如學者 Frued 與 Dollard(2003)則認為尋求快樂或避免痛苦的行為受到阻礙而感到挫折是攻擊行為發生的主因。另外，Lorenz(2005)等學者提出「本能的攻擊理論」，他們認為人的攻擊傾向是從動物祖先遺傳下來的本能心理歷程，人之所以會有暴力攻擊行為的產生是因為如同吃飯、睡覺等本能驅使下而造成的行為；亦有學者認為，造成暴力攻擊的主要原因是人從社會環境中學習到攻擊與暴力的行為，進而表現出來的一種行為模式。根據以上的論點將造成暴力攻擊的原因加以彙整後認為攻擊和敵意其實就只是一種對個體經驗到不同憤怒的情緒與認知的反應，故每個個體會因不同經驗而造成不全然相同的情緒與認知，其在做出反應上也會有所不同(王宗吉, 1985)。

(二)運動暴力

說到運動暴力，顧名思義就是在運動場域所發生之暴力行為。這個問題在體育或是運動社會學中，可說是一個最重要的研究問題，尤其在運動界因運動所引發的暴力行為，已逐漸影響到社會層面而逐漸被重視(王宗吉, 1999)。事實上，每個人因價值觀的認定有所不同，對於運動暴力範圍的界定也會有所不同。對此以比賽為例，一場比賽一方面除了強調公平競爭的重要性及勝不驕，敗不餒的運動家精神外，另一方面又要求選手不惜代價運用各種手段去贏得比賽的勝利。

以上兩種價值觀上的差異與對立就造成價值追求上的矛盾，其也導致運動暴力行為的發生(洪嘉文，2000)。而為了清楚表達出運動場域中暴力行為之概念，此小節將運動暴力分成運動暴力的類型以及暴力行為形成之歷程等兩個面向來加以說明。

1. 運動暴力的類型

在運動的場域中，運動員的身體接觸常常與暴力相混淆。欲界定運動員的行為是否為暴力行為，可從運動性質來加以界定，分辨的條件在於運動員是否蓄意傷害他人。在以肢體接觸為主要表現方式的運動類型，如美式足球、冰上曲棍球、拳擊等，粗暴行為的表現可能是吸引特定觀眾的票房保證(Reedy, 2006)，在此類運動的規則中，這些動作是合法的；但在其它的運動中，同一種動作可能會有不同的程度解釋，並且是規則中所不允許的(許光庶、王葉，2006)。學者Smith(1986)就劃分了身體接觸、邊界暴力、類犯罪型暴力及犯罪型暴力四種呈現方式。「身體接觸」是指在運動規則下發生的肢體接觸互動，如冰上曲棍球中以身體衝撞對手，即使這種身體接觸會造成某種程度的傷害，但也是合乎規範內的慣性打法；「邊界暴力」是規則裡正式禁止的，在運動中還是會常發生的攻擊事件，像是冰上曲棍球比賽中過於猛烈的蓄意撞擊，而已超出正常力量之外的衝撞行為。「類犯罪型暴力」是一種既違反運動員不成文的運動項目規約，又不符正式運動規則的攻擊行為，通常會引發更多的負面影響，像是在冰上曲棍球比賽中以球杆等武器來攻擊對手而造成傷害，通常這種傷害是超出預期的，故在運動場域中也是被嚴格禁止的。「犯罪型暴力」可能已涉及傷害及死亡等重要事件，通常

須靠刑事司法制度的法律介入才行，像是在一場拳擊比賽後，輸方在不服氣的情況下，在運動場外以暴力攻擊行為將對方致死或傷害的極度負向行為。

2. 產生運動暴力之歷程

學者 Raven 與 Rubin(1983)提到，通常個人遭受身體刺激以及語言辱罵等侵犯行為時，反應出敵對或是憤怒的情緒就會導致暴力行為的發生(時蓉華，1996)。在運動領域中造成此類情形發生的原因有很多種，像是對於規則認識不清、缺乏運動員精神以及求勝心使然等。規則是處理正確事情或從事正確行為的指引，而運動規則更是成立運動組織的基本條件，競賽中的運動員均須受規則的約束，才能確保運動競賽之順利進行，而達到公平競爭之理想境界，運動員如果對規則之精神與主旨缺乏深刻認識或有所偏差，導致對裁判判決無法認同時，往往是造成暴力事件的誘因(林英亮，2001)。第二是缺乏運動員精神，古語說勝故可喜、敗亦欣然，公平競爭與守法合作等良好美德乃作為一位優秀運動員不可或缺之修養，一旦運動員缺乏運動員精神時，那無論多神聖之運動競賽都將失去其真實意義(林英亮，2001)。

從美式足球教頭 Vince Lombardi 一再強調的觀點：「勝利並不是一切，它只是唯一的事。」然而為了維護勝利才是唯一的論點，現今常有許多運動競賽的理由被過度簡化，甚至常誤用於靠勝利為生的職業運動世界上，而造成許多運動暴力事件的發生。這種說法並不是想減少人們對勝利的承諾及付出，如果只是對於勝利過度執著，就會扭曲運動競賽的努力方向，甚至用陰險的手段，以進行合法性的挑戰(Nixon, 1981)。根據上述研究者認為，這與運動員期望有良

好表現與優秀成績有著很大的關係，就如學者 Murray(1938) 提出了成就需求的觀點，他認為成就需求是指個人想要盡快的且盡可能做好某事的一種欲望或傾向(時蓉華，1996)。像是運動員在平常訓練時就常被有形或無形的要求嚴守紀律，重視倫理觀念，在比賽時必須要公平競爭、遵守規則與運動道德等。或許是因為在非緊要關頭，都還是可以確實遵循，一旦面臨成敗的關鍵時刻，求勝、表現自我等動機因素頓時超越了道德規範的界線，暴力行為也就隨之而發生，運動員本身的道德規範也就面臨了考驗(王秋燕、黃恆祥，2003)。

雖然暴力行為的發生在運動這種特殊場域中已成為不足為奇的事，甚至被認為是一種正常現象，但學界還是常常討論到運動參與是否會減少參與者的暴力行為意圖等相關話題，就有學者之研究結論指出，並非所有暴力發洩的慾望均可由運動來取代(黃金柱，1985)。事實上，運動並非減少團體與個體的緊張或暴力攻擊的有益方法，有時甚至會招致更多的粗暴行為產生。就如同莫頓的結構緊張論，此理論認為當一個人接受一個目標，卻無法以社會允許的手段達成時，則會轉向以不合法的手段來達成目標，在運動場域中就是所謂的暴力攻擊行為(彭懷恩，1995)。

然而，在社會價值觀中暴力行為雖然是不正當的，但在運動的世界裡有時候卻可影響到一個組織或團隊的績效(洪嘉文，2000)。從學者 Cullen(1975)的研究可以發現到此一相似論點，在冰上曲棍球選手在進入比賽期後，球員攻擊而受罰的次數變直線增加；而且，越是想要尋求更高層次的比賽，攻擊事件越多；但是，一旦落入敗部後，攻擊的事件便減少許多(盧俊宏，1994)。根據這種說法，運動員在競賽場

合中似乎常會為了某種特定目標的提升或達成而產生出不當的動機而產生運動暴力行為。

(三) 運動攻擊

1. 攻擊的定義

談到「攻擊」這個名詞，心理學家將攻擊界定為任何形式的行為，其目標在於毀損或傷害另一個想要避開這種行為的生命體(Baron & Richardson, 1994)。一般社會心理學教科書中，「攻擊」被定義為一種語言上或身體上的行動，存心造成別人心理或身體上的傷害，或者是破壞物體的行為。學者 Gill(1986)在檢視心理學相關文獻後，整理出四種標準來說明攻擊：(1)攻擊是一種外顯行為，(2)內容包含了去損害或傷害他人身心健康，(3)行為導向一個生命體，(4)有意圖之行為。從心理學層面，對於攻擊的解釋可以簡言之為攻擊是一種損害或傷害他人身心健康的意圖，其意圖轉化為外顯行為，而其表現於身體或口語上的行為，而不是一種態度或情緒，最後使一生命體受到傷害或損害的行為過程(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2002；時蓉華，1996)。

而早期對於攻擊的定義，均沿用學者 Dollard(1939)與其同事的界定方式。Dollard 主張，攻擊乃是任何行為的結果，行為的目標是要對受攻擊的人造成傷害。而也有學者認為，受人支持的任何攻擊模式，應包含攻擊動機的描述、結果的期待，以及行動準備或個體以攻擊的方式產生行動的程度(王宗吉，1985)。但此時期的學者均強調攻擊的意圖，而不著重在攻擊行為是否會對被攻擊者造成傷害。而後期許多研究強調，當被攻擊者在陳述報復的理由與可能的策略時，

如何去理解攻擊者的動機，故有關於攻擊動機的研究逐漸增多。隨著時代的推進，大家似乎會對「攻擊」一詞產生一種正面與負面的二元價值判斷與情緒反應，而後攻擊這個名詞在運動場域中因為動機的不同而逐漸出現好與壞的差別，「好」的攻擊就像是冰上曲棍球員在競賽中奮力射門的行為；而「壞」的攻擊則像是在籃球比賽中刻意架對手拐子等惡意的犯規動作(Gill, 1986)。從好與壞的差別觀念中，不少新近的學者又將攻擊分成兩大類，一為反應性攻擊，也就是所謂的敵意性攻擊，主要的目的在於攻擊者蓄意對他人造成傷害之行為；另一為有益性攻擊，此為運動場域中常見之攻擊方式，所謂有益性攻擊是以強烈的方法來確保某些利益或報酬，而非心存敵意蓄意使他人受到痛苦或傷害之行為(Husman & Silva, 1984; Berkowitz & Feshback, 1970)。在後期，學界更進一步擴大攻擊的定義，認為攻擊不應只包含造成外在個人傷害與破壞的行為，也應包含心理上對他人造成的傷害。像是在運動場域中，故意以言語使對手難堪甚至是講些傷人的話等行為，使對手在心理層面受到影響都算是一種攻擊(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2002)。

另外，學者 Johnson(1972)認為攻擊為一個多面向的概念，一方面在對攻擊界定時應考慮到觀察者對攻擊名詞歸屬的是那一種情境；另一方面是指出攻擊行為是一種在運動場域中各種不同情境下都可能發生的行為模式。像是在冰上曲棍球的合法衝撞與拳擊競賽中所表現的過渡攻擊，以及比賽前後雙方以言語侮辱所造成的心理攻擊，這些行為雖都被視為攻擊行為，但大多數學者都將此歸類為有益性攻擊行為。

最後，學者 Kaufmann(2002)指出，只有具備下列條件的行為動作才能視為攻擊：一是必須是及物的，也就是對有生命的目標直接攻擊；二是攻擊者必須有達到攻擊對象的期望與主觀的可能，且將有害的刺激傳給攻擊對象才能算是真正的攻擊行為。

2. 攻擊的動機

根據上述定義的描述後，以下將以攻擊行為的動機來加以敘說。有學者提出社會情境因素會發生抑制或促進作用，若周圍的人鼓勵暴力攻擊行為發生時，則會加強個人的暴力攻擊行為(時蓉華，1996)。在運動中所產生運動攻擊的動機也是如此，許多學者都主張把攻擊行為的動機分成兩大項，一類為內在動機，另一類為外在動機。內在動機是指人們對於某件事的本身感興趣，事情的本身能使人們得到滿足，無需外力作用的推動。從運動攻擊相關的例子來說明，一位冰上曲棍球選手不是因為想得勝而作出猛烈的衝撞動作，而是這種粗暴行為本身就能使他得到滿足(Deci & Ryan, 1987);而外在動機是指不是由於對活動本身產生興趣所產生的動力，而是由活動以外的刺激對人們又發出來的推動力。像是美式足球員必須要將對手衝撞在地使之掉球才能獲得發球權，藉此手段來贏得勝利等，而學者 Brown(2009)認為追求的目標越重要，受阻後不滿的情緒會越強烈，則攻擊行為就越明顯，而此種所激發出來攻擊行為的動機就是所謂的外在動機。

另外，有研究認為攻擊行為的動機可以從運動競賽中的犯規次數與發生的背景場合來得到相關結果。如學者 Volkamer(1972)就曾經使用犯規次數作為攻擊測量的依據，他提出運動攻擊為運動團隊心理與社會的正常現象，並列舉

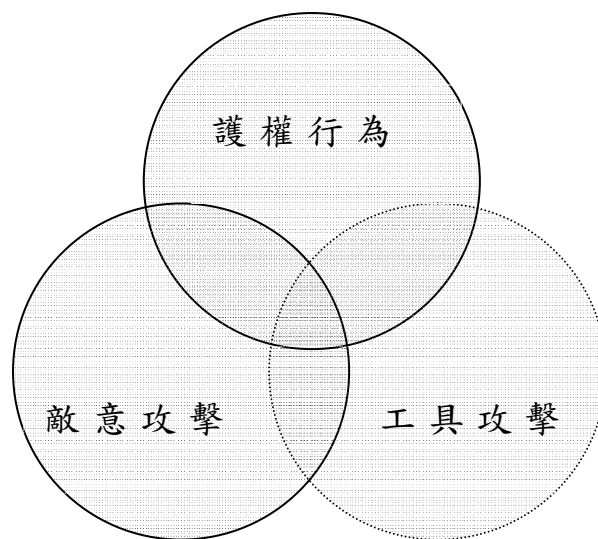
了以下四種影響犯規的主要因素：

- (1) 團隊是否在友誼的群眾面前比賽。
- (2) 分數的差異是否很大。
- (3) 對手的名次地位的階級。
- (4) 團隊是否失敗或獲勝。

以上這幾種運動場域中的犯規情境因素都會使運動選手產生動機進而影響到運動選手之攻擊行為。

綜合以上觀點，盧俊宏(2000)等現代學者將運動員暴力攻擊行為發生之動機做了一種綜合性的分類，他們依其動機將攻擊行為分為敵意攻擊、工具攻擊以及護權行為三種基本型態，他們認為某些暴力攻擊行為並非出自單一動機，故三者間彼此有相互交集之處(如圖一)。攻擊行為的手段可以是言語的，如口頭上的恐嚇或威脅；也可以是身體的，如動手打人，拿物體傷人等。攻擊行為的動機是否為蓄意是很重要的，尤其在運動場域中，有些動作看起來像是攻擊行為，但卻不能將它歸類於攻擊，這種行為有人稱之為「護權行為」，指的是在比賽場中出現的「好」的攻擊，就是規則上容許範圍內的強力進取行為，以高強度的行為或情緒去比賽，並無傷人的意圖，如冰上曲棍球競賽中的合法衝撞與射門，以及拳擊運動中對於對手重擊等。運動攻擊所界定的範圍大都指對有生命個體的蓄意傷害而言，運動員發生攻擊行為時通常伴隨著憤怒的情緒或敵意的心理，但也有些運動員攻擊目的並不是因為憤怒的情緒所致，而是為了取得運動競賽上的非攻擊性目標或其它利益，此種攻擊行為就稱為「工具性攻擊」，大部分競技運動中的攻擊都屬於工具性攻擊，如美式足球中防守者衝撞接球員的粗暴行為與籃球教練在對手將要罰

球時叫暫停，企圖要造成心理上的挫折感等(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2002；盧俊宏，1994)。再來就是所謂的「敵意性攻擊」，此類型的攻擊者通常帶有憤怒的情緒，主要目標在於復仇或是蓄意傷害一個生命體，而目的是為了要使受害者生理或心理得到痛苦而產生的攻擊行為(盧俊宏，1994；時蓉華，1996)。



圖一 三種不同攻擊類型之分野圖

資料來源:(盧俊宏，2000)

3. 攻擊相關理論

為什麼人們會有攻擊行為產生呢?歷經了好幾世紀的演變，心理學家發展出四個有關攻擊產生的重要理論。有人認為是天生的，是人類的一種天生的本性，如同因飢餓而去尋找食物或是性需求等。有人認為是因為受到某種挫折而引起的，也有人認為是從學習得來的結果。以下將以各學者的理

論來加以彙整並敘述之：

(1) 本能理論

本能理論是指人類有一種天生的攻擊能量，它會累積到一定能量後宣洩出來。這種本能可以藉由攻擊另一位生物體的直接表現或是經由宣洩所取代。宣洩就有如以「運動」這種社會可以接受的方式將攻擊的慾望與能量釋放出來 (Gill, 1986)。且著名心理學家弗洛伊德認為，人天生是殘忍的，指有實施社會法律或秩序才能把人的這種攻擊本能加以抑制或昇華 (時蓉華，1996)。

(2) 挫折-攻擊理論

挫折-攻擊理論，有時也被稱為驅力理論，簡單的認為攻擊是因為目標受到阻礙或失敗引起的挫折所造成的直接結果，挫折激發起各種反應，其中之一就是攻擊行為 (Dollard et al., 1939)。另外，此理論堅持認為挫折一定會造成攻擊行為，但許多研究與經驗也一在的顯示出受挫者通常是以一種不具攻擊性的方式宣洩出來，故這種理論並未受到多數學者的支持。雖說此種理論有它的缺點，但卻提高了人們對於挫折在攻擊過程中所扮演的角色之覺察 (簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2002)。

(3) 社會學習論

社會學習論是指攻擊行為是受到示範作用、模仿等多樣因素所制約的。學者 Bandura (1973) 認為，人類是經由有意或無意觀察他人的行為，在獲得這種行為概念後，展現出與其相似的攻擊行為。事實上，並非挫折導致了攻擊，而是令人反感的情緒體驗導致了情緒的喚醒，而情緒喚醒乃是誘發攻擊行為的因素之一。它也同樣認為觀察他人的攻擊行為，

給個體提供了可模仿的行為榜樣，這也可能會誘發一種情緒狀態，最終導致攻擊行為的發生。與前者論點相同的是學者Smith(1988)在研究發現職業運動所盛行的暴力，已被許多年輕的業餘選手所模仿。事實上，攻擊行為在冰上曲棍球界是被視為有價值的，而球員也很快學習到具有攻擊性是讓別人認同自己的方式之一(簡曜輝等，2002；時榮華，1996)。而學者Edwin Southerland提出的差異結合理論正好與此概念相符合，研究發現雖然人的社會化會受到不同團體的影響，但是他們將接受對他們影響最大的那些人和團體的規範。個體在觀察或學習的過程中，經過一種內化的過程，即指對學習的對象或團體有某種程度上的自我認同感，最終才會有所影響並改變其行為(彭懷恩，1995)。

(4)新挫折-攻擊理論

新挫折-攻擊理論結合了原始挫折-攻擊理論的因素與社會學習理論。這個被廣泛認同的理論認為挫折並不總是一定會造成攻擊，是由於人們對於造成挫折原因的解釋可能有所不同所致，而挫折只是提高覺醒與憤怒而增加攻擊的可能性。然而覺醒與憤怒指的是在社會學習到的前提下，在適當的情境中才會產生攻擊(Berkowitz, 1965, 1969, 1993; Baron, 1994)。另外，此理論也認為攻擊行為的目標可能會因為某些阻礙而轉移，指的是一個人由於某種原因不能對挫折製造者進行攻擊時，往往會尋求另一個替代對象來宣洩其攻擊欲望(簡曜輝等，2002；時榮華，1996)。

三、英雄主義相關文獻回顧

「英雄」是一種較主觀的概念，所謂英雄的崇拜與塑造可揭示當時人們對於能力、勇氣、智慧、美德與成就之想像

及其文化價值觀(陳文英, 2004), 其亦指某些在普通人之中有超出常人能力之人, 在當時所形成之社會價值觀下, 他們能夠帶領人們做出巨大且對群體有意義的事情, 或者他們本身做出了某種重大的事情, 像是在第一次世界大戰後, 因為戰爭的原故, 美國興起一股前所未有的英雄崇拜情結, 對於當時馳騁沙場的戰爭英雄有著一股救世主降臨般的崇拜情結(Barry, 2008)。這就有如個人主義的觀念, 此觀念出自於「人們努力掙脫君主、貴族等舊有權威的控制, 因為這些專制的統治者試圖抑制公民要求自主權的渴望」(Bellah, 1996)。此時, 自認天降大任於己身, 肩負使命帶領人民力抗專制的英雄人物, 會從人群中站出來。這樣的英雄人物就會成為當代文化中最被尊敬的角色, 而後隨著宗教與神化主題的示威, 藝術功能的轉換, 英雄的定義與典型亦產生變化(Barry, 2008)。

早期英雄主義這個概念的出現是在二十世紀時, 當時大都只有生產界的名人才會受到英雄式的崇拜, 一直要等到時間不斷的推進、大眾消費社會成熟後, 來自運動界的人物才開始同樣享有真正英雄人物般的尊崇(Lowenthal, 1961)。但當時許多所謂的運動英雄人物會有如曇花一現般的在短時間內知名度直線上升, 在經歷過一段時間的社會變化後, 他們的知名度可能很快的被大眾所遺忘。許多運動明星當時運動成績之形象, 也會因為私生活的種種行為被媒體放大解讀而較顯的相形失色, 而成為有缺點與負面形象的英雄(Boyle & Haynes, 2000)。但當時學者認為此種現象並不會隨著快速的社會型態改變, 而使人們心目中內在的英雄印象有所消弭, 他們認為英雄可能暫時會被遺忘或批評, 但真正的英雄精神

卻可以與大眾同在，成為人們記憶中的一部分。人們會追憶英雄，人們也會永遠記得英雄人物的特質與其豐功偉業 (Barry, 2008 ; Till, 2001)。

(一) 英雄主義相關之論點

提及英雄主義相關的論點，研究者認為其實所影響的層面主要是在心理的部分，進而影響到外在層面的一種過程。像是由學者楊國樞所提出的成就動機理論與學者馬斯洛所提出對於學界影響甚遠的需求階層理論中屬於第四階層的尊重需求層面都可以用以解釋英雄主義之相關概念。

有關成就動機方面，其理論發展依時間順序來看，成就動機的相關研究大致可分為兩個時期，一為機械取向的研究途徑，一為認知取向的研究途徑(楊國樞，1991)。機械取向的學者大多數把個體看作是一個被動的有機體，個體成就行為背後的動力主要決定於外界刺激。在1970年代開始，有關成就動機的取向就進入了第二個時期，即所謂認知取向研究途徑。認知取向是指人是主動且具有分析能力的，人會主動的尋求訊息、組織訊息即探索訊息的意義。他們強調認知活動中個人對於成敗的歸因過程才是決定及影響個人成就的關鍵因素。學者阿特金森等人，採取一種較廣義的觀點，將成就動機理論加以擴大定義，認為成就動機是一個多向度或多成分的心理結構，這種心理結構主要包括追求成功與避免失敗兩個因素，他們認為成就動機越高的人希望成功的傾向就越強烈，在從事某事的同時對於自我的要求也會越高。而成就需求不同者，其成就行為之所以不同，乃由於個人的經驗過程不同所致(時蓉華，1996)。

另外，學者 Maslow 所提出的需求層次理論也說明了相似

的概念，他認為人在基本需求滿足後，到達第四階層就是所謂的「尊重的需求」。這是一種自尊、自重與來自他人尊重的需求，這種需求可以分成兩大類，一是對於實力、成就、勝任、優秀、自信、獨立與自由的慾望；另一是對於名譽和威信來自他人對自己尊重的慾望，即要求自己有名譽、威望和地位。這些需求的滿足可以增長人們自信的感情，覺得自己生活在這世上有價值，這些需要一旦受挫，就會使人產生自卑、軟弱與無能，從而失去信心（時蓉華，1996；Maslow,1970）。

（二）運動英雄之形式與表現方式

在社會中，其描繪英雄的方式是該社會中盛行的主要價值觀之一項重要指標，社會中的價值觀可依據當時人們對於英雄所賦予的型態來作判斷，也就是說英雄在社會中或某種次文化裡是扮演著社會神話與價值觀的象徵性代言人。就某種意義而言，英雄是大眾傳播媒體及群眾將真人形象因某種特殊之處將理想化後，所塑造出來的虛構角色（Nixon,1984）。而「運動」在現今社會中儼然成為了社會結構中非常重要的一部分，許多運動員的聲望已經與當紅明星與著名政商名流並駕齊驅，運動人物有時也會擔當文化英雄的角色，他們能提供一個國家尊嚴與辯證的意識（Smart B,2005）。學者 Dyreson(1992)指出，從 1912 年開始，每屆奧林匹克運動會就成為美國運動員宣揚美國主義的舞台，每次的勝利不僅代表運動員本身，還代表著其國家尊嚴。也曾在二十世紀時，加拿大為展示國家優越感，甚至會要求知名冰球運動英雄人物充當表達該國政治意識目的的外交使者（Willson,2005）。

而運動英雄受到眾人的愛戴與崇拜，並不是後期才開始出現的現象，早在十九世紀現代運動萌芽之際，不論是團體或是個人的運動項目，就已經陸續出現許多運動世界中的英雄人物，這些運動員都會因為個人的特質與專業技能而被尊敬、被崇拜。當時很多人在競技運動中，憑藉個人卓越技術、出色的技巧與優雅的體態等散發出運動魅力，而某些天才型或者是領袖型選手的特殊表現，更是能吸引觀眾的目光，成為大眾與媒體持續注目地焦點 (Barry, 2008)。正如十九世紀末運動界觀察家「足球狂」Charles Edwardes (1992) 的評論，所謂高知名度的運動選手通常是在社會中家喻戶曉、受大眾歡迎的英雄人物，運動選手能藉由本身的高超球技獲致功名與聲望，而此類的運動選手也會不時的在媒體上曝光，造成此種現象不單單只是因為他們在運動領域中的不凡成就，而是他們在某種程度上已經戴上了「明星」這個光環 (Huntington-Whitely, 1999; Miller, 2002)。而不管此種知名運動員們所落實的具體價值觀為何，他們還是可能被大眾傳播媒體認定為英雄，至少在一段社會價值觀所認可的時間內，他們會被描寫成擁有廣泛價值觀的化身 (Nixon, 1984)。

還有很多例子可以說明運動選手憑著在運動競技場域的優越表現與個人魅力而成為英雄人物。在一九二〇年代的美國，許多運動選手的聲勢如日中天，像是美式足球選手 Grange，憑藉著驚人的速度與優越的個人技巧被球迷譽為「在球場中奔馳得幽靈」；而在拳擊運動中，拳擊選手 Dempsey 因為在拳擊場上的特殊格鬥技巧使許多對手臣服於下而樹立了拳擊界無可取代的英雄典範 (Rader, 1983)。另外，法國網球天才少女 Lenglen 在 1899-1938 年期間，紅遍歐美各地，

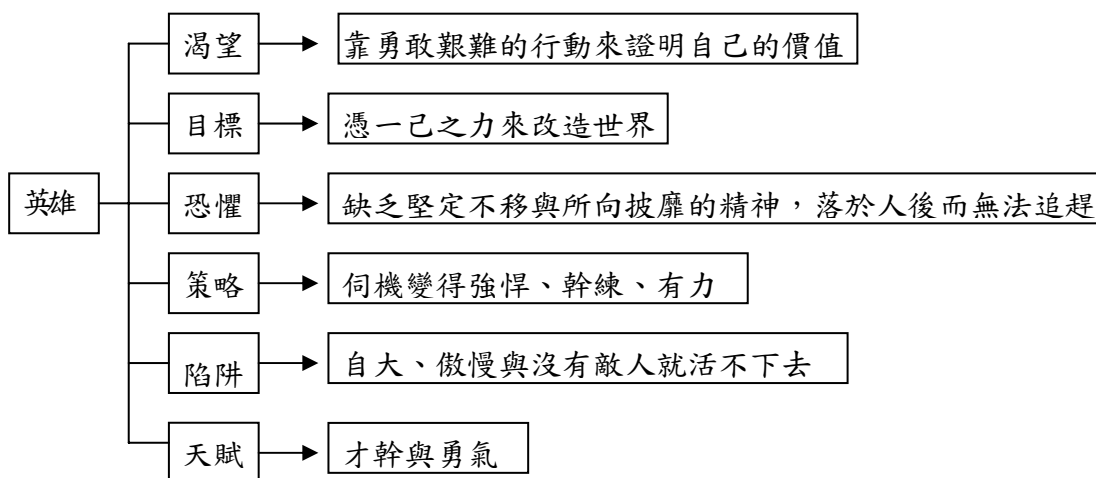
在網球場上表現出的非凡球技，讓她在1911年到1926年期間的溫布頓網球公開賽中所向披靡。值得一提的，這不是她擄獲人心的主要原因。Lenglen最令人印象深刻的是擁有強健體魄的她，擊球力道與男性選手竟不相上下，據說還因為她「易怒、暴躁、蠻橫地舉止」，以及「放蕩地私生活」等行為(Bouchier, 1983)，使她成為眾人眼中最具知名度也最有魅力的網球女英雄(Inglis, 1997; Cashmore, 2000)。以上這些例子都足以說明運動中的英雄人物會依據當時的社會背景下所認同之價值觀的不同而以不同形式、不同的表現方式在社會中所孕育出來，故隨著時代的轉變，運動英雄人物對於人們內心的意義與情感也會有所不同。

(三) 運動場域中的英雄主義

一切都似乎無法挽回了，籃球比賽終了前的倒數計時已開始，在以兩分之差的危急情勢下，這時候英雄的出現，投出了致勝的三分球，使整個比賽出現了逆轉勝的戲劇性變化。同樣的故事有無數多種的變化，但每個故事中的英雄最終都會戰勝逆境或是艱鉅的挑戰，並藉此贏得了眾人的讚賞。

上述是一種典型運動英雄的表現，在社會中其描繪英雄的方式是該社會盛行的主要價值觀之一項重要指標，也就是說英雄在社會中或某種次文化裡是扮演著價值觀的象徵性代言人。英雄賦予才幹與勇氣的天賦，渴望靠勇敢艱難的行動來證明自己的價值，策略是以伺機變的強悍、有力且凌駕他人之上，藉著一己之力讓現有情勢變得更好為目標，而陷阱在於自大、傲慢與沒有敵人就活不下去。英雄成長的誘因往

往是恐懼，最大的恐懼在於缺乏堅定不移、所向披靡的精神，還有那種落於人後而無法追趕的恐懼，而這種特點在某種層面上有助於我們培養決心、專注、紀律與活力的特點(Mark & Carol,2001/2003)(如圖二)。運動場域也是如此，運動英雄亦扮演著運動文化中重要價值觀的展現(胡天玫，2007)。我們翻開報紙經常可以發現旅美職棒球星王建民的新聞佔據了大幅的版面，他在球場上的一舉一動都牽動著台灣球迷的心，每次的勝投，不僅刷新了自己的紀錄，也讓眾多台灣的球迷引以為傲，許多人也都將他當成台灣的棒球民族英雄(黃玉齡，2007)。而英雄主義的展現也可說是一種偶像的崇拜，偶像崇拜原是一種宗教信仰所塑造用來膜拜之神像，但隨著時代的變遷，偶像已經成為現代人追求或崇拜的代名詞，也是一種具有特定意義的社會文化現象，在偶像崇拜的過程中是伴隨著高度的認同與情感的融入，其行為表現也帶有某種過度與狂熱的意涵(李佩真，1998)。雖說英雄主義其實也是一種偶像的崇拜，但其中偶像與英雄人物還是有所區別的，首先偶像是一種具有喜怒哀樂的凡人，其次是他們在外在表現方面能展現出過人的與眾不同，再者是他們能放大人們心理的某些特性而引發人們的共鳴。偶像對於人們而言是一種戲劇性、實用性、現實性與替代性。而英雄是需要勇於犧牲與奉獻，展現出的是種利他主義的品格。簡單的說，英雄人物往往是主流意識形態需要他們接受和學習的榜樣，而偶像則是由自我所認定的，所以說英雄是為他人而活著，偶像則是為自己而活(凌燕，2004；Hargreaves J,2000)。



圖二 英雄特點圖 (Mark & Carol, 2001/2003)

承接上述，偶像是一種群眾對於一個人物的認可，無論行為對錯與否，即使是錯的行為，只要在當代價值觀的認可下，就能成為一個受大家支持的人物。一位英雄人物的認定也是如此，雖然它是藉著當時環境所塑造出撫慰時代情節的一種人物形象，但也會有負面的性格。例如古代戰爭中，一位征戰英雄的誕生是因為人們需要他的驍勇善戰而使國家贏得勝利，但他卻在戰場上殘忍的殺害了無數的人們，像是入侵歐洲的匈奴王阿提拉 (Attila the Hum) 被許多人視為英雄，因為他征服了許多人，但被征服者卻飽受燒殺擄掠的殘害，帶給他們無法言喻的悲劇。因為人們通常認為的英雄就是以求勝為目的，因此對手也自然的被貶抑為仇敵或是罪有應得的，而在所處的環境中不僅不會受到法律制裁，還能成為眾人眼中的英雄 (Mark & Carol, 2001/2003)。這就有如「暴力」在社會價值觀中通常是一種不被認可的行為表現，但在許多暴力型運動中，如美式足球、拳擊、冰球、摔角等，越具有

力量、威脅性，甚至帶有暴力傾向的選手，越能成為眾人眼中的英雄人物。像是摔角運動中，場邊觀眾的叫囂聲與如雷般的掌聲，激起了站在圍繩上的摔角選手自豪的仰天長嘯，比賽中用盡各種粗暴的手段與技巧將對手擊敗，毫不留情的使之倒地不起。在觀眾眼中，一位英雄誕生了，也成為了眾多摔角迷心中的偶像(高士雄、姚曉瑛、徐素華，1997)。

(四)英雄主義對於運動場域內暴力行為之影響

根據上述的探討，要成為運動場域中的英雄人物，不僅需有獨特的個人魅力與特色外，在運動成績表現方面一定具有某種特殊性與過人之處，而運動成績表現究竟與攻擊間存在這何種關係呢？從眾多學者的論點中可以略窺一二，運動心理學家 Silva(1980)認為運動中暴力攻擊行為是會妨礙運動成績表現的，因為他的論點認為當運動員產生暴力攻擊行為的同時所伴隨的情緒起伏，會使運動員原先調整在最適當的生理及心理狀態破壞無遺，使之影響運動成績表現而無法如預期水準般的發揮；但學者 McCarthy 與 Kelly(1978)卻駁斥這種說法，他們以冰上曲棍球選手為對象所作的研究中發現到兩點。第一，成功射門與敵意攻擊的關係並不高，僅 0.191。其次，助攻與敵意攻擊之間亦只有 0.434 的相關性。故以冰上曲棍球來說，敵意攻擊與運動成績表現方面是呈現正面關係的。也就是說具有較多敵意攻擊的冰上曲棍球選手成績會較優秀，也較能成為眾人眼中的明星球員。因此，在麥卡錫等人的研究中可發現運動暴力攻擊行為並不會妨礙到運動員之運動成績表現，反而是會對其運動員有所助益(盧俊宏，1994)。而學者 Cox(1985)卻認為以上兩者的論點其實都沒有錯，因為他認為許多在運動場域中的暴力攻擊行為其實

都是所謂的護權行為，當運動員生理及心理狀態調整在最適當的位置時，而又能表現出足夠份量的護權行為時，那此時的運動成績表現必然會出現正面的結果。

而在運動場域中無論運動員的成績表現再突出、再耀眼奪目，如果沒有觀賞者，那英雄人物這種形象就如同海市蜃樓般的幻象罷了，因為運動英雄的產生是需要群眾的，只有群眾才會塑造出英雄人物，英雄不可能自己塑造出英雄崇拜。而在觀眾眼中，當他們看到高水準的運動英雄在比賽的過程中以粗暴的行為來獲得勝利，這些粗暴行為在觀賞者的眼中代表的意義是積極、努力，是打敗對手和展現技術所必須的行為，而非與現今社會價值觀代表的負面意義之行為（廖主民、陳湘眉，2003）。故運動選手相信，觀眾對他們有興趣，對於選手的情緒和所表現出來的動作會產生極大的影響（黃金柱，1987）。在 Williams 與 Youssef(1972) 研究中指出，當運動選手從事以前有敵意的選手所擔任的位置而比賽時，會產生真正的敵意攻擊，這類行為可能是運動員為了要達到觀眾對他的期望表現而產生出符合觀眾需求的運動表現行為（黃金柱，1985）。

根據上述可了解到運動場域中許多暴力攻擊行為的發生是因為運動員欲達到某種大家所期望的標準，而滿足自身成就與成為眾人矚目焦點有如英雄般的需求，進而產生出帶有血腥、暴力等觀眾喜愛的粗暴行為以滿足觀眾之期望。

（五）小結

根據上述眾多學者所提出的論點以及相關文獻的分析陳述後可以了解到，在冰球運動場域中，暴力攻擊行為的發生是一種很普遍的現象，也可以說是冰球競賽中非常重要的一

環。而影響冰球運動員發生暴力攻擊行為的因素所涵蓋的範圍極廣，研究者認為與其相關的因素可分成兩個層面來加以探討。一為內在因素，即指冰球運動員因內在需求，如自我滿足其成就感、內心的憤怒與仇恨、與出自本能的發洩等，而造成實質上之暴力攻擊行為。另一為外在因素，像是為了符合觀眾期望而獲取某種個人或團體之利益，或者冰球運動員為了在此環境中生存，就必須在此場域的傳統與規範下要作出適當的行為來適應此環境等。

而從運動社會學的角度來說，以上這些造成冰球運動員暴力攻擊行為的種種重要因素嚴格來說都與英雄主義有著某種程度上的關係，故研究者採用英雄主義之相關論點來支持這些冰球運動員暴力攻擊產生的因素，並藉由冰球運動員的內在情感與經驗之陳述來與其相關論點相互呼應。透過此次的研究，也希望大眾對於冰球領域中的粗暴行為有更深一層的內在體認。

第五節 研究範圍與限制

現今運動項目如此的多元與廣泛，每種運動領域中所發生之暴力行為的形式與造成的因素都會因環境背景的不同而有所改變。基於冰球領域在暴力表現上之特殊性，及研究者在此領域之長年經歷，對於此領域的脈絡較為熟悉並有著深刻的體認，加上本研究探討層面也將重心定位在台灣冰球運動員之內在經驗與感受所造成的後續影響，故本研究範圍是以冰上曲棍球運動其領域之台灣著名運動選手為主要研究對象，藉以縮小範圍以能深入探討選手產生的暴力行為之內在層面因素與英雄主義相關論點之影響。

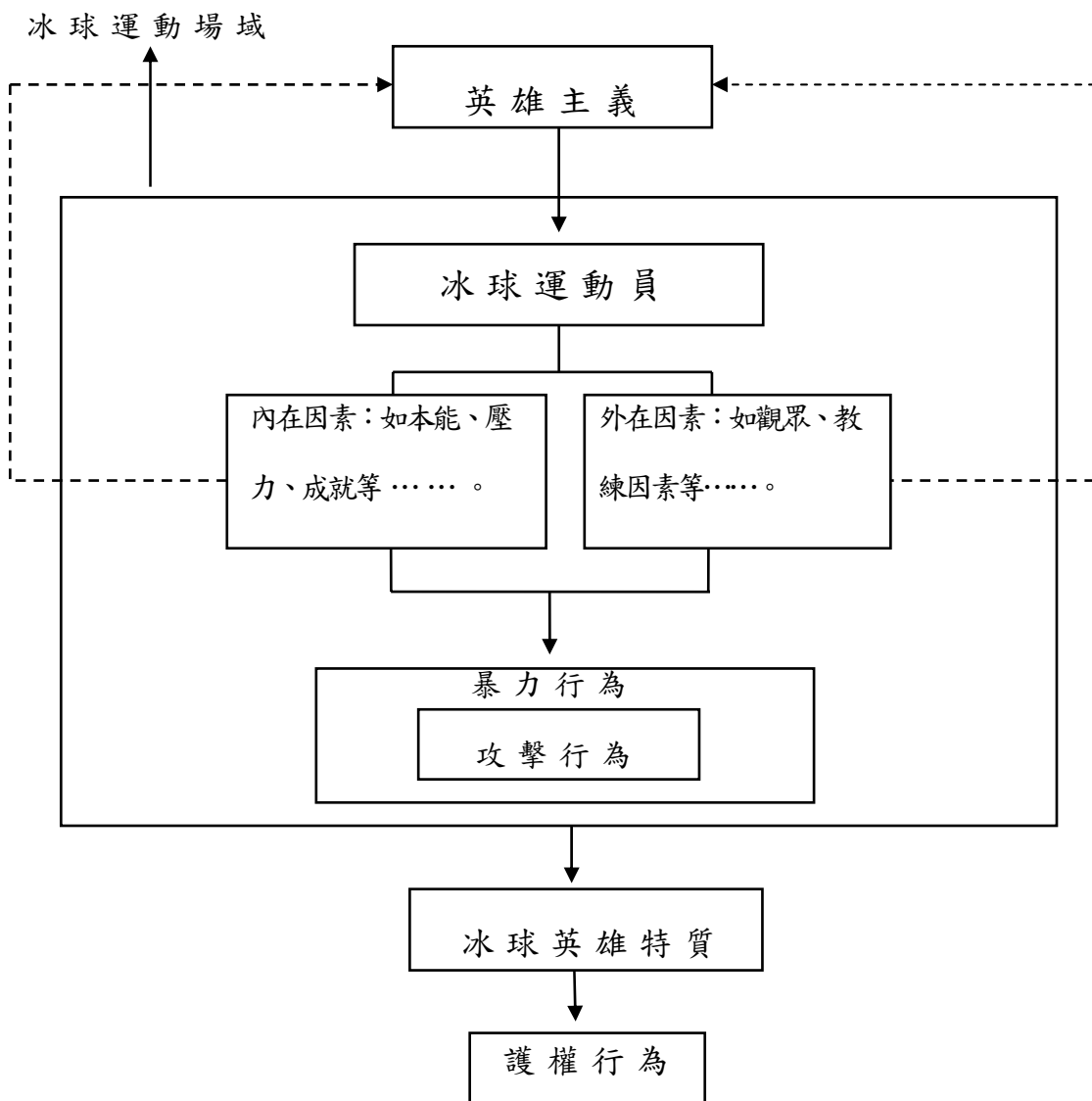
基於上述，本研究限制在其探討的範圍之獨立性與特殊性下，故無法將研究結果推至國外冰球相關領域與選手，僅能推估台灣冰球領域特定性質選手之現況。此研究之結果希望對於國內冰球選手、教練及球迷在冰球粗暴行為運用上從過往的刻板印象中跳脫出來，使我們對於冰球粗暴行為有更廣泛思維，日後能以此研究為基礎概念而以國外冰球相關領域為未來研究方向。

第六節 理論架構

本研究所探討之研究主題為以英雄主義的觀點來詮釋冰球運動中冰球運動員所產生的粗暴行為間之相關影響。在台灣，運動場域中所發生的暴力事件越來越頻繁，而在國人的印象中，冰球這種運動始終與暴力脫不了關係，許多人也會認為在冰球這種粗暴的運動裡，運動員會因為自我的成就感、表現慾望以及受注目等需求而促使運動員在競賽場合上產生豐富的粗暴行為來滿足自我。

故本研究是以英雄主義為主軸，從冰球運動員的內在因素與外在因素相關動機的陳述下，來探討出冰球運動員產生粗暴行為時的感受、歷程與其之間的相關性。首先是從成就動機理論來探討冰球運動員產生粗暴行為時與成就感之間的相關性，再來是自我的滿足感，有學者指出某種程度的粗暴行為是為了達到發洩目的來達到自我的滿足，根據這個觀點從中檢視出冰球運動員產生粗暴行為之內再因素，第三是以表現慾望來了解冰球運動場域中外在因素的影響，像是觀眾、對手等，來判別對於冰球運動員產生粗暴行為之相關性。研究者也透過上述相關理論的支持，對於研究的主題加以分

析其冰球運動員對於產生粗暴行徑之真實的內在觀感與體認。最後則是由分析中了解冰球英雄等多項特質，並從中彙整出在冰球場域中暴力、攻擊等粗暴行為其實是為場域中「護權行為」的一種表現方式(如圖三)。



圖三 理論架構圖

第貳章 研究方法

本研究主要目的在探討冰球場域中的冰球運動員對於粗暴行為運用上之內愛感受與經驗觀感，從中了解英雄主義相關論點在冰球運動員產生粗暴行為時所扮演之角色有何影響。故本研究在方法的選取上是以非結構式深度訪談與參與觀察來收集相關資料，訪談部分則是對於符合條件之冰球運動員進行訪談，而將所收集之資料加以彙整，最後是以紮跟理論加以分析並提出此研究之結果。

第一節 研究方法

在研究方法中，本研究主要是探討冰球運動員在冰球運動場域所發生之粗暴行徑與英雄主義間之相關性，試圖發現在暴力現象內因英雄主義所影響的各種行為因素與內在經驗觀感，及其有意義的關係及影響，因為是對於受訪者內在觀感與經驗的一種交流，以及此情境中的動態描述，其中需了解其冰球運動員之動機、歷程與其真實的感受與想法等內在情感來了解其研究主題。因為真實的冰球運動情境是不會一成不變的，情境是由人所塑造出來的，人內心層面的情緒與感受會隨著情境與時間的轉變也會有所不同，而是如此的複雜與多變。研究者為了要呈現出著名冰球運動員在粗暴行為的個人深層的內在觀感與研究主題的真實，故不適合以量化的宏觀角度來探索此性質之研究主題，而將採用質性研究－深度訪談的方式來進行此運動情境中複雜且多元的過程性問題(陳向明，2002；簡春安、鄒平儀，2004)。

深度訪談之所以為「深度」，即是要針對某種特定目標與主題來進行訪談，藉由與受訪者建立良好關係來突破受訪者

的心防，並從中了解其受訪者之感受、想法以及內在觀感。故深度訪談是一種用來收集以個體為主軸的詳細資料，也是一種有目的性的訪談方式，而從訪談的過程中試著找出方向來了解其研究主題之真實意義(謝臥龍，2004)。因此，本研究在訪談過程中會尊重受訪者之表達，以受訪者的陳述為其主軸，藉由與受訪對象間語言與表情的互動與交流，試著去進入受訪者的內心世界，而激發出受訪者將內在的個人看法與觀點表達出來，並從中得知其內在真實的主觀經驗來了解此研究主題之真實內涵。另外，為求在自然的狀態下與受訪者建立良好的互動關係以及能從冰球領域內部來了解其研究主題，研究者也透過親身參與及實地觀察等方式，主動加入各球隊團體的練習與競賽，並在參與的過程中以誠實的說明來意以及謙虛的表達自我的態度來觀察被研究者的各種行為模式，希望能在被研究者最自然展現出自我的狀態下進行研究，來對其研究提供更有效的資料與紀錄(李政賢、廖志桓、林靜如譯，2007；胡幼慧，1996)。

第二節 研究對象

本研究之研究主題在探討冰球場域中粗暴行為與英雄主義之相關性，故在研究對象的選取上必須以符合相關條件之代表性冰球運動員為研究對象，所以採用的是「典型個案抽樣」的方式，先將欲抽樣的對象設定基本的條件與標準，對於所選擇的研究對象必須具有符合此研究主題的相關特性及代表性為原則(陳向明，2002)。而根據研究者本身多年的參賽經驗與觀察，從因犯規坐球監(冰球選手犯規時必須要在一個隔離區域等待數分鐘，使場上成為以多打少的情況，此區

域就為球監)的次數或是個人的習慣動作來看，某些選手在粗暴行為的表現上是非常突出與明顯的。另外，由於冰球是一種一旦懈怠於練習就會快速退步的運動，選手必須保持在一定的技術水準之上才會有其競爭力，故對象包含了參與過五年以上國際性賽事之經驗者，加上平均每場比賽都有犯規紀錄與經常出現粗暴動作等冰球國家代表隊選手為其研究對象進行研究。

其次，在具體抽樣方面，因為研究者本身在 2002 至 2004 年也曾經被選為國家代表隊隊員，故在球員間已有相當的熟悉度，而在現階段已認識的新生代國家隊球員以及教練中以「滾雪球式」的抽樣方式，透過彼此的介紹，將符合此次研究主題條件與標準的冰球運動員如滾雪球般的越來越大，使收集到的資訊趨於完整(陳向明，2002)。但在研究對象找尋的過程中，因為現今台灣只有兩座人工冰場，且地點都位於台北，故研究者是先從北部地區的球員開始著手；但在第一階段所找尋到北部地區的選手僅有四個是符合條件與標準的，後來在這些選手與其教練的推薦下最後找到了中部地區符合該條件的三位選手。而根據文獻，通常在質性研究中研究對象的數量是依據是否能為此研究主題給予最豐富的相關訊息為原則，且對象必須在此領域中有其強烈的代表性(胡幼慧，1996)。

最後就是以此七位冰球國手為訪談與觀察對象(如表一)，針對其研究主題之訪談內容加以分析出「英雄主義」對於運動場域中冰球運動員暴力行為產生之影響，並從中探討此因素對於運動員之生理及心理之影響。

表一 研究受訪者基本資料

| 對象(編號) | 性別 | 年齡 | 職業 | 隸屬球隊 | 球員位置 |
|--------|----|------|--------------------|--------------|-----------------|
| A | 男 | 28 歲 | 1. 直排輪教練 2. 生意人 | 十字軍社會 球隊 | 後衛 |
| B | 男 | 27 歲 | 學生(台灣體 大) | 十字軍社會 球隊 | 1. 守門員 2. 後衛 |
| C | 男 | 25 歲 | 1. 直排輪教練 2. 生意人 | 維京人冰球 俱樂部 | 前鋒 |
| D | 男 | 21 歲 | 學生(台北體 院) | 台北颶風冰 球隊 | 1. 後衛 2. 中鋒 |
| E | 男 | 25 歲 | 富邦金控 | 維京人冰球 俱樂部 | 後衛 |
| F | 男 | 28 歲 | 服務業(台北小 巨蛋) | 維京人冰球 俱樂部 | 中鋒 |
| G | 男 | 27 歲 | 直排輪教練 | 十字軍社會 球隊 | 後衛 |

第三節 研究信度與效度

從社會科學的研究過程可一言以蔽之的就是胡適的那句名言：「大膽假設，小心求證」。更進一步來說，「大膽假設」

指的是研究過程中「發現的脈絡」，像是指出研究問題、提出相關假設等。而「小心求證」則點出了研究過程中「證明的脈絡」。大部份研究方法都是著重在「證明的脈絡」，目的是要確保檢驗問題之工具是嚴謹而客觀的，當相關問題經過適當的檢驗後，研究者便回答了研究問題，研究過程也告一段落(李政賢、廖志桓、林靜如譯，2007)。而質性研究的「檢驗工具」通常是以觀察與訪談為主，信度與效度則是用來評估檢驗工具好壞的指標。信度評估的是檢驗工具的可信度與精確程度，而效度則是評估檢驗工具所獲得的資料是否能有效地用來推論變項的特徵。而本研究的「檢驗工具」即是使用訪談法，若將量化研究中發展出來的信度與效度用來評估質性研究的「檢驗工具」，那信度就可解釋為「如何確保受訪者是真誠地回應研究者的問題」，而效度則為「受訪者的主觀經驗是否能有效地轉成可比較可分析的資料」。

首先，「效度」這個概念指的是對於研究結果的一種正確性程度，而在質的研究與量的研究上有著很大不同的判別與衡量的標準。在質性研究中對於效度的概念即是受訪者所陳述之在真實內涵與研究者所彙整後的呈現結果之間的差異關係，強調的是關於研究對象的經歷(經驗)和想法所隱含的真實意義與內涵(吳芝儀、廖梅花譯，2001)。上述這種真實性並不是像量化研究所追求的一種存在於社會價值觀或大眾觀感中的「客觀真實性」，而是一種從受訪者內在所經歷過的自我觀感與內在感受中所表達出受訪者本身所建構出的真實性(陳向明，2002)。故質性研究較不需講求研究廣角上的推論，所重視的則是研究對象本身與研究問題、研究現象及其影響相關因素間所產生互動歷程的推論性理解與深層的詮

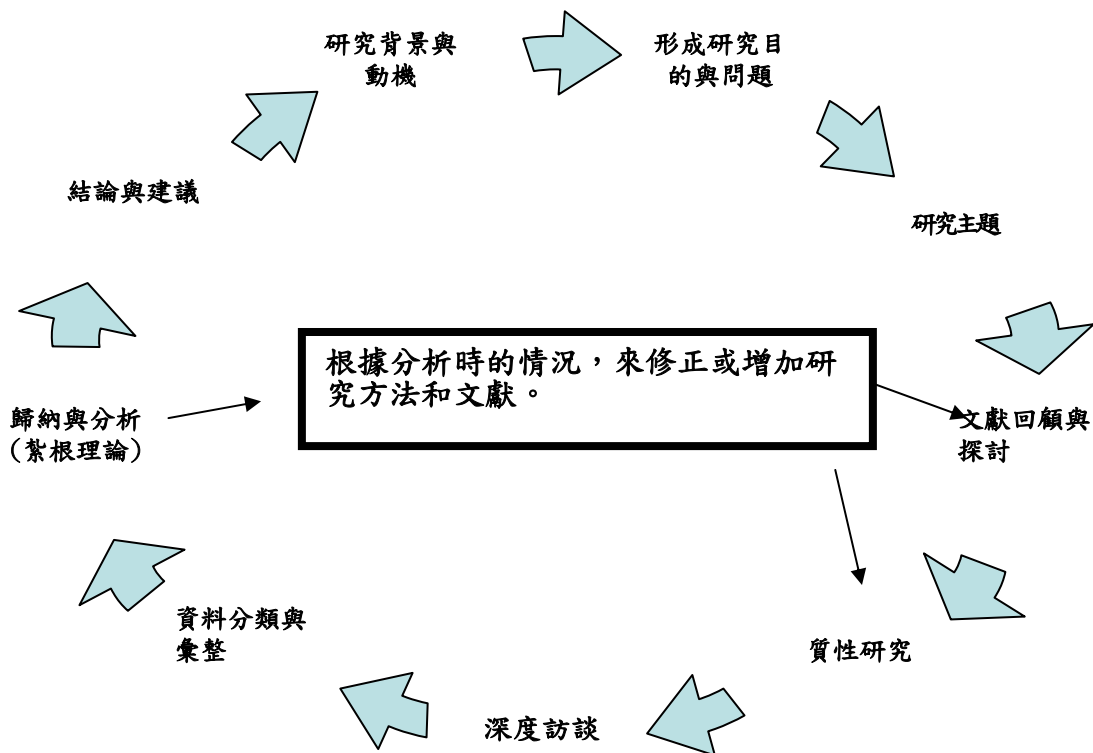
釋。故此研究在效度方面，根據 Legewie、Dann、Scheele & Groeben 等學者對於確認訪談情境與溝通的有效性是可以提高其研究效度的。分析訪談情境方面，會以親身參與並加以觀察相關競賽與活動來檢視與受訪者所描述的內容是否吻合、與是否符合一般社會脈絡之標準以及從受訪者的意圖中了解是否有真誠的表達出自我的感受。而在溝通有效性方面，對於受訪者之陳述會以效度檢核表來與其再次確認其中的內容、資料等相關細項，藉此來提高本研究之有效性與「真實」呈現出其理想範疇(歐用生, 1989)。

而在信度的部分，「信度」這個概念是來自於量的研究，指的是一種研究結果的重複性。而對於質性研究來說，如果是依據受訪者一再表達或陳述出的概念標籤其實是一種被刻意塑造，且很難表達出真實性的呈現。另外在時間性方面，信度的概念所求的是在任何時間點，研究主題與現象都必須一成不變(李政賢、廖志桓、林靜如譯, 2007)。故對於大多數質的研究者認為，信度這個概念並不全然符合質的研究的一種獨特性與唯一性，因為質的研究中是以研究者自己作為研究的工具，即使是在相同的外在環境下，研究者的內在感受與想法還是會隨著時間與情緒的不同而有所轉變。不過藉由此研究所有過程的紀錄其實是可以提高本研究的可信賴程度，其中對於資料與程序加以檢核，像是對於蒐集與分析方法的改進、研究者角色的定位與以多元觀察記錄方法(如：錄音、錄影、照相等)來輔助其研究，藉以提高此研究之信度。

第四節 研究流程

傳統量化研究的設計模式通常是必須循著特定程序自上而下的來進行，即是一種線性是的流程來進行研究的模式。

而相對於量化之研究，質性研究多是非直線與循環且有所重複的彈性路線。這種循環研究路線並不適一個標準化的過程，藉由通過不同的研究階段，研究問題能隨時的形成、改變與修正，而使研究工作有所變動，有時會進入下個階段，有時卻會因為資料的不足、產生新的看法或觀點以及與最初研究主題有所出入之處時，就需要倒退程序來重新修正其方向(李政賢譯，2006)。而在每個循環或重複的過程中，資料收集與分析的步驟也可以同時進行，研究者能不斷的從所蒐集到的資料中發現新的事物或觀點，並且也可從中產生新的啟發與思維(陳向明，2002；謝臥龍，2004)。而本研究之流程是先相關背景與動機刺激下，形成相關研究目的與問題後，接著從中確定研究主題，透過文獻回顧與探討後依據所需條件進行對象抽樣。再來是藉由深度訪談所蒐集的資料並進行資料的歸納及彙整，最後是以紮跟理論加以分析資料，而分析結果若未能達到一定程度的完整性，則再進行尋找研究對象的程序，此一循環的過程將持續到所需資訊達飽和以及能為研究主題帶來最大意義為止，而最後提出本研究之結論與建議(如圖四)。



圖四 研究流程圖

第五節 資料收集

為了深入瞭解研究對象在冰球競賽場域中暴力行為發生時所產生之內在情感與外在行為互動，本研究主要以深度訪談為蒐集資料的方式，並以研究者之觀察日誌加以輔佐記錄相關細項與當時狀況，以及使用影像紀錄的方式，如攝影機、相機等來紀錄相關場域中有利於資料收集之相關細節與動態過程中無法即時記錄到的訊息，以便能更深入了解冰球運動員產生此粗暴等行為之不同層面的因素與意涵。

一、深度訪談

深度訪談主要是以研究對象為中心，藉由研究者與研究對象透過語言、肢體與表情上的互動，建立彼此間良好的互惠關係(趙如錦譯，2005a)。而在建立與受訪對象的信任感後，以開放性探索的方式使研究對象在沒有壓力的狀態下表達出自我的內在感受與歷程。而在進行訪談工作的過程中，盡量將研究者本身的情緒與觀感融入受訪者的陳述內容中，體會對方的內在所表達出的故事，必須要尊重研究對象所陳述的意見與看法，進而瞭解研究對象內在深層且屬於個人性的想法與觀點，最後融合研究者的解釋性理解建構出研究對象真實的內心世界(Patton, 1990; Henderson, 1991; Kaufman, 1994; Bainbridge, 1989; 潘淑滿，2003)。訪談過程中為鼓勵受訪者盡量說出內在想法與感受，故訪談內容將採非結構式的方式來進行訪談工作，研究者必須將自己縮小並以受訪者為主軸，從訪談過程中瞭解受訪者內在的思維過程和較為細膩、深層的感受變化，使研究者能了解研究對象之產生粗暴行為之多元意圖與其在英雄主義間的關係，。

在進行訪談之前先針對研究相關問題略擬出訪談大綱，並將有可能需要注意的環節與情境記其備忘錄。訪談前為顧及研究倫理，必須與研究對象事先做好聯繫並詳細的說明訪談的目的和內容，及徵求受訪者提供訪談的時間、地點和方式，會以受訪者方便性為主要考量。另外亦告知研究對象，此次的訪談內容僅作為學術研究使用並會遵守保密原則。而訪談時間以一到兩小時為原則，以研究對象之專心程度為考量來作調整；地點則是選擇冰球運動員們訓練及競賽之相關冰場或是附近的速食店，但需以訪談過程中不受外界干擾為

原則，並會尊重受訪者的意見及斟酌受訪者當時的身心狀況來做更動；以上訪談相關事項還是會依其當時現場情況的改變來做適當調整與因應，以利於資料收集過程之順利進行。

二、研究工具

研究工具為攝影機、相機、錄音筆、隨身日誌、備忘錄、訪談大綱、訪談同意書、筆和研究者本身，攝影機、錄影設備的使用視在參與觀察時在場外捕捉其相關畫面以利於研究細部觀察資料收集，則錄音筆是為了使研究者在撰寫逐字稿時確保受訪者所給予的訊息能呈現出一字不漏的完整度；隨身日誌的使用是為了紀錄研究者本身需注意的相關事項或在研究過程中所遭遇較突出或另類的特殊事項；而在研究倫理的部分，因為在訪談過程中研究者需要的是受訪者表達出內在層面的感受，有時對於受訪者來說內在的東西並不願訴說出來，故訪談同意書的功用就是將此研究主題的相關細節與流程等重要事項告知受訪者，使受訪對象有所準備並徵求其同意之用（范麗娟，2004）。最後，備忘錄和訪談大綱是為避免訪談工作進行時有所偏離主題、失焦或有所遺漏重要問題的情形出現作為提醒與導正訪談方向之用。

第六節 資料處理與分析

一、資料處理方式

本研究首先將訪談中由受訪者所描述的內容一字不漏的整理成逐字稿，根據逐字稿的內容及研究者當時對於訪談過程的摘要重點加以彙整。而根據學者Becker與Geer所提出的，分析時的程序需要包含三個步驟，第一是要定出研究的問題、相關概念與方向，再來是將相關概念所出現的次數作出統整與分

析，最後是將所發現的主軸概念融合於研究的理論基礎中（胡幼慧，1996）。故此階段研究者先彙整研究問題並從中確立冰球運動員與粗暴、態度與表現之關係等初步方向後，對於整理好的訪談逐字稿先進行統整和概念化，依照特定概念或文字所出的頻率，像是粗暴、球隊利益、情緒、裁判影響等概念加以萃取出予以分析，然後依據研究目的與問題，彙整歸納資料至相關研究的主題與概念中，再針對內容和各類別做解釋，最後呈現研究結果（余玉眉、田聖芳、蔣欣欣，1991；李政賢譯，2006）。

二、紮根理論

紮根理論的創始者為 Barney Glaser 與 Anselm Strauss，此兩位學者在不同年代所出版有關紮根理論的描述時，都一直對紮根理論進行補充與修正，且對於質性研究來說，紮根理論是一種依循著科學的原則來進行的分析方法，故也被認為是一種最科學的方法。紮根理論的定義在最初 1967 年於所出版的「紮根理論的發現」一書中指出，紮根理論是一種經由系統化的資料蒐集與分析，而發掘、發展，並透過研究者驗證過所衍生出的理論（徐宗國譯，1997）。換言之，紮根理論是從資料中發展出相關理論，利用整合與歸納的方式，對現象加以分析整理所得的結果。因此，資料的蒐集和分析，與理論的發展彼此間是相互關聯、彼此影響的。發展紮根理論的人，不是先有一個理論然後去證實它；而是先從一個特定而未知的研究領域，然後自此領域中發展出概念和理論（徐宗國譯，1997）。

本研究即是採用紮根理論來分析所收集到的訪談資料並整理成逐字稿，在經過資料的彙整與濃縮過程中，將資料概

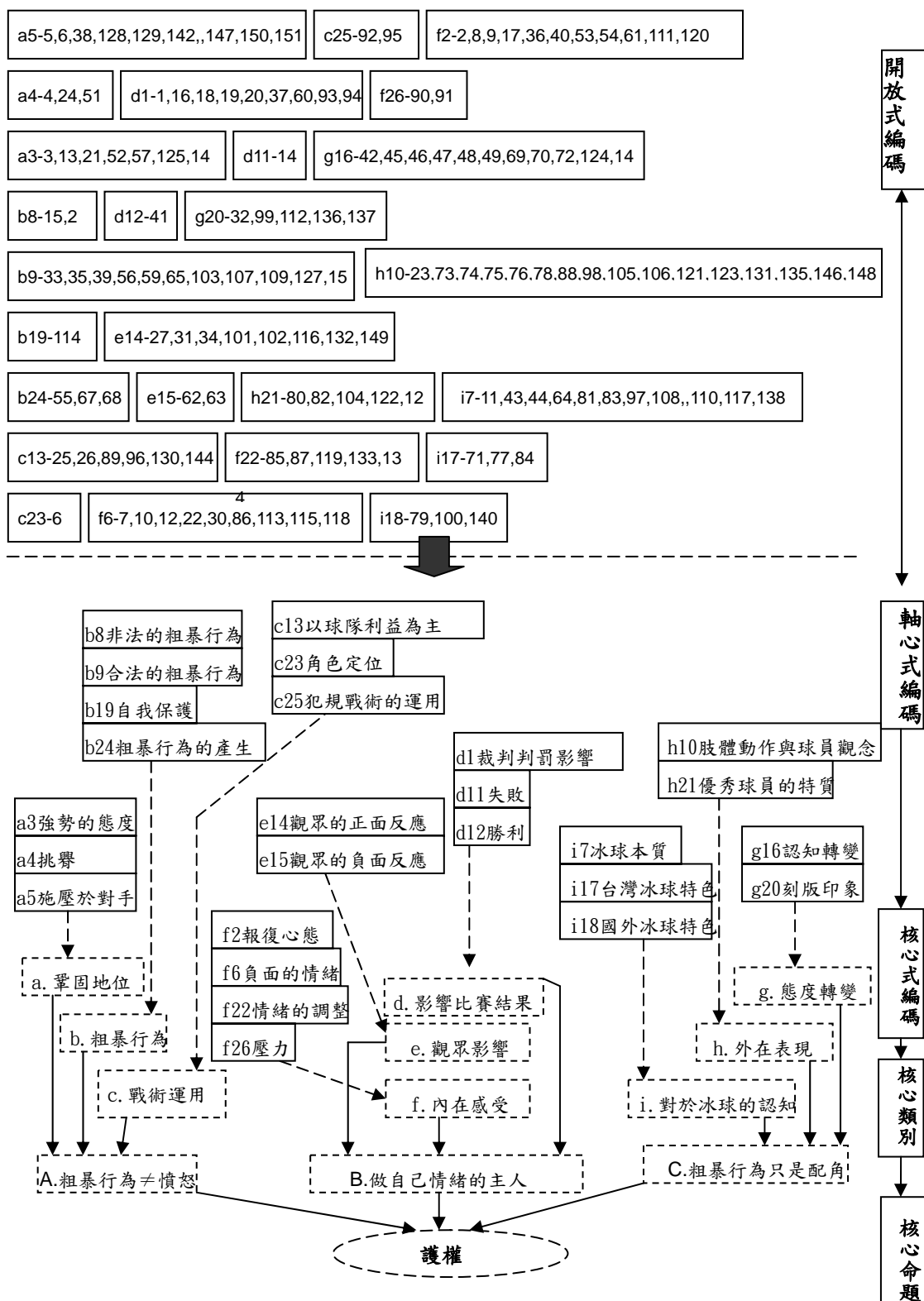
念化，並以概念與概念之間的關係來形成主要命題，以便逐步地將理論從實質理論推向形式理論。因此研究者在此過程中，不斷的進行資料的聚焦與濃縮，而對資料逐步進行彙整與分析，根據受訪者的內在陳述與經驗歷程的內容，以保留其原汁原味的狀態加以記錄、分析，並在最後呈現出其核心的概念與意義(如圖五)。

三、分析程序

在紮根理論研究中，對於資料譯碼(coding)從早期就發展了一組分析程序，來協助研究者建立理論。紮根理論中的譯碼是指把蒐集到的資料打散並加以概念(conceptualized)，再以新的方式將資料重新放在一起的運作過程(陳向明，2002；胡幼慧，1996)。此程序是由「開放式編碼」(open coding)、「軸心式編碼」(axial coding)、「核心式編碼」(selecting coding)所組成，而這三種分析程序的標準是由研究者所判定的，為了使紮根理論研究能達到其目標，分析過程中就必須不斷保持嚴謹、創造、持續、理論觸覺(theoretical sensitivity)四者之間的相互平衡(徐宗國譯，1997)。

首先是開放式編碼(open coding)，此研究分析過程是藉著反覆細膩的檢視逐字稿而為現象取名字或加以分類的分析工作。經過這個基礎步驟，研究者將最原始的逐字稿資料分解為153個單位，像是情緒、壓力、犯規、認知與表現等相關碼號。在仔細檢視後比較其中的異同之處並提出相關問題，藉此才能針對研究者或他人的假設提出質疑，並進一步探索出新的發現。其次，在完成開放式編碼之後，研究者藉由分析現象的條件、脈絡與互動結果，將各小概念間的關係概念相互連結，而重新濃縮、組合出26個相關資料的軸心概念，而以鞏固

地位、內在感受與態度轉變等其主要的概念方向，此程序即是軸心式編碼(徐宗國譯，1997)。最後是核心式編碼的工作，此階段藉由以上9個軸心式概念發展出其研究主題核心的範疇，核心是指其他所有的概念都能以之為中心而相互結合，也就是說在此範疇中抽象層次也有高低之分，而在不斷地比較與歸類之後，將對於命名的意義逐步明朗化，使它成為一個包含度夠及抽象意義明確的名詞；而此研究根據核心式編碼的九個概念在彙整歸納出三個包含度高的核心類別：1. 粗暴行為不等於憤怒 2. 做自己情緒的主人 觀眾 噓！ 3. 粗暴行為只是配角，這樣的過程就能成為一個核心式的範疇，根據三個核心式概念的相互檢視與理解而生產出本研究之核心結果，也就是紮根理論最後所產出的最終核心命題—護權(趙如錦譯，2005b)。



圖五 紮根理論分析圖

第參章 研究分析

本研究在進行資料分析時，研究者將所收集資料整理成逐字稿，並在分析的初步階段將逐字稿之內容以「開放」的心態來檢視、閱讀，「開放」即指把自我的前設與價值判斷暫時拋於腦後，讓資料本身來表達出其內在之意義。第二是將所收集的資料打散並將之設為不同之碼號，從中賦予概念與意義，而以新的方式將資料重新組合，這個過程就是登錄。進行登錄時，為保留資料最原始的感覺，會以研究對象自己的語言作為碼號，藉以表達出對於他們自己有意義的「本土概念」。在完成第一論資料登錄後，研究者將所有碼號匯集起來，將所有碼號依特定的分類標準加以組合並將之系統化，而反映的是資料整理與濃縮後能賦與研究問題相關意義與內涵的核心概念與主題之呈現。

第一節 開放式編碼

本研究分析在開放式編碼部份是將所完成之逐字稿依照本身所呈現的原始文字狀態作登錄。首先是將資料內容作地毯式且最詳細的檢視，逐字逐句的作出判斷與分析，其中的單位包含了詞彙、一句話，甚至是一個字的分析，雖然此方法最為耗時，但卻能有效的產生出分析時的類別屬性。再來是針對段落或是長句來進行分析，此部分必須將此段落或是長句中的主要意涵加以浮現，並將之賦與適合的命名，此步驟有助於當數個類別同時出現時，對於類別間之關係在編碼時有相當大的幫助。而此階段最終目的是為了從資料中發現相關的概念類屬，對於其類屬加以命名，確立大量類屬中的屬性與意義，最後將研究的現象與概念加以命名與類屬化。

根據上述，本研究在完成該程序，在經由詳讀了所有研究資料後，進行了相關類屬的概念命題。而以編碼 1、編碼 99、編碼 127 為範例來加以說明，而編碼的其他部分則是在附錄中來為讀者加以呈現。

首先所呈現出的是編碼 1 對於裁判判罰有所不服(裁判判罰影響)的命名過程。在訪談過程中，許多受訪者都提及產生粗暴行為的原因，其中裁判的不公平判罰是導致粗暴行為發生的重要因素之一，而研究者就將此類的描述賦予對於裁判有所不服的概念加以編碼，如受訪者 A 與 D 所描述的。

(如果對於比賽場中會有一點粗暴動作，像是丟球杆或是撞人產生時，內在感受當然是對於當時裁判的判罰有所不服，所以會覺得不公平。裁判如果不公的時候，很容易使我做出粗暴行為。A-1)

(裁判抓得的犯規沒有道理，我會繼續犯規。D-195)

其次，許多人都認為冰球是一種暴力的運動，衝撞等粗暴動作其實也是職業冰球中重要的賣點之一，但在台灣冰球中的衝撞動作其實並不是這麼的受到觀眾歡迎。此研究就將此概念設為編碼 99 在台灣，衝撞不是一種受歡迎的行為(刻板印象)，由受訪者 C 與 D 的描述加以說明。

(在剛打曲棍球時，其實我們在做一些衝撞或是肢體動作時，別人會很難接受，給觀眾看比較不會是以撞人為重點。因為多半在台灣這個地方撞人不會是一種受

歡迎的行為，像是學生家長或是年少的場邊觀眾在看都會覺得是在看限制級電影。(C-150, C-151, C-156)

(早期只要你一點碰撞，就有家長在罵或說打球幹嘛這樣啊!D-216)

接下來是 編碼 127 遵守遊戲規則(合法的粗暴行為)。對於冰球，許多社會上的傳統觀念都會認為為何選手在冰球競賽場上要作如此多的推擠、衝撞、拉扯等看似過分的粗暴行為呢?而對於這個問題，許多受訪者會認為其實這些所謂的粗暴動作都是冰中運動中所應該出現的正常行為，且都是規則規範內所允許的才會作，所以當選手在進行這項運動時，其實都是遵守其遊戲規則的。此部分由受訪者 D 與 E 的範例加以說明。

(進行比賽時，我一般都還是會用很正面和合法的方式來比賽，因為這個運動是有規則的。D-187)

(通常不會說是很憤怒，因為打曲棍球這種東西，其實是跟所謂有持球權的人才會說跟你有發生衝撞，那如果是說你根本是沒有持球，我們根本不會撞你，因為我們還是會遵守遊戲規則。E-224)

(基本上如果說你有帶球，那我會把你卡住，那是很正當的，這也不是甚麼英雄，也不是甚麼粗暴，只是照著遊戲規則走。E-225)

因此，本研究在開放式編碼的部分，根據七位受訪對象的訪談內容中，逐字逐句的進行分析與歸類，最後總共歸納出 153 個概念類屬。而根據開放式編碼中的 153 個概念類屬持續往下個階段，從中找出各概念類屬間彼此的各種聯系與有機關聯，使各個類屬之間的各種聯繫變得更具體與清晰。而以下部分即進入軸心式編碼的說明與解釋。

第二節 軸心式編碼

在此階段軸心式編碼的部分是將開放式編碼中眾多概念類屬的單位加以相互連結，找出彼此的相關性。而在此階段，研究者每次只對一個概念類屬來進行深度的分析與檢視，而將圍繞此概念類屬循序漸進尋找出彼此之關聯性，將具有相同屬性的開放式編碼聚焦形成各個軸心式編碼，藉此將研究所呈現出的現象作出更紮實且更賦予意義的深入解釋，以利於進行更深層的分析與統整。而隨著分析工作的不斷深入，有關於各個類屬間的聯繫即會越來越清晰與具體。最後經由本步驟對於開放式編碼中的眾多小概念進行分析後，對於此研究主題共彙整出 26 個軸心式編碼。以下將以七個軸心式編碼作為範例來加以說明(如圖六)。

a5 施壓於對手-----→ (5, 6, 38, 128, 129, 142, 147, 150, 151)

圖六 軸心式編碼範例一

從以上範例一可知，開放式編碼中的 5, 6, 38, 128, 129, 142, 147, 150, 151 都是帶有施加壓力給對手，而造成對手在競賽表現上無法如預期般的理想之意涵，

所以這九個開放式編碼在進入軸心式編碼階段時就被歸納為a5 施壓於對手。施壓於對手是冰球競賽時的一種戰術運用得方式，藉著對敵人施予壓力而造成對方失誤甚至是因為害怕而使表現無預期般的發揮，藉此來贏得比賽的勝利。a5 施壓於對手所表達出的概念過程如以下範例所示：

編碼 6 一種施予壓力的感覺：

(讓你知道是有壓力的，是一種施以壓力的感覺，一方面衝撞可以抵擋對方的進攻。先讓他們害怕然後再拿到比賽的勝利。A-7, D-185, G-284)

編碼 128 壓著對手得分、進攻：

(在一開始的時候如果我們就又肢體衝撞了就會造成對手的壓力，那很顯然得我們都可以壓著對手得分、進攻。E-228)

編碼 142 中華隊一看到紐西蘭就把球放掉：

(因為雙方實力都差不多時，打得應該都是心理戰。紐西蘭作了很多牆邊衝撞，造成中華隊很大的壓力，導致整個中華隊一看到紐西蘭就把球放掉，完全不敢進攻。A-51, E-262)

在軸心式編碼中 b8 非法的粗暴行為是分別由兩個開放式編碼 15 與 29 所歸納而成的，非法的粗暴行為就是做出超越運動規則規範下所不被允許的攻擊程度，對他人造成超出預期的傷害與影響，這就像是冰球運動中為了阻擋對手而做出的強力衝撞，有時甚至是以造成對手的嚴重傷害而無法繼

續比賽為其主要目的 (Giulianotti R, 2005)。故在冰球場域中通常是不被允許的，超出規範外的粗暴行為表現所造成的犯規，會使本身因為嚴重的判罰而影響到比賽的進行甚至是結果，嚴重者還會造成場內選手極大的傷害，而使自己涉及法律的問題。故對於非法粗暴行為所造成的影響如範例二所示 (如圖七)：

b8 非法的粗暴行為 -----> (15, 29)

圖七 軸心式編碼範例二

編碼 15 嚴重的粗暴行為，以超出了規範的界限：

(在情緒控制上沒有掌握好所產生的不合理的粗暴行為就會影響到整隊的比賽結果，而且應該算是負面的影響比較大。D-221)

編碼 29 涉及到法律的層面：

(因為在一般平常的日常生活中這種行為通常是不被認可的，因為會有法律層面的問題，像是傷害罪。A-36)

在冰球場域競賽中為了要獲得比賽的勝利，會於比賽中運用許多的戰術來贏得比賽，犯規戰術就是其中之一。利用犯規來造成對手的恐懼或怯場以及在時間的壓力下，犯規有時也可有效的減低對手的得分率，藉此戰術的運用來達到球隊的利益。故 C25 犯規戰術 所表達出的概念過程如以下範例所示 (如圖八)：

C25 犯規戰術 -----> (92, 95)

圖八 軸心式編碼範例三

編碼 92 犯規是一種戰術運用的表現：

(犯規這是一種戰術的表現，讓別人犯規，讓別隊人變少就是一種戰術，犯規讓別人害怕而不敢做好的動作，甚至是進攻，這是一種讓別人害怕的戰術，最後才能勝利。C-139)

編碼 95 犯規有時候是對手假裝的：

(但如果是誤判的話，有時候如果是別人假裝的，那當然會超不爽，那這種就是別人的戰術。C-142)

在冰球場域中壓力的來源非常多元，像是時間、比賽結果、觀眾反應、自我、球對利益或者是教練的壓力等。壓力所造成的影響有好有壞，適當的壓力可以使選手甚至是球隊更進步，而負面的壓力卻會造成選手的表現無法如預期般的發揮，甚至是造成嚴重的傷害，影響選手甚巨。故針對有關於壓力的開放式編碼中的 90, 91 歸納成 f26 壓力 的軸心碼號，如範例四所示(如圖九)：

f26 壓力 -----> (90, 91)

圖九 軸心式編碼範例四

編碼 90 一種表現的壓力：

(著重在表現上吧!要看今天有沒有表現到。打球應該就是要有這種衝動。如果今天沒進球，沒助攻

甚至還摔倒，明明是要撞人還自己摔倒，就會覺得是不應該的，所以覺得在最後應該要做些甚麼是引人注目的事才感覺事有表現到。C-135)

編碼 91 比賽時間能影響比賽的氣氛和節奏：

(因為比賽是有時間的，讓時間去控制整個比賽的氣氛，當我們輸的時候，時間也差不多了，那我們的壓力就更大，我們就要帶領球隊去提振這個氣氛。C-132, E-229)

在台灣，大部分對於冰球的刻板印象大多是認為這是一個極度暴力的運動，有些人甚至還錯誤的認為冰球是一種拿著球杆在打架的運動，所以冰球在早期是較難融入於台灣這種偏向傳統意識的社會。到了後期，由於媒體的報導、冰球在台灣的推廣活動以及國外對於冰球正確觀念的傳入等，許多人對於冰球的認知開始有了轉變。目前在台灣有越來越多人從事這項運動，許多家長對於冰球的態度也開始由反對趨向於支持，開始讓自己的小孩接觸這項運動，從中學習團隊合作、保護自我、勝不驕敗不餒等的良好運動精神。而在本研究分析結果中，對於冰球態度轉變的部分有 g16 認知轉變 與 g20 刻板印象，以下將由這兩個軸心式編碼範例來加以說明(如圖十)。

g16 認知轉變 ---> (42, 45, 46, 47, 48, 49, 69, 70, 72, 124, 141)

圖十 軸心式編碼範例五

根據上述範例五，由開放式編碼中的 42, 45, 46, 47... 所彙整的軸心式編碼 g16 認知轉變 可以發現，冰球在台灣長期的發展下，許多教練、選手甚至是場邊的觀眾，經由媒體、國外訓練與國際賽事的洗禮，在冰球的認知觀念上有了明顯的轉變。對於冰球中的規則與粗暴行為的表現方式都能日趨接受與了解其內在意涵。以下是以開放式編碼中的 42, 69 與 72 加以舉例說明。

編碼 42 對於粗暴行為的了解與嘗試(融入)：

(如果選手是在合法規則下所做出粗暴行為時，合法狀況下，不能說是重要，應該說是有需要去了解 and 嘗試，這是因為要能融入這項運動吧！A-52)

編碼 69 觀眾較能接受粗暴行為了：

(我覺得這幾年有在變，之前可能是噓聲或是叫囂，或是不高興。最近會出現比較正面的反應，好像已經比較能接受粗暴的部分，反應出的是：「這麼那麼痛，怎麼這麼大力」的這種反應，而不是批評的反應。B-94)

編碼 72 國內冰球打法的改變：

(在我身邊有常出國比賽的都是相同教練帶出來的選手，但同常國家隊徵召時，會有一半是外來的華裔選手，台灣選手接觸久了，在最近幾年也開始有了衝撞的打法，所以他們也就慢慢的可以接受了。而在國際上跟人家比賽，你永遠沒辦法去撞人或是學著讓別人撞你，在粗暴行為的運用上是很吃虧的。當所有球隊都這樣做時，你做不到，又不能接

受，那永遠只有挨打的份。(B-97,B-99)

在台灣這個崇尚謙卑有禮與以和為貴的社會風氣下，對於冰球這種帶有推擠、衝撞語衝突的運動項目早已有了負面的刻板印象了，許多人會認為這種粗暴行為在冰球中其實是不應該出現的，在早期也都無法接受粗暴型的打球風格，甚至有人覺得冰球是一種以打架為主的運動，這種人們心中的想法，根據訪談內容所彙整出針對刻板印象的描述，以開放式編碼中的 32, 136 與 137 為例，在範例六中加以說明(如圖十一)。

g20 刻板印象 -----> (32, 99, 112, 136, 137, 138)

圖十一 軸心式編碼範例六

編碼 32 粗暴行為在台灣是不被接受的：

(早期，十幾年前在台灣曲棍球運動暴力行為較不被認可，觀眾會認為一個推擠一個衝撞，那個是在台灣不被接受的，近年較可以慢慢接受曲棍球這項運動的粗暴行為，但是是接受規則內允許的粗暴行為，就不是打架，而是像衝撞，撞板牆等動作。(A-39)

編碼 136 冰球在台灣人印象中是個不好的東西：

(冰球在台灣並不是一個好的市場，知道這些資訊的人也很少。因為現在台灣知道這個運動都是從電視上，電視上的 NHL 是覺得「~我跟你不高興就打起來，就幹架，那給我們台灣人的印象就是一

個不好的東西。D-215,E-254)

編碼 137 冰球是拿著球杆打架的運動：

(從台灣最早到之前說時在的，沒有人會認為這是一個好運動。一聽到曲棍球就會說，喔！就是拿著杆子在那邊打架。E-255)

所謂的英雄都會帶有強烈的個人特質，而在運動領域中，許多年輕運動員會常表現出英雄氣概來達到或建立一種受人矚目的自信心態，在冰球場域中也不例外(Woods R.B,2007)。一位成功的冰球英雄不只著重在外表的特質，在行為、處事與態度上也必須異於一般人，如此才能展現出其英雄氣概來建立自我信心。通常在冰球場域中的英雄人物並不會以粗暴行為為主要的表現方式，但為了達到自我保護的基本需求，合乎規範內的基本粗暴動作其實是必備的。另外，最會被認為是英雄人物的選手都是在緊要關頭時能冷靜處理危機或是將散沙重新組織的靈魂人物。而在軸心式編碼中有關於優秀球員的特質的歸納以開放式編碼中的編碼 82,104 與 122 為例加以說明(如圖十二)。

h21 優秀球員的特質 -----> (80, 82, 104, 122, 126)

圖十二 軸心式編碼範例七

編碼 82 冰球中，粗暴行為並不是主要的表現方式：

(那當然一個技術好的英雄也不能隨便就被粗暴動作撂倒，他也應該要有基本的粗暴動作或是保護自己運用的能力，但並不是把它當成主要的表現

方式而以一點到為止就好。B-116)

編碼 104 冷靜型的球員才是英雄：

(有得分型的，暴力型的，而最厲害的一種是冷靜型的，就是逆轉勝的，我覺得這種人會當隊長，他不一定是得分最好，也不一定是防守最好，而在球場上能冷靜處理事情，球隊就需要這種人來維持氣氛。C-165)

編碼 122 冰球英雄是因為它的組織能力很強：

(其實玩這個運動，就是被稱為英雄人物的話應該是他的組織能力很強，不管是發生甚麼情況下，他會帶著球隊冷靜的得分或贏比賽。也算是積極型的，像是場上有人受傷了該如何替補球員或是有時球隊會發生爭執等，他會積極的去做調度、調整、運用搶分方式，或是會與隊員去討論大概下一步該怎麼做。這種人算是經典人物吧！C-166, D-210)

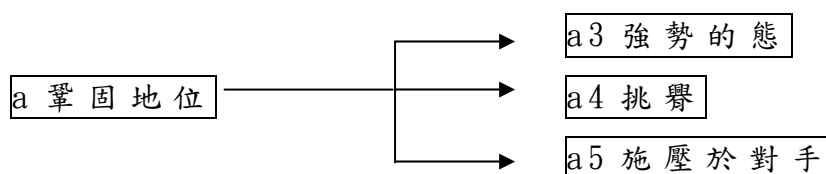
第三節 核心式編碼

核心式編碼又稱之為選擇式編碼，此階段為紮根理論中的第三個編碼步驟，核心式編碼的階段可以將所有收集來的資料加以整合，將分析集中於那些與該核心類屬有關的碼號上。而與其他類屬的性質相比，核心類屬是具有一種統領性的，它能夠將大部分的研究結果概括於一個比較廣泛的理論範圍內。而本研究在經過 26 個軸心式編碼檢視與分析後，彙整出了九個更能表達出此研究主題的概念標籤，分別以 a 羣

固地位、b 粗暴行為、c 戰術運用、d 影響比賽結果、e 觀眾反應、f 內在感受、g 態度轉變、h 外在表現以及 i 對於冰球的認知等九個核心式碼號，以下將核心式編碼以三個階段，分別是粗暴行為與憤怒間的關係、情緒層面的影響與冰球粗暴行為的附屬性加以說明核心式編碼之呈現過程與思考路徑。

一、粗暴行為與憤怒間的關係(核心式編碼)

首先介紹的是在核心式編碼中的 a 鞏固地位。在冰球場域中，一位冰球選手在場上的地位是非常重要的，這不僅會影響到冰球運動員的行為表現，對於內在情緒與比賽結果都會造成相當程度的影響。而此處所提到的「地位」不僅僅是論及選手從事此運動之年資或是本身的年紀大小，以及對於此運動之貢獻程度所帶來的崇高地位，還包括了符合此研究主題所論及的冰球選手在場上所散發出的處事態度與打球風格。故在本研究中的 a 鞏固地位是包含了 a3 強勢的態度、a4 挑釁及 a5 施壓於對手三種因素，而以核心式編碼範例一加以說明解釋(如圖十三)：



圖十三 核心式編碼範例一

(征服對方啊!有一種威嚇的感覺，讓對方嚇到。你讓對方沒辦法靠近你的話，在過人或是得分上都

會有影響。如果對方看到你會怕，啊！一看到你來了，就會退縮，對於得分知道是比較難的事情，所以是有一種下馬威的感覺。C-136)(當我做出這些動作的時候，是代表說我可以把你守下來，技術也比你高，我的能力比你強之類的東西，而多半只是為了鞏固地位，憤怒還是會有，但是通常比例不高。B-66, E-232)

許多冰球運動員在冰球場域中都是拿出一種「一馬當先，萬夫莫敵」的氣勢在場上比賽，就有如古代戰爭時，為了達到目的必須要去征服對方。在冰球競賽場域中亦是如此，選手們將對手都視為敵人，作出各種帶有強烈威嚇與嚇阻的動作，從中表達出自我強勢的態度，使對手失去氣勢上的優勢而自亂陣腳而有所退縮，藉此來獲得比賽的主控權並證明自己的實力、鞏固自我的地位。

(冰球中會有故意拉人、干擾或故意拌你，或嚇一下等挑釁動作時，粗暴動作就會產生，這可能就是一種誘發點。C-123)(比賽結束了，我們還去找對方，對方沒有對我怎樣，我仍對他有粗暴行為。A-3, A-19)

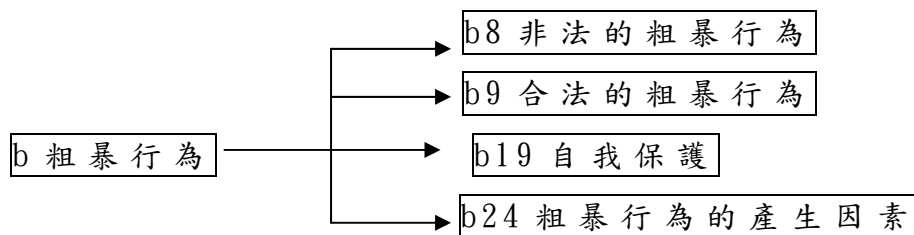
而冰球運動本身就是一種帶有激烈身體接觸的運動，拉人、敲球杆甚至是板牆邊的衝撞等動作都是常發生的，而這些動作其實都是鞏固自己在冰球場域中能持續比賽的規範內正常行為，而這些激烈的身體接觸是會造成運動員的情緒起

伏，當有負面情緒時所作的一些粗暴行為都可能被對方視為是刻意的挑釁，而這也是產生衝突的一種重要的導火線之一。

(在一開始的時候如果我們就四肢衝撞了就會造成對手的壓力，那很顯然得我們都可以壓著對手得分、進攻。來達到阻擋對方得分啊、前進啊！破壞他們的進攻方式。我們才能搶到優勢權來壓著他們打。E-228, F-268, G-300)(可以得到滿足啊！第一是可以給予敵隊心裡上的壓力，第二是看著敵隊可能會表現出恐懼的心情，而為自己本身帶來自信和己球隊的氣勢。G-285)

承接上述，擁有傲人氣勢的球隊很顯然的會在比賽結果上較佔優勢。所以在冰球的競賽場域中，粗暴行為的合理運用是可以造成對手的壓力，而使對手產生恐懼而影響到場上的正常表現。所以可以藉此主導比賽的節奏，壓著對方的攻勢並且伺機得分來贏得比賽的勝利。故根據上述，藉由施予對方壓力而使自身產生自信與球隊氣勢可說是鞏固選手在冰球場域的地位之重要因素。

接下來是核心式編碼 **b 粗暴行為** 的部分，本研究分析階段發現到有關於粗暴行為的運用以及其相關影響的部分，包含了 **b8 非法的粗暴行為**、**b9 合法的粗暴行為**、**b19 自我保護** 以及 **b24 粗暴行為的產生因素** 等四個核心式編碼類屬所彙整而成的。而如下圖以核心式編碼範例二加以說明解釋(如圖十四)：



圖十四 核心式編碼範例二

(在情緒控制上沒有掌握好所產生的不合理的粗暴行為就會影響到整隊的比賽結果，而且可能會造成有人受傷，所以應該算是負面的影響比較大。在冰球場域中所作出的非法粗暴行為，因為在一般平常的日常生活中這種行為通常也是不被認可的，因為會有法律層面的問題，像是傷害罪。A-36, D-221)

.....粗暴行為是冰球場域中一個重要的指標性表現方式，在冰球場域中的粗暴行為若根據規則來加以判定，是可以大致區分為合法的粗暴行為與非法的粗暴行為。而根據上述受訪者 A 與 D 所描述，其實超出規則規範外的粗暴行為，如打架、以球杆攻擊對手或是蓄意的猛烈衝撞等，這類非法的粗暴動作其實對於比賽結果是有負面影響的。以攻擊性來說，運動員有時為了使運動表現更亮眼來贏得眾人稱許，而做出超越運動規則規範下所不被允許的攻擊程度，對他人造成超出預期的傷害與影響，這就像是冰球運動中為了阻擋對手而做出的強力衝撞，有時甚至是以造成對手的嚴重傷害而無法繼續比賽為其主要目的 (Giulianotti R, 2005) 而此種粗暴行為的方

式就如學者盧俊宏(2000)所提的「敵意性攻擊」，此類型的攻擊者通常帶有憤怒的情緒，主要目標在於復仇或是蓄意傷害一個生命體，而目的是為了要使受害者生理或心理得到痛苦而產生的攻擊行為，這種帶有憤怒的非法粗暴行為已經超出了運動規範所能界定的範圍，有時甚至已需要透過法律的規範來加以介入處理。

(粗暴行為是要看界定在哪個點，規則內的衝撞是合法的，雖然外人會覺得不好，但在球場上是正常的行為。在曲棍球球場上的衝撞本來就是合法的，在敵隊進入我方防守區以後身為一名後衛的我，自己本身就應該要有阻擋對手前進跟影響對手狀況跟對方前鋒的進攻的方式出現，這種方式就可能是某種程度上的粗暴行為。A-40, G-286)

而在合法粗暴行為的部分，如受訪者 A 與 G 所描述的，只要是規則內所允許的粗暴行為都認定為合法的粗暴行為，此類動作像是合法的板牆衝撞、身體推擠、球杆干擾(身體允許的範圍內)等接觸行為。這種合法粗暴行為的運用其實是冰球場域中的正常現象，冰球運動員們為了在競賽中有優秀的成績與表現，就會藉著合法的粗暴行為來阻擋對手的前進與攻勢，藉此來獲得比賽的勝利與使命。但有時在追求成功與避免失敗的同時，當選手有強烈求勝慾望或面臨到成敗關鍵時，求勝、表現自我等動機因素頓時超越了道德規範的界線，運動員本身的道德規範也就面臨了考驗，這時在運用粗暴行為的合法與非法間也可能會有所改變(王秋燕、黃恆祥，

2003)。

(衝撞別人另一方面也是為了保護自己，如果你不先去撞他，他就會來撞你，所以也算是一種自我保護吧！D-191)

另外在粗暴行為的運用上，受訪者 D 提出了一個較不同於以往的另類解釋。就如他所敘述的，粗暴行為在另一方面也是為了要保護自己，在激烈的競爭下，如果本身沒有先產生適當的粗暴行為，好像在氣勢與技術的表現上就會有所遜色，無法先聲奪人，而形成對方的進攻慾望漸趨強烈。故冰球場域中的粗暴型這也算是一種自我保護的方式。

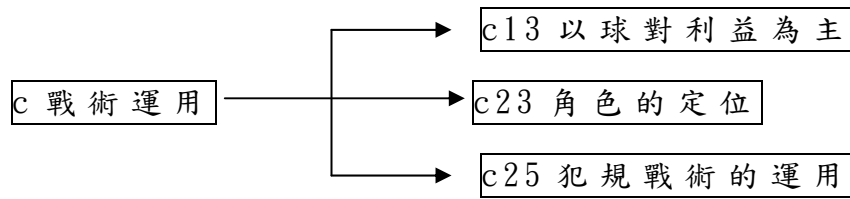
(在有某種推動力的情況下才会有粗暴動作產生，通常不會是自己有這種粗暴動作出來。在台灣的話，粗暴行為對於社會組與大專組是有差別的。裁判的部分開放的粗暴程度也會較大，所以也會比較粗暴。一般來說大專組在粗暴程度上會較少一點，社會組來說，有了獎金的誘惑的話，粗暴程度也會相對較多 B-71, B-92, B-93, B-301)

承接上述，本研究將冰球運動場域中的粗暴行為分成合法粗暴行為與非法粗暴行為兩個層面，文中所提及之粗暴行為是以合法的粗暴行為為論述主軸，而界定的標準在於此種粗暴行為是否為規則中的犯規行為。非法的粗暴行為即指在競賽場合中規範內所不允許的粗暴動作，也就是當該動作產

生時會受到裁判判罰的行為模式；合法粗暴行為則是在規則規範下所允許的粗暴行為。相關規則簡介以國際冰球總會(IIHF)2006-2010年之規則條例在附錄二中加以呈現說明(IIHF, 2009)。

最後所要提出的是關於在粗暴行為的程度上有所差異的相關敘述，根據暴力態的描述，在台灣冰球賽事的性質會隨著層級的不同而有所改變。就以社會組與大專組來說，社會組在粗暴行為的程度，因為參與對象大都已是社會人士，另外在所得報酬方面可能已牽涉到獎金等利益層面，其中的利益和成就感對於運動員來說已成為一個非常大的動機和誘因，故輸與贏所影響的結果是令人難以想像的，運動員在此場合中會盡自己最大的努力來贏得比賽，必須承受強大的身心壓力，為了奪標與勝利而不惜犧牲，故衝突的情況在激烈的競爭下也就隨之而生(Woods R.B,2007)。故裁判在判罰程度上也會比其他層級要來的開放。而在大專組方面，此階段的比賽性質多以推廣此運動項目，以榮譽與滿足為主要目標，故在裁判判罰上對於粗暴行為的表現會執行的較嚴謹，以利於在機會教育上能為選手倡導正確的冰球觀念與應有之運動家精神。

第三是說明核心式編碼 c 戰術運用 的部分，在此階段的分析中，本研究發現戰術的運用是產生粗暴行為的重要因素之一。其中包含了 c13 以球對利益為主、c23 角色的定位 以及 c25 犯規戰術的運用 等三個類別所組成的。而以核心式編碼範例三加以說明(如圖十五)：



圖十五 核心式編碼範例三

(這要看裁判的一個表現反應或是球隊的狀況，因為如果今天因為我一個粗暴動作，使比賽從贏變成輸的話，在程度上一定會先以贏球為主；但如果是撞了之後有所逆轉的話，粗暴程度還會保持，或是在允許的情況下在加強。比分懸殊很近的話會守好本分盡量不去做這些粗暴行為，聰明的人才會做這樣的事情。所以我不是為了粗暴而粗暴的人，我是為了球隊的整體利益才會發生粗暴行為。B-82, C-133, E-226)

在冰球場域中，粗暴行為的運用有時是反應出一個球隊的戰術應用。從受訪者 B 與 C 的描述中可以了解，粗暴動作的產生是會影響到比賽結果的，上述中由核心式編碼 **a 鞏固地位** 可以得知，粗暴行為可以使對手產生恐懼，藉此來主導比賽。故如果是因為在沒有犯規與合法的粗暴行為運用下，而使球隊勝負有所逆轉，那將會是一次成功的戰術運用。另外，有文獻指出，教練會以自尊、榮譽、讚揚、功勞與光榮等心靈鼓勵來教化選手，藉以使球員在內化自我中達到整體利益與贏球的重要因素(Huggins, 2005)。故根據受訪者 E 所描述，我不是為了粗暴而粗暴的人，在適當的情況下運用適

當的粗暴行為來達到球隊的整體利益，如此才會使粗暴行為是有意義的。

(有這類事情產生時隊友的情緒就不會著麼負面，然後也不會造成集體的粗暴行為，我來做的話情緒上比較不會受影響，我做這些事可以讓隊友知道球隊中有人會挺我們，而使其他隊友能安心打好比賽、穩定球隊，球隊的隊友也知道我在某方面比較粗暴，他們也不會說討厭我。我只是作好自己的本分而已。B-91, B-105)

「天生我才必有用」，這句大家耳熟能詳的話語來形容冰球場域是極為貼切的，一個冰球團隊中，球員們會分工合作，做好自我的本分與位置，藉此來使球順利運作。像冰球這種團體性的運動，不僅需個人技術，且格外重視良好的團隊默契，球員也須清楚在球隊中所扮演的角色，各盡職守，才是獲得勝利與成功的重要因素(吳憲訓、黃建松，2007；Andrews D.L, Jackson S.J,2001)。這就如同受訪者 B 所說，因為他身材的優勢與穩健的基本動作，他在球隊中的定位主要是用來表現粗暴行為，像是衝撞、推擠等威嚇對手的行為。他所產生的粗暴行為大多不是因為憤怒，而是做好本身分內的工作，使隊友在球場上能發揮自我的強項來達成整體的目標。

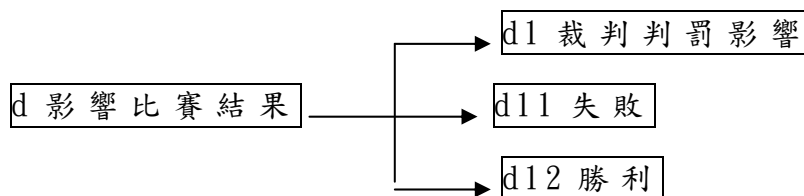
(犯規這是一種戰術的表現，讓別人犯規，讓別隊人變少就是一種戰術，犯規讓別人害怕而不敢做好的動作，甚至是進攻，這是一種讓別人害怕的

戰術，最後才能勝利。但如果是誤判的話，有時候如果是別人假裝的，那當然會超不爽，那這種就是別人的戰術。(C-139, C-142)

而在粗暴行為表現中也包含了「犯規」，犯規有分成兩個層面，一是自我本身的犯規，二是藉由合法的粗暴行為來造成對方的犯規。本身的犯規一定是帶有負面影響的，而造成對方犯規就如文中由受訪者 C 所描述的，藉著產生一些合法的粗暴行為，如小推擠、球杆干擾及言語挑釁等來造成對方的壓力，或是運用技巧(假裝被推倒、絆倒等)來使裁判誤判而形成他隊的犯規(在冰球規則中被判罰之球員會進入球監，而場上人數為以多打少的局面，人數較多之球隊則較佔優勢)，故藉此戰術運用來達到球隊利益。

二、情緒層面的影響(核心式編碼)

第四部分是關於核心式編碼中 d 影響比賽結果，在這部分根據此研究之分析結果將三個軸心式編碼中的 d1 裁判判罰影響、d11 失敗 以及 d12 勝利 加以彙整編類到 d 影響比賽結果 來加以說明影響比賽結果之重要因素。如下是以範例四加以說明(如圖十六)：



圖十六 核心式編碼範例四

此部分因為軸心式編碼中的 d11 失敗 及 d12 勝利 所論述的部分與 d1 裁判判罰影響 的部分有相關聯，在訪談內容中也有部分重疊之處，故在下文中以融和敘述的方式加以說明。

(如果對於比賽場中會有一點粗暴動作，像是丟球杆或是撞人產生時，內在感受當然是對於當時裁判的判罰有所不服，所以會覺得不公平。裁判如果不公的時候，很容易使我做出粗暴行為。另外，如果裁判抓得的犯規沒有道理，我還是會繼續犯規。A-1, B-77, D-195)

在一場冰球競賽中，裁判的地位就等同於法官般的重要，裁判的判決對於比賽的結果是有相當大的影響的。就如同受訪者 A、B 與 D 的描述，他們認為當裁判執法不公時，會對於本身的球隊與自身利益造成威脅，為了表達出心中的不滿而促使粗暴行為的產生，此類的粗暴行為像是丟球杆、衝撞強度加強等來表達出無言的抗議。

(如果說裁判已經真的針對我而有所判罰了，而且會影響到比賽輸贏時，為了球隊輸贏，我會有所收斂。因為裁判的影響，導致球員的心態會變。A-27, D-194)

但上述的行為如果在裁判已經注意到的情況下，表達不滿情緒與球隊利益兩者間，受訪者 A 與 D 還是會以球隊利益為主，而在粗暴行為的表現上加以控制，以符合裁判的要求。

(出來球監之後，那個時後應該就會比較小心點。
小心的意思就是說，我在衝撞方面動作不會做這
麼大，可是還是會有這些基本的衝撞存在。E-234)

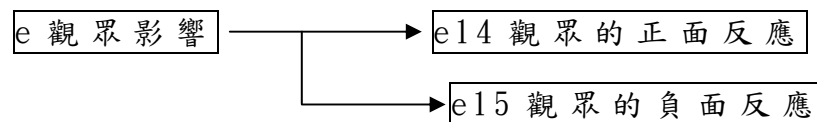
而受訪者 E 也表示，如果是因為裁判判罰而進球監，在判罰結束後對於粗暴行為的運用會以一種有技巧性的表現方式來做出粗暴動作，此種技巧性的表現方式通常像是牆邊的小推擠或是裁判視線外的區域所做的衝撞與肢體接觸，藉此來躲避裁判的判罰，以影響比賽的結果。

(……會打架的一個重要因素是因為沒有裁判，當時友誼賽時是沒有裁判的，如果有裁判，那當然會牽制很多，那粗暴動作(打架)當然就會收斂很多。我會有滿足感，但我自己坐下來時，心理還是想說雖然剛剛我們打了他們，但實際上我們還是輸了。如果是判罰來界定的話就 OK，在 NHL 中如果某種動作導致判罰，那就是相當嚴重的犯規了。A-21, A-43 A20-)

為了說明裁判在冰球競賽場合中的影響力，以上的描述是受訪者 A 的親身實例。他表示在一次友誼賽的時候，因為當時是沒有裁判的，比賽開始時，雙方在肢體接觸上就非常激烈了，到了最後竟演變成全武行，雙方所有的球員都到場中相互鬥毆，捉對廝殺，有球員甚至還被攻擊到輕微腦震盪。但事後他表示雖然在打架的部份能從中得到滿足感，覺得自己與球隊是非常勇猛的，但到了最後冷靜階段還是會認為其實在比分上我們確實是輸了，表達出了一種對於球隊輸球的

失敗心情。

觀眾的反應對於冰球運動員之影響是相當大的，無論是在行為表現、情緒以及動機意圖等方面都會有所影響(Funk & Pastore, 2000; Mahony, Madrigal & Howard, 2000)。第五部分就是將分析結果中的軸心式碼號 e14 觀眾的正面反應 與 e15 觀眾的負面反應彙整於核心式編碼中的 e 觀眾影響來加以深入解釋說明。以下是以範例五加以說明(如圖十七)：



圖十七 核心式編碼範例五

(我想比較會受到外在影響可能是被鼓勵或是被支持。像是哇哇!喔喔!ㄟㄟ!觀眾是一種佩服的感覺，是欣賞這個動作。我們現在有進步是在於會認為衝撞或是打架是一種藝術，看了會有快感或是當我們是觀眾時會變成是一種享受，如果觀眾是稱讚的聲音的話，我會更有精神，粗暴行為還好，但對我來說觀眾的加油會讓我做每個動作更有信心，觀眾的反應，會加強我的腎上腺素，在情緒上會更亢奮一點。不應該說是會更粗暴，應該說是打球打得更積極。A-34, C-158, C-161, D-199, D-202, E-245)

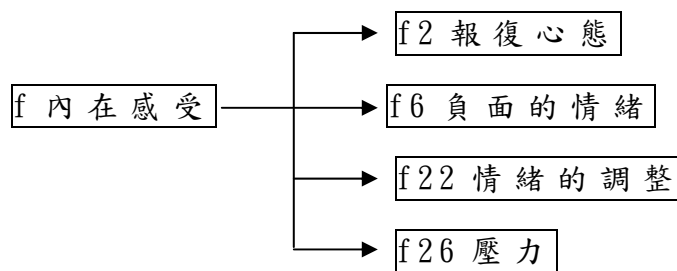
在觀眾正面的反應部分，多數冰球選手為認為此部分的影響會大於觀眾負面的反應。當觀眾給予鼓勵或支持時，選手在表現上會變得更積極，也會更有信心(Bernthal & Regan, 2001)。而受訪者也表示這類表現會著重於技巧性的表現方式，像是帶球過人、進攻得分或是漂亮的傳球與助攻等，但在粗暴行為的表現上其實是不會有太大影響的，不會因為觀眾的鼓勵而加強粗暴動作上的表現。

(被撞那一方的觀眾可能有些則是對於衝撞會有反感阿，或是會有不高興，或是場上會產生噓聲啊！那甚至也有可能是輸不起而丟垃圾或是東西進來都有可能。但如果觀眾反應使球隊或是教練被汗辱的感覺話，那我的粗暴程度就會加倍。甚至是對觀眾做出一些挑釁的行為或是做更多的暴力行為表現給觀眾看。B-84, F-279)

而此訪談內容則表示觀眾所給予的負面反應，對於選手粗暴行為的表現上，程度是會有所加強的。對於受訪者B與F來說，如果觀眾的反應對於球隊有造成汗辱的話，不僅會在場上表現出更多的粗暴行為，甚至是對於場邊觀眾都會產生出挑釁的表現。

根據分析的結果，冰球運動員的內在感受是一項影響其粗暴行為表現的重要因素。就如同學者所提出的挫折-攻擊理論，有時也被稱為驅力理論，簡單的認為攻擊是因為目標受到阻礙或失敗引起的內在挫折所造成的直接結果，挫折激發

起各種反應，其中之一就是攻擊行為(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2002)。而在核心式編碼中的 f 內在感受 即在分析此論點之相對應性，此編碼中所包含之軸心式編碼以 f2 報復心態、f6 負面的情緒、f22 情緒的調整 以及 f26 壓力 來加以做為分析說明。以下圖核心式編碼範例六加以呈現(如圖十八)：



圖十八 核心式編碼範例六

(遇到某些我不喜歡的球員會，像是本身很臭屁或是很屌的球員，或者是那些遇到比較弱的隊伍會欺負，就是有遇到比賽，有一隊欺負另一隊，帶球一直玩另一隊，被玩的是認識的球隊，而那一隊又不是很強，就會想要弄他們，挑釁他們，這時對於這種隊伍使用粗暴行為會得到滿足。B-67)

(如果是對方球員有挑釁甚至是粗暴動作產生時，會以以牙還牙以眼還眼的方式讓對方感受到你剛剛對我的那種感覺，下場後才不會覺得遺憾而會有一種沒有被欺負的感覺。像是美國職棒的投手，這一局你 K 我，我就會再下一局還給你。所

以有時產生粗暴時是帶有報復的意味。但我在打球時，我個人本身是較少粗暴行為，除非是對方球員先有粗暴動作於我，我才會產生粗暴動作回去。(A-2, A-9, A-12, B-76)

第一部分要說明的內在感受是關於冰球選手報復心態的呈述。如同受訪者 B 所描述的，許多粗暴動作的產生是因為存著抱負的心態，對於那些以欺負弱隊為樂的球隊，會施以粗暴行為在他們身上而從中得到滿足，而在此類型粗暴動作產生的同時，在內在感受方面並不是抱著憤怒的情緒。

而另一種情況是當球員受到粗暴動作對待時，受欺壓的內在感受會使其產生報復的心態，而以相同的手段還以顏色。而受訪者 A 也在此訪談內容中表示，此種報復心態的產生是因為對方先有不合理的粗暴動作出現後才會促使他產生報復性的粗暴行為，而其本身的打球風格是不以粗暴動作為主要表現方式的。

(在球場上反而是指有判罰的問題，所以你如果對於在球場內作粗暴行為，你會覺得說平日不能做的帶到球場上來做，也許有一些人是會用這種心態去發洩。而如果是到打架的話，應該情緒已經到達了頂點，應該是衝撞幾次後，才會想要出手。因為打架已經不是小小的判罰，已經會影響到球隊的勝敗了。(A-37, C-126)

此部分受訪者 A 與 C 表示，粗暴行為的產生有時是因為

抱著一種發洩的心態，對於冰球場域外的社會規範所不允許之行為在冰球場域中加以發洩。而隨著發洩等內在感受程度的不同，通常也可能會造成肢體上嚴重的衝突，但這種粗暴行為的表現卻也會深深的對於球隊的比賽結果有著負面的影響。

(負面的影響可能是觀眾會說你是來打球還是來打架的，或是不管做甚麼動作場邊都會說是犯規。對於這種反應多半是不喜歡，但通常他們講出這些話(你是來打球還是來打架的)，你不能去生氣，不能去上他們的當，因為他們可能是在激怒你。聽到這些話我反而會作得更積極。說回來，觀眾或是球隊是給我負面的評價的話，這也是很正常的，因為你不可能整場比賽下來都是正面的，重要的是我如何把這個東西變成助力。D-203, D-206, D-207, E-242)

承接上述，過度的負面情緒是會對於比賽結果造成負面影響的。所以研究者認為一位好的球員應該如受訪者 D 與 E 所描述的，冰球是一種帶有強烈情緒的運動，他們認為球員必須將所接收到的負面情緒轉化為正向的行動表現，將阻力化為助力，在球場上以突出表現來為球隊帶來勝利，這才是一位優秀冰球運動員的該具備的基本條件。

(或許會是一種表現的壓力吧!對，一場比賽如果沒有表現到可能會在時間點停止之前做幾次引起注意的事情，我是會著重在表現上吧!要看今天有沒

有表現到。打球應該就是要有這種衝動。如果今天沒進球，沒助攻甚至還摔倒，明明是要撞人還自己摔倒，就會覺得是不應該的，所以覺得在最後應該要做些甚麼是引人注目的事才感覺事有表現到。所以有人來看你就一定會打得特別好，因為你想要有所表現。(C-181, C-135, E-240)

(當我們輸的時候，時間也差不多了，那我們的壓力就更大，我們就要帶領球隊去提振這個氣氛。壓力來源是可能快輸球了，這時負面的情緒才會讓我非常的憤怒。所以是壓力產生了憤怒，然後才有粗暴的行為。(D-189, E-229)

最後是論及壓力的部分，根據訪談者的陳述此部分將壓力分成兩個層面加以探討。首先是根據訪談者 C 與 E 所描述的，冰球的競賽場合中，如果你的表現受到注目時會更加有自信。如果場邊的觀眾是來為自己加油、鼓勵的，就會想要有所表現給觀眾看，如果在表現上無法有所突破時，此時的內在感受在表現方面就會產生壓力，而影響到自身的行為表現。

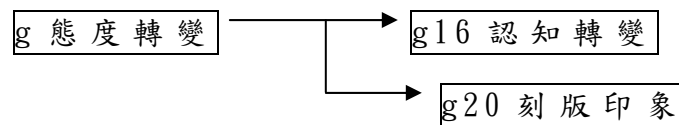
另外是比賽時間的壓力，當比賽時間快結束而又處於落後的狀態時，這時在時間的壓力下就有可能會產生負面的情緒而促使粗暴行為的產生。這就如受訪者 D 所云，他會因為快要輸球而產生了壓力，壓力是因為時間快結束與球隊的領導，而最後壓力卻使他產生了憤怒，最後促使粗暴行為的發生。

根據上述，無論是場邊觀眾或是比賽狀態都會對於

內在感受有所影響，而內在感受對於運動員的表現與行為也相對的會造成影響，兩者間是相輔相成的。唯有適當的調適與控管自身的情緒，將阻礙轉變為助力才是成為優秀冰球運動員的不二法門。

三、冰球粗暴行為的附屬性(核心式編碼)

此部分所提到的是關於核心式編碼 g 態度轉變 的部分，態度是會影響行為的，從早期無論是觀眾，甚至是冰球界的相關人員，對於冰球的認知與印象都還是存在著保守的觀念，而以下將以軸心式編碼中的 g16 認知轉變 及 g20 刻板印象 來加以說明此論點。以下是以核心式編碼範例七加以陳述說明(如圖十九)：



圖十九 核心式編碼範例七

(現在台灣知道這個運動都是從電視上，電視上的 NHL 是覺得「我跟你不高興就打起來，就幹架，那給我們台灣人的印象就是一個不好的東西。從台灣最早到之前說實在的，沒有人會認為這是一個好運動。一聽到曲棍球就會說，喔！就是拿著杆子在那邊打架。多半在台灣這個地方撞人不會是一種受歡迎的行為，像是學生家長或是年少的場邊觀眾在看都會覺得是在看限制級電影。在剛打

曲棍球時，其實我們在做一些衝撞或是肢體動作時，別人會很難接受。從十幾年前在台灣的冰球運動暴力行為較不被認可，大家還是可能會覺得很危險。觀眾會認為一個推擠一個衝撞，那個是在台灣不被接受的，到近年較可以慢慢接受曲棍球這項運動的粗暴行為，但是是接受規則內允許的粗暴行為，就不是打架，而是像衝撞，撞板牆等動作。(A-39, C-151, C-156, D-184, E-254, E-255)

在刻板印象方面，台灣早期所接觸的冰球資訊大多是從美式職業冰球 NHL，而職業賽為了吸引觀眾與提高票房，會以粗暴行為做為主要的賣點，故在粗暴動作的表現上會有點帶有表演性質的加以誇大渲染。許多國外年輕的選手也會以美式職業冰球中某些明星球員為其主要的模仿對象，而在球場上展現出過於不切實際的華麗動作與沒有意義的粗暴行為，而造成在此階段對於學習正確觀念上有著負面的影響 (Lines, 2001)。也因為如此，早期在台灣人的印象中就會覺得冰球是一種拿著球杆打架的運動，是帶有極度暴力的性質，所以都會覺得很危險而不敢去嘗試甚至是深入了解其內涵。

(台灣冰球發展是跟隨國外在走，前期較缺乏粗暴行為方面的知識，但現在有在進步了。我覺得這幾年有在變，之前可能是噓聲或是叫罵，或是不高興。最近會出現比較正面的反應，好像已經比較能接受粗暴的部分，反應出的是：「這麼那麼痛，怎麼這麼大力」的這種反應，而不是批評的

反應。從反對變成能參與其中，有一種看 show 的感覺。A-56, B-94, B-95)

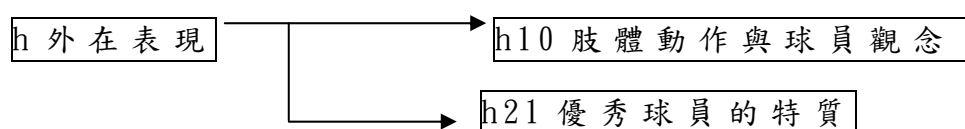
(在我身邊有常出國比賽的都是相同教練帶出來的選手，但通常國家隊徵召時，會有一半是外來的華裔選手，台灣選手接觸久了，在最近幾年也開始有了衝撞的打法，所以他們也就慢慢的可以接受了。像是之前的青年盃冰球錦標賽，台灣就有開放合法衝撞這項規則了。但是是前一陣子喔，台灣發展冰球這麼久，卻是在前一陣子才開放衝撞就可以知道其實我們在發展上是有落後的。我覺得這是跟國家、民風有關吧，如果是在國外早就開放了！但台灣現在慢慢有在接受中。如果選手是在合法規則下所做出粗暴行為時，合法狀況下，不能說是重要，應該說是有需要去了解與嘗試，這是因為要能融入這項運動吧！A-58, A-59, A-52, B-97)

而在認知轉變這個部分可以分成兩個層面來說明，第一是在觀眾的部分，受訪者 A 與 B 覺得，對於現階段的觀眾在觀賞冰球比賽時所表現出的態度是有在轉變的。從早期對於場內選手的叫囂、辱罵到現在是抱持的一種對於粗暴行為的認可，甚至是以欣賞的角度來加以看待。

而在冰球選手方面，透過冰球賽事的推廣以及國際賽的交流，台灣選手體認到其實缺乏衝撞的基本技能在國際賽上是很吃虧的。台灣的冰球賽事也在近幾年都日趨開放合法衝撞的規則，從早期台灣選手不以衝撞為主要競賽形式的風格，到現在也都能去了解與嘗試，在對於冰球的認知上是有

明顯的轉變的。

接下來是核心式編碼中 h 外在表現 的部分，許多選手們為了爭奪最佳榮譽與最傑出之自我表現，大多離不開英雄主義與菁英主義的潛在問題(吳憲訓、黃建松，2007)。而在此部分是以 h10 肢體動作與球員觀念 與 h21 優秀球員的特質 兩個軸心式編碼來說明在冰球運動中，冰球運動員在外在表現方面的特殊性以及從外在表現的角度來說明冰球英雄所應具備的特質。以下是以核心式編碼範例八來加以說明(如圖二十)：



圖二十 核心式編碼範例八

(基本上應該是技術層面占的比例較高，沒有技術又粗暴是不會受歡迎的。我會想要以技術來勝利，我想要以速度勝利的話，如果都能靠技術的話，我會不要浪費體力來做這些粗暴行為。A-46, C-148)

(表現上，我覺得第一是靠進球數，就是得分型的球員最吃香，在台灣其實大家最愛看的是進球的人是誰，或是能讓球隊贏到勝利的人。而台灣都是你拿到球就自己攻，都不會去管你的隊友，也不會是打觀念的，那我個人是比較強調後衛的重要性，後衛比較能控制大局。D-213, G-294)

(但有些人從來不撞人的，雖然都是被撞的，也不會太厲害，但他用心打球，想成為最後的關鍵人物，這種人也是會成為英雄。C-174)

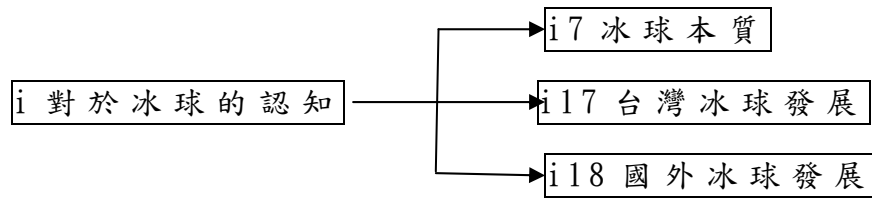
在表現的部分，多數受訪者認為，在台灣通常在冰球場域中能以突出表現脫穎而出的選手多半是以技術性表現為主，擁有較高得分能力的選手通常會較受歡迎。而受訪者 B 也表示，因為上述的緣故，多數選手在打球初期也會以前鋒這個位置為優先考量。在冰球的概念中，前鋒是以進攻為主要的職責，而以許多明星選手的個人特質來看，多數選手為了在個人表現上有較多的機會能有所發揮，多半會以前鋒為主要位置(Plummer, 2000)；但受訪者 D 卻是抱持著不同的看法，他認為其實一個球隊中真正的英雄人物應該是球隊中的後衛，由於後衛的職責是將進攻形式重新組織、積極的去做隊員的調度與調整，在球場上以冷靜的態度來處理狀況，這些才是使球隊能贏球的重要關鍵。

(有得分型的，暴力型的，而最厲害的是冷靜型的，就是逆轉勝的，我覺得這種人會當隊長，他不一定是得分最好，也不一定是防守最好，而在球場上能冷靜處理事情，球隊就需要這種人來維持氣氛，再來是積極型的，像是場上有人受傷了該如何替補球員或是有時球隊會發生爭執等，他會積極的去做調度、調整、運用搶分方式，或是會與隊員去討論大概下一步該怎麼做。這種人算是經典人物吧！所以其實玩這個運動，就是被稱為英雄

人物的話應該是他的組織能力很強，不管是發生甚麼情況下，他會帶著球隊冷靜的得分或贏比賽。那當然一個技術好的英雄也不能隨便就被粗暴動作摺倒，他也應該要有基本的粗暴動作或是保護自己運用的能力，但並不是把它當成主要的表現方式而已。(B-116 C-165, C-166, D-210)

在此部分，受訪者對於冰球英雄的特質可以兩種形式加以說明。第一就是冷靜型的選手，此類選手能在場上冷靜處理事情，像是綜觀比賽狀況爾以最適當的方式與手段來幫助球隊贏得勝利。而第二種是積極型的球員，此類型球員會積極的運用各種方法來解決場上需要處理的情況，像是受傷時的球員調度、策略運用的時機等，藉著最有效率與完善的處理方式來使球隊達成目標。而受訪者也認為在冰球英雄特質中，粗暴行為的運用是一個冰球英雄該有的基本技能，從中運用適當的粗暴行為來達到自我保護與地位的鞏固，但卻不是以粗暴行為為主要的表現方式。

此部分所要探討的核心式編碼中的 i 對於冰球的認知，其中包含了軸心式編碼中的 i7 冰球本質、i17 台灣冰球發展 以及 i18 國外冰球發展。先前所分析 g 態度轉變的部分是較著重在一種關於觀眾與選手，對於冰球認知的轉變過程的描述，而此部分是針對國內外之冰球發展以及冰球中的本質特性來加以分析陳述。如以下核心式編碼範例九所歸納(如圖二十一)：



圖二十一 核心式編碼範例九

(我覺得冰球並不是全然說是粗暴的運動，應該說是一種肢體接觸較多的運動。有點像街頭籃球，它有一種粗暴行為的空間，但不一定要打得很粗暴。以冰球來說，它也是一種速度感十足的運動，當然肢體接觸的程度也會有所放大。粗暴行為或是肢體接觸是這項運動的特殊之處，所以身為一個冰球選手應該要有一個克服或運用粗暴行為的基本能力。A-53, A-54, A-55)

(應該也是在台灣著個環境吧！他們對於衝撞還是會認為是一種不符合運動精神、風度的一種方式，從我在學或是接受國外的訓練、教育或資訊較多，其實衝撞本來就是屬於冰球的一部分，我覺得粗暴動作是這個運動該有的行為和精神。而如果冰球是規規矩矩的，甚至是不能作推擠、衝撞的話，那就像是田徑賽一樣，就不能在這運動領域中產生情緒。B-88, C-177, D-201)

(當我們在教這個運動時我們會解釋說其實是一個團隊合作的運動。

大家也就會慢慢接受說這是一個團隊的運動。E-256, E-257)

根據上述受訪者的訪談內容，研究者將之分成三個重點加以論述。第一是冰球是種帶有豐富肢體接觸與速度感十足的運動，像是衝撞、推擠與拉扯等，也因為它是在高速的情況下所進行的競賽，故在肢體接觸的表現程度上也會有所增強。其次是因為豐富的肢體接觸所產生的摩擦也會使選手產生多元的內在感受，其中的激情、失落等情緒反應也使運動員的行為表現隨之受到影響，而激發出選手們各種的行為變化與其發揮無限潛力，故可得知冰球是一種含有豐富情緒表達的運動項目。而最後根據受訪者 E 的描述，冰球運動不僅在肢體行為與情緒上有著較顯著的特質，其實冰球是一種非常強調團隊合作與配合的團體運動，球隊中每為球員互助合作、在自我的位置守好本分，發揮所長，如此一來球隊才能團結一致，達到整體目標。故運動可說是個以常理無法判斷的奇特的場域，像是在社會情境中打架會被認為是種不被認可的偏差行為，甚至會受到法律的制裁，而將鏡頭拉到拳擊競賽場中，場上的選手打得不可開交，不但不會被法律所制裁，場下觀眾還常抱以熱烈的反應來支持場上選手，同樣是激烈的肢體衝突，換到運動場域中在規則的規範下，運動員可以被允許自由得表達自己的內在情緒，相同的行為卻在此都被合理化，而創造出一種特殊的肢體表演的情境。而在運動規則與情境的塑造下，運動員為了爭奪榮譽與成績，在激烈的競爭下衝突也就應運而生 (Woods R.B,2007)。

(在臺灣有一些比較厲害的選手，通常在情緒控管上都不好，因為他們從小就當明星球員，他們的領域裡面就沒有常受到這種衝撞行為，那遇到全

國性的比賽之後，會衝撞的人會更多，他們被衝撞之後，他會不知道如何去壓制這種情緒，他的心理就會產生動搖，那就會導致表現的不好。早期這種故步自封的做法，出國比賽的成績就是平平。(B-96, B-121)

有學者指出，一位球隊中真正的英雄人物被認為必須是要在高水準的運動競賽中能展現出自我傑出成就的運動技巧與技能的選手才能勝任(Steven et al,2003)。而台灣的冰球發展在早期是有如井底之蛙般的做自我訓練，鮮少與國外的球隊進行交流與互動，有些隊伍在台灣的賽事中連年稱霸，或是某些明星選手在台灣表現出優秀的球技，而到了後期參與了許多國際賽事之後，發現到一山還比一山高，本身的球技遠不如人。在粗暴動作與技能的表現上一直是處於劣勢的狀態，而負面的情緒影響也造成了選手們表現的失常，而無法如預期般的展現出優秀的球技。故台灣選手在日後必須要抱持著謙虛的態度與精益求精的學習精神，才能成為一位冰球場域中真正的英雄人物，藉此來提升台灣冰球運動員之水準。

(在台灣球迷對於技術好，會得分的球員會較喜歡，對於後衛或是守門員就會比較吃虧。另一方面，防守方面很厲害、很出色的選手，這種選手也應該比較會運用肢體上的動作來干擾對手，但通常這種選手是在觀眾看久了，時間久了之後才會慢慢被發掘，才會被觀眾喜愛。(B-109, G-297)

另外，對於台灣選手發展方面，在先前 h 外在表現 的部分有提到，台灣的球迷對於選手在得分與進攻能力上會較注意，身為後衛的受訪者 G 卻表示，通常為後衛或是守門員的選手只是需要較長時間才會被觀眾發掘，其實某些厲害的後衛或是守門員雖然沒有以直接或積極的方式在場上得分或進攻，但到了後期他們在球場上的表現也很常受到觀眾的肯定，甚至成為冰球領域中的英雄人物。

(國外是打 *body checking* 的，他不管你會不會使用，如果你來參加比賽，你就是代表你的國家，這個比賽就是打衝撞的。現在很多國際組的會來台灣打球，會真正的表現出曲棍球是甚麼感覺。C-157, E-259)

(國外的職業賽有衝撞線，他們也許是票房的保證 B-113)

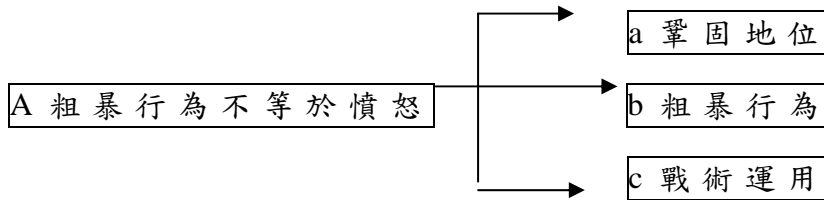
冰球是起源於外國的一種運動，以粗暴行為來說，國外將適當的粗暴行為視為冰球中的一部分，所以在許多國際賽事中，台灣球隊常發現其實衝撞與推擠是外國球隊的一種基本能力，也常是一種戰術運用的正常的表現方式。

第肆章 結果與討論

本研究在經過核心式編碼分析後，彙整歸納出三個核心類別，此三種類別分別為粗暴行為不等於憤怒、做自己情緒的主人以及粗暴行為只是配角之三種核心類別，並由這三個核心類別衍伸發展出本研究之主要命題—護權行為。核心類別所傳達的意義是指一個研究的主题是最具有分析與彙整能力的，它必須是統合與濃縮了所有的分析結果而得到的主軸概念，同時也算是抽象化的概念，更能夠確切的說明「整個研究的內涵」(吳芝儀等譯，2001)。因此在本研究的三個核心類別中都能察覺到與護權行為的相關聯性，而在這樣不斷聚焦、分析與整合的過程中，本研究即獲得能含涵蓋所有概念與符合最中研究主題的核心命題。

而本章節將分成四個重點呈現：第一為探討冰球運動員產生粗暴行為的目的與憤怒間的不相關性；第二是分析觀眾等外在影響對於場中冰球運動員在粗暴行為上的反應及其相關影響；第三部分為討論冰球運動場上中真正的英雄人物對於粗暴行為的運用與其主要表現方式之關聯性，最後則是本研究之核心命題—護權行為，其中藉由冰球場域中的英雄人物特質來聚焦出運動員在該場域中所產生的粗暴行為之合理性。

第一節 粗暴行為不等於憤怒(核心類別一)



圖二十二 核心類別範例一

在社會認知中，通常我們會認為當情緒有起伏或是產生憤怒時才會產生粗暴的行為，像是鬥毆、謀殺等。這就如學者 Dollard 的挫折-攻擊理論，也被稱為驅力理論，簡單的認為攻擊是因為目標受到阻礙或失敗引起的挫折所造成的直接結果，挫折激發起各種反應，其中之一就是粗暴行為(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民譯，2002)。但是在真正的冰球運動場域中粗暴行為的發生不全然是因為憤怒所造成的，盧俊宏(2000)等現代學者依其動機將攻擊行為分為敵意攻擊、工具攻擊以及護權行為三種基本型態。冰球中攻擊行為的動機是否為蓄意是很重要的，尤其在運動場域中，有些動作看起來像是攻擊行為，但卻不能將它歸類於攻擊，這種行為就稱之為「護權行為」，而護權行為是指規則上容許範圍內的強力進取行為，像是冰球中的合法衝撞、推擠與叫囂等行為，為的是要壓制對手及增強氣勢等，而多數選手也認為其實在冰球競賽中的衝撞與粗暴動作都算是一種提高氣勢與阻擋對手攻勢的策略之一，也是一種合乎冰球特性之正常行為(如圖二十二)。

一、「如果你們被欺負，我會幫你們討回來」--受訪者 B

「第一個主要目的是為了贏球，提振士氣後，讓對方害怕，贏球的機率也就會增高。有粗暴動作通常是同隊吃虧或是說隊上有低氣壓時會想改變而提振士氣，或是為了讓球員知道如果你們被欺負，我就會幫你們討回來，所以一般來說比賽的時候還是為了提振士氣或是贏球才會做出這些粗暴動作，而且盡可能是合法的粗暴動作。」

對於受訪者 B 來說，他會認為大部分情況在冰球場域中所產生的粗暴行為是因為要幫隊友討回公道才會產生的，而此種情形是在隊友受到欺負或是吃虧，像是被對手挑釁、惡意犯規或是蓄意的造成傷害的情況下。冰球場域終，球隊有時在受到欺負或是處於劣勢的情況下，會使球隊的士氣大減，而造成球隊的負面影響。故受訪者 B 在粗暴行為運用上的用意是為了提振球隊氣勢與追求比賽勝利才會做出粗暴的行為，而不是因為憤怒的情緒所至。

二、「這算是一種自我保護吧！」--受訪者 D

「通常我做衝撞的動作是可能，一方面衝撞可以抵擋對方的進攻，大部分的原因可能是快輸球，或是對方一直干擾我，我才會做出粗暴動作來威嚇他。至於衝撞別人另一方面也是為了保護自己吧，如果你不先去撞他，他就會來撞你，所以也算是一種先作好威嚇的自我保護吧！」

對於受訪者 D 來說，粗暴行為的運用是因為可以阻擋對方的進攻，再者是因為當我方球隊快要輸球時，在全力追分的情況下對方一定是會加強防守而做出許多干擾的動

作，此時將粗暴動作運用於對手身上，不僅可以達到威嚇對手的功用，還可以使球隊在氣勢上有所提升。

另一方面，受訪者 D 也認為粗暴動作的運用也是為了保護自己。在冰球場域中，合法的粗暴行為是一種合乎規範內的慣性打法，身為冰球運動員，擁有這種基本技能而不加以運用，那當然先運用粗暴行為的那一方就較佔優勢。這就如紅燈變綠燈時還停留在原地，後面的駕駛人當然會猛按喇叭了。而為了在場上先馳得點來達到威嚇對手的作用，盡而達到保護自己而不受侵犯的目的。

三、「每個球員都必須有這種企圖心的表現」--受訪者 E

「第一個感覺就是在當下我要搶到你的球，我要表現出來我可以把你守住，另一個就是我要讓你知道我不是一個好惹的球員。因為比賽中球隊的每個球員都必須有這種企圖心的表現，才能把球隊氣氛帶起來，才會贏球。這個有分成兩種，在一開始的時候如果我們就有肢體衝撞了，那很顯然得我們都可以壓著對手得分、進攻，另外一種狀況是當我們輸的時候，時間也差不多了，那我們的壓力就更大，我們就要帶領球隊去提振著個氣氛，所以我分成兩個層次去解釋。」

「我會產生粗暴行為通常不會說是很憤怒，因為冰球這種東西，其實是跟所謂有持球權的人才會說跟你有發生衝撞，那如果是說你根本是沒有持球，我們根本不會撞你，因為我們還是會遵守遊戲規則。」

對於受訪者 E 來說，粗暴行為的運用其實是一種球員用來展現出企圖心的表現方式。為了鞏固自我的地位，

展現出我不是一個好惹的球員，在冰球場域中運用合法的粗暴行為是可以有效達成的。如此的做法可以造成對手的壓力來提振自我的士氣，而在比賽進行時就可以控制著比賽的節奏來壓著對手，達到球隊勝利的目標。另外，受訪者 E 認為冰球比賽是有規則的，遵守遊戲規則是一位冰球運動員該有的觀念與表現，而根據上述所運用之粗暴行為也不是因為憤怒所產生的非法粗暴行為，這是一種在適當場合應該要做出的合理行為，藉此來為球隊贏得比賽。

四、「粗暴行為是一種基本動作，不是因為生氣才會這樣做。」--受訪者 A

「我在打球時，我個人本身打球不太會作粗暴行為，可能會常出現一些基本的小推擠，而較少粗暴行為，除非是對方球員先有粗暴動作於我，我才會產生粗暴動作回去。而在比賽中我的動作比你粗暴，我表現出來的較強勢，我是比較強悍的，我的動作是有出去的。而這是想讓對方失誤、想讓對方掉球。所以在冰球場上，你推一下我推一下是一定有的基本動作，所以也不是因為生氣才會這樣做。」

根據受訪者 A 的說法，他本身在從事冰球運動時是不太會出現粗暴行為的，但是誠如上述所說粗暴行為是包含於冰球運動中的，受訪者 A 所描述的粗暴行為在冰球規則中已算是非法的粗暴行為，而他也表示冰球運動中該有的小推擠還是會常出現。在粗暴行為的運用上，他的主要目的是為了讓自己展現出強勢的一面，來達到讓對手失誤、掉球等恐慌的

表現。所以他最後也表示合法的粗暴行為是冰球運動中存在的本質內的基本動作，故並不是因為憤怒才會產生的行為模式。

五、「粗暴行為是要讓球員去合理的運用這行為」--
受訪者 C

「粗暴行為產生的優缺點都，是要讓球員去合理的運用這行為，有些人是為了撞人而撞人，做的是一種沒有意義的動作，就是一種阻力。另外是如果是變成是一種負面的情緒，讓球隊失去勝算的話，這對於球隊更本是沒有幫助的，這種人反而會被大家討厭，那就是沒有用的。」

受訪者 C 認為，粗暴動作是一種運用於冰球運動中的正常行為，通常不是因為憤怒才會產生的。根據受訪者 C 所描述的，粗暴行為的產生也會造成正與負兩種面向的影響，有些選手產生粗暴行為也並不是因為憤怒，而是為了粗暴而粗暴。做得是一種沒有意義的行為，對於球隊來說就會是一種阻力，使球隊失去應有的優勢。一位優秀的冰球選手是必須要合理的運用粗暴行為來達到實質上的效益，如此才能使球隊在競賽場合中有加分的效果出現。

六、「球隊的壓力，觀眾的壓力及教練的壓力和自我的壓力」--受訪者 F

「我做粗暴行為大部分都是因為球隊的壓力，觀眾的壓力及教練的壓力和自我的壓力下，才會做出這些粗暴行為或是阻擋對方得分啊、前進啊！破壞他們的進攻方式，而不是因為憤怒。但如果被判罰了，出了球監之後會看裁判的判罰尺度再來決定我

之後要使用的粗暴程度。如果是比較沒有經驗的裁判的話，粗暴行為也不會超出太多，會在合法的範圍下多出一點點，因為做出太多的粗暴動作可能會導致無法比賽、比賽中斷或是使隊伍輸球。」

對於受訪者 F 來說，粗暴行為的產生是因為各種不同的壓力來源，像是來自於球隊的壓力，場邊觀眾的壓力及教練所要求的壓力和自我期許的壓力。這些壓力來源的目的大都指向一個方向-勝利。故在這些壓力的促使下，才會是受訪者 F 產生粗暴行為來達到干擾對手、贏得比賽得球隊目標。另一方面，在壓力下所產生的連續性粗暴行為如果已經受到裁判注意而有所判罰的話，最終還是會為了球隊的整體利益做考量而有所收斂，而避免有害於球隊進行比賽的負面影響。

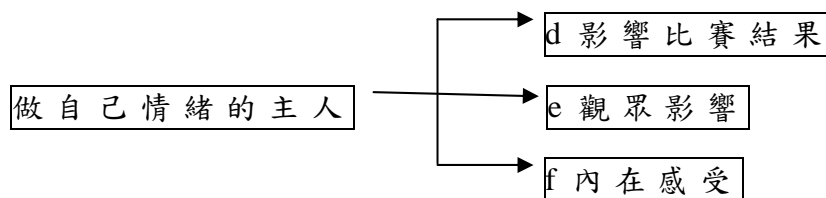
七、「做出精彩的撞擊或動作給敵隊帶來心裡上的壓力和恐懼」--受訪者 G

「希望在冰球場上可以做出精彩的撞擊或動作出現，讓對手知道我們這一隊的水準。因為合法衝撞的關係而引起觀眾興趣的話，或是可以帶來現場觀眾的歡迎的話是可以得到滿足啊!第一是可以給予敵隊心裡上的壓力，第二是看著敵隊可能會表現出恐懼的心情，而為自己本身帶來自信和自己球隊的氣勢。因為適當的粗暴防守行為，像是衝撞或是推擠這些動作都可以給敵隊帶來心裡上的壓力和恐懼，而讓他們造成在決策時失誤率上升。」

根據上述受訪者 G 的描述，他是一個非常著重於表現的

冰球選手，俗稱人來瘋的他之所以產生粗暴行為的最大原因是為了要引起觀眾的注意與興趣，而使自身受到場邊觀眾的歡迎與喝采。第二點是受訪者 G 也認為藉著粗暴行為的突出表現，除了贏得觀眾的支持與鼓勵外，也可藉此表現來施以對方球隊身心上的壓力，而為敵隊帶來害怕與恐懼的內在感受，而使其失誤率上升；反之則能增加自我的氣勢與自信，使自我表現上更為優異與突出。

第二節 做自己情緒的主人(核心類別二)



圖二十三 核心類別範例二

在美國冰球職業賽中(NHL)，場上球員「打」的火熱，場下觀眾情緒更是激昂。而觀眾的反應是否會促使冰球員產生粗暴行為呢？根據本研究分析顯示，台灣冰球選手大多認為觀眾對於選手本身產生粗暴行為的影響力是不高的。學者楊國樞(2005)的成就動機理論中，將個體看作是一個被動的有機體，個體成就行為背後的動力主要決定於外界刺激。但若是應用於冰球場域中的話，所影響的部分其實並不著重於粗暴行為的部分，而是一種對於選手技巧、速度與戰術運用的刺激。

根據上述，觀眾正負向的反應對於球員來說都會造成一

定程度的影響，觀眾正面的反應可以為選手加油，激勵士氣，負面的反應有時卻會造成選手情緒受到影響無法專心比賽，而真正的冰球球員須控管好自己的情緒，無論是接收正向或負向的反應都須將阻力化為助力，全神貫注投注於比賽情境中，將觀眾的影響減至最低，作自己情緒最好的主人(如圖二十三)。

一、「做出粗暴行為，觀眾的部分占得較少」--受訪者 A

「當我的球隊受到欺負的時候，我會先以球隊為主，我不會因為觀眾的煽動，而使我對對方球員做出粗暴行為，所以觀眾的部分占得較少。」

「實際上在做這些粗暴動作時，我是不會去特別注意觀眾的反應，把觀眾的那個部分當作是空白，所以在做粗暴動作時我不會去考慮到觀眾。」

對於受訪者 A 來說，場外觀眾的反應對於他場上的粗暴行為表現是沒有太大影響的。這與受訪者 B 持有相同的想法，他們都會以球隊的利益為優先考量，通常粗暴行為的產生是因為球隊受到欺壓或是不平等的待遇時才會產生。在場上比賽時的專注力需要集中於場上的狀況，而不太會去特別注意場邊觀眾的反應，將場邊觀眾當做是空白的部分，而他也認為對於一個冰球運動員來說，減少場外的各種影響因素，適當的調適自我的情緒是相當重要的，唯有在情緒上做好良好的控制與管理才能將本身的專注力聚焦於比賽，如此才能成為一位優秀的冰球運動員。

二、「打給自己看，滿足自己為主，或是滿足球隊目標為主」
--受訪者 B

「本身掌聲並不會對我有影響，那叫囂的部分看程

度，如果只是一些言語上的：「ㄟㄟ，喔喔」的話，對我來說在粗暴程度上是不會有改變也不會產生甚麼憤怒的心情。」

「都是打給自己看，滿足自己為主，或是滿足球隊目標為主。因為觀眾對我來說並不是很大的影響，而且我從打球到現在好像都沒有觀眾是給予我正面的反應，哈哈...，我的打球風格並不受觀眾的歡迎。」

對於受訪者 B 來說，無論觀眾是正面或負面的反應都不會對他有甚麼影響。他為粗暴行為是冰球的基本條件，運用這種基本的技能來達到完成比賽的使命是很正常的行為表現。而根據訪談內容，他主要產生粗暴行為的主要因素是因為心中的滿足感，此種滿足感包含了自我的滿足與滿足球隊的目標，而不是因為憤怒的情緒所造成的。

受訪者 B 認為他的打球風格是帶有豐富肢體接觸的，場邊的觀眾與他隊的球員對於他的印象都不是很好，所以在他的訪談內容中所提及：「我的打球風格並不受觀眾的歡迎」。研究者認為，他是一位在情緒管理上表現優異的選手，因為如果他無法控管好自我的情緒，那如此多的負面反應會使他無法進行比賽，但是他會選擇以不理會的方式來控制自我在場上的情緒而使表現如預期般的發揮。

三、「我並不會都做衝撞，我可以做出很多技巧」-受訪者 D

「我不會因為受到外在影響，影響到我打球的心態，我會做好自己的本分，如果是稱讚的聲音的話，我會更有精神，粗暴行為還好，但對我來說觀眾的加油會讓我做每個動作更有信心。」

「做粗暴行為並不是給觀眾看，我覺得甚麼情況下就該做出甚麼樣的動作，不管對方強或是弱，我覺得粗暴動作是冰球該有的行為和精神，我是不會受到外在影響。我想比較會受到外在影響可能是被鼓勵或是支持。」

『對於觀眾負面反應多半是不喜歡，但你不能去生氣，不能去上他們的當，因為他們可能是在激怒你，我通常聽到這些話我反而會作得更積極。我並不會多作衝撞，我可以做出很多技巧，所以我不會因為外在說了甚麼話而去生氣或是上他們的當。』

根據 Zhang, Lam & Connaughton(2003)等學者認為，場邊觀眾會對於運動員所散發出的個人魅力與吸引力而出現正向的反應情緒，像是鼓勵、支持等，而運動員從場邊觀眾所產生的正向情緒中所獲得的自信心，對於運動員在運動技能上的表現是會有明顯提升的，就如受訪者 D 來說場邊觀眾的反應對他來說是會有影響的，當場邊觀眾有稱讚或是支持的反應出現時，對他來說會是場上的表現更有信心，也會使精神為之一振，而在粗暴行為的表現上會抱持著守好本分的心態，做出適當的合乎規範內的合法粗暴行為。另一方面對於觀眾的負面反應他會以不理會的方式做好情緒上的控管。在觀眾辱罵與批評的情況下多半是在激怒選手，使選手產生不合理的粗暴動作或是情緒發洩而造成表現受到影響，所以他會以更多技巧性的動作來征服對手，使對手折服，而不是在粗暴行為上來多做表現。

四、「衝撞不止是一種情緒的表達而已，後面還會有許多阻攔」--受訪者 C

「當然非常重要阿！如果冰球是規規矩矩的，甚至是不能作推擠、衝撞的話，那就像是田徑賽一樣，就不能在這運動領域中產生情緒，而衝撞不止是一種情緒的表達而已，後面還會有很多阻攔，攔阻到影響對手進攻方向，都可算是一種情緒發洩。其中犯規就是一種戰術的表現，讓別人犯規，讓別人變少就是一種戰術，犯規讓別人害怕而不敢做好的動作，甚至是進攻，這是一種讓別人害怕的戰術，最後才能勝利。」

根據受訪這 C 所描述的，冰球競賽場域中激烈的激體接觸與求勝的慾望，在雙方的頻繁互動下，是一種會使人產生強烈情緒反應的運動項目。也因為如此，場上所激發出來的激情與鬥志是非常吸引人的，甚至是場邊的觀眾也會受到感染而使情緒激昂。另一方面，造成對手情緒上的失控也是一種影響比賽結果的方式之一，通常在冰球場域中會以適當的犯規動作來使對手感到壓力，使對手在情緒上受到影響，甚至是造成對手更嚴重的犯規而受到更嚴重的判罰，藉此破壞對手進攻時的流暢性。

五、「重要的是我如何把阻力變成助力」--受訪者 E

「觀眾負面的話對我來說在球場上的表現不會有甚麼影響。因為一個好的運動員你不能對於觀眾的好或壞的反應而影響到你的表現或是情緒。說到粗暴的行為的話，實際上我們在做這些動作的時候，我們是不會去特別注意觀眾的反應，我們把觀眾的那個部分當作是空白。在做粗暴動作時我們不會去考慮到觀眾，如果觀眾或是球隊是給

我負面的評價的話，這也是很正常的，因為你不可能整場比賽下來都是正面的，重要的是我如何把這個東西變成助力。」

對於受訪者 E 來說，場邊觀眾的反應對於他場上的表現也不會造成情緒上的影響，無論是觀眾好或壞的反應都應該將它是為空白的部分，而以粗暴動作表現來說亦是如此，合理的運用何乎規範內的粗暴行為才是達到球隊整體利益該有的正確認知。而他也認為在這種競賽的場合中，觀眾會有所表達出負面反應也是相當正常的，重要的是如何在情緒的管理上做出正確的選擇與調適，將場邊觀眾的負面影響轉化為自我正向的情緒，而將阻力化為助力才能使自己在冰球場域中成為突出、優秀的冰球運動員。

六、「我會盡量控制住自己的情緒」--受訪者 F

「我覺得粗暴動作和結果的關係是小的，因為真正的比賽可能還是技巧占多數，因為粗暴行為都是當前面層次比較都差不多時，多了肢體衝撞才會有可能會影響到比賽的勝負。如果是因為粗暴動作使比賽贏的話，是會得到正向的情緒，是滿足的。也是一種符合自我的需求，但是這種粗暴行為是不需要憤怒就會產生的，在正常的比賽中就會有這種衝撞行為出現，如果是在憤怒的情況下做出的粗暴動作其實是沒有幫助的，所以我會盡量控制住自己的情緒。」

受訪者 F 對於冰球場域中所產生的粗暴行為也會認為並不是憤怒所造成的，通常因為憤怒所造成的粗暴行為對於比賽來說是沒有幫助的，因為此種粗暴行為產生時多半不會考

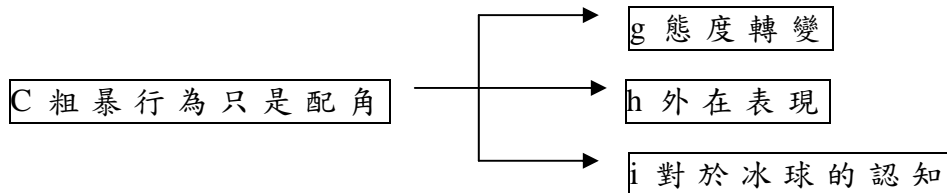
慮到規則所規範的那一面，憑藉著心中的怒氣所產生的粗暴行為是會在程度上有所增強的，通常也都會超出正常的範圍，對於球隊來說是沒有幫助的。所以受訪者 F 在行為決策上是會以控制自我的情緒為優先，在技巧性的表現上多做發揮，不會因為不當的粗暴行為表現影響到球隊的整體利益，而造成球隊的負面影響。

七、「隊友指責就會改變守備方式和控制自己的心情」
--受訪者 G

「壓力來源是可能快輸球了，這時負面的情緒才會讓我非常的憤怒。所以是壓力產生了憤怒，然後才有粗暴的行為。但如果隊友有所指責或是制止的話，那我就會慢慢的改變守備方式和控制自己的心情，而不會以粗暴動作來做防守，來達到球隊的要求。所以如果連我們這隊隊上的支持觀眾都不認同這種合法衝撞的話，我就可能會在次數上有所減少。」

根據受訪者 G 所描述的，他本身產生粗暴行為的因素是會來自於壓力，而壓力的來源是因為比分的落後，此時的他會產生憤怒的情緒而造成粗暴行為的發生。但他在情緒控制的表現過程中，從因為壓力產生憤怒的情緒經由隊友與場邊觀眾負面反應的傳達，在調適心情與調整情緒後，會以改變守備的方式，而不會以粗暴動作為主要的防守表現，藉此來減少對於球隊的負面影響，而是本身達到球隊團體利益的要求。

第三節 粗暴行為只是配角(核心類別三)



圖二十四 核心類別範例三

冰球是一種以戰術運用、速度與衝撞為主的運動。早期在台灣許多人會認為冰球就是一種拿著杆子打架的運動，但對於了解冰球真正比賽意涵的人來說，其實這是一種錯誤的觀念與想法。在美國職業冰球(NHL)，各種類型的球員都有各自的擁護者，但以衝撞為主的比較起來應該算是少數。在國外的職業賽以衝撞為主的球員，他們也許是票房的保證，但真正著名的球隊英雄並不是他們，而是組織能力強，在任何情況下帶領球隊冷靜的得分或是贏得比賽的球員。由此可知，英雄球員不一定是速度快，或是衝撞能力極強的選手，而是一個球隊中的靈魂人物。這種球隊中的靈魂人物被認為是必需是要在高水準的運動競賽中能展現出傑出成就的運動技巧與技能的選手才能勝任(Steven et al,2003)。所以粗暴行為為僅能被歸納成是冰球中增加可看性及能吸引觀眾的地方，而一個技術好的英雄也不能隨便就被粗暴動作撂倒，本身也應該要有基本的粗暴動作或是保護自己運用的能力，但並不是把它當成主要的表現方式(如圖二十四)。

一、「技術層面占的比例較高，沒有技術又粗暴是不會受歡迎的」--受訪者 A

「基本上應該是技術層面占的比例較高，沒有技術又粗暴是不會受歡迎的，所以應該是需要在有技術的前提下，較粗暴的選手才會是較受到歡迎。」

對於受訪者 A 來說，能成為他心目中真正的冰球英雄並不是以粗暴行為為主要表現方式的選手，通常是以技術性表現為主的選手才能成為真正的英雄人物。而技術性的表現像是得分能力強的、過人動作華麗的、有組織能力的與傳球精準會助攻的選手等，因為受訪者 A 認為，只要你會溜冰，速度夠快、基本動作不差就能完成許多粗暴動作，像是衝撞和推擠，這並不需要太多的技巧和訓練。所以冰球運動員必須要在有技術層面的前提下，適當的運用粗暴行為，才會像如虎添翼般的成為冰球場上的英雄人物。

二、「技術好的人反而都是被對手衝撞的對象」--受訪者 B

「在台灣，球迷對於技術好，會得分的球員通常會較喜歡，但在粗暴層面到是還好，台灣球員是以得分來吸引大家注意，而通常這種人反而都是被衝撞的對象。」

受訪者 B 認為在台灣要受到觀眾歡迎與注目的冰球選手多半是以得分能力強的選手為主，但通常這些選手的特質是在粗暴行為的表達能力上都不會有太突出的表現，也是因為得分能力強的關係，他們會成為冰球競賽場上的焦點人物，而使對手以粗暴行為來阻止此類選手的攻勢，故反而會成為場中最常被衝撞的對象。

三、「他是一個表演人物」--受訪者 C

「多半有粗暴行為的人他的溜冰技巧也很好，得分能力也不錯，但我不覺得是真正的英雄人物，他可

能是讓觀眾覺得他是一個表演人物，觀眾愛看得不是去征服對方，是想看一個能解危的人，所以粗暴的選手在觀眾眼中應該算是一個表演的動作，喔！他很酷，他很 MAN 這樣子。」

對於受訪者 C 來說，通常有豐富粗暴行為表現的選手在溜冰的技巧上也有一定的水準，有文獻指出一位成功的冰球運動員，溜冰技巧能力的展現只是冰球基本技能中的其中一項，他認為此類型的選手在觀眾的眼中可能只是屬於一種表演型的人物，故能成為冰球場上的英雄人物並不是那些粗暴行為表現突出的選手 (Farlinger, Kruisselbrink, & Fowles, 2007)。像是美國職業冰球 NHL 的球隊中會有一群在粗暴動作表現優異的選手來組合成專門負責衝撞的鋒線，但通常這群選手都不是觀眾心中所認同的明星球員，他們的粗暴表現也許會是觀眾票房的保證，但在觀眾眼中一位真正的英雄人物是會得分與幫助球隊解危與贏得勝利的關鍵性人物。故如果只是說僅擁有突出的粗暴行為能力，而在技術性表現方面不夠優異的話是無法成為冰球場域中的英雄人物的。

四、「技巧還是占多數」--受訪者 F

「我覺得第一是有技巧，再來是速度，第三才是粗暴行為，我覺得順序是按這樣排的。因為真正的比賽可能還是技巧占多數，而當粗暴行為會有影響就是當前面層次都差不多時，多了肢體衝撞才會有可能會影響到比賽的勝負。」

根據受訪者 F 所描述的，優秀的冰球選手在技能上的排序應為，第一是在在技巧上有過人的表現，再來是速度上的表現，像是加速度、轉彎的速度以及場上的各種反應等，在

此也有文獻指出相同的觀點，極佳的溜冰反應與速度是來判定一位高水準冰球選手的一個重要指標(Farlinger, Kruisselbrink, & Fowles, 2007)，而最後才是粗暴行為方面的表現。所以在冰球的競賽中要贏得比賽的勝利與追求球隊的利益還是必須以技術性的表現為主要的考量因素，通常雙方球隊在相互較量的情況下，還是以技術性的表現有較大的影響力。所以在粗暴行為的部分是要在技術性表現層次都差不多時才會造成比賽結果的影響。故如上述的分析可得知，在冰球場域中粗暴行為的表現只是紅花旁的綠葉，擔任的是配角的角色，但以冰球特性來說，粗暴動作的表現是此運動的本質所在，所以一位優秀的冰球選手必須是以技術層面表現為主，而在粗暴行為的表現方面可以說是一種不可或缺的基本能力。

五、「英雄人物主要表現不是在粗暴行為上」--受訪者 D

「進行比賽時，我一般都還是會用很正面和合法的方式來比賽，因為這個運動是有規則的。我並不會都做衝撞，我可以做出很多技巧，所以我不會因為外在說了甚麼話而去生氣或是上他們的當。所以我覺得其實玩這個運動，就是被稱為英雄人物的話，不是說就一定速度很快，或是撞很大力，主要表現不是在粗暴上面。在我們這些英雄人物中，應該算是一個靈魂人物，應該是他的組織能力很強，不管是發生甚麼情況下，他會帶著球隊冷靜的得分或贏比賽。」

對於受訪者 D 來說在冰球場域中的英雄人物必須是要擁有優異的組織能力，像是對於場上的選手與鋒線做最適合的

調度、場上隊形的安排、突發狀況的處理、球隊爭執時的調解與安撫以及場上選手進攻位置的調整與配合，此類選手才能凝聚團隊的力量，為球隊帶來整體的效益，如此才能成為冰球競賽場域中重要的靈魂人物。而以粗暴行為來說，受訪者 D 認為真正的英雄人物主要不是將重點放在粗暴動作的表現上，對於粗暴行為的運用上其實只是在這個場域中所須具備的基本能力。

六、「辦比賽的終旨主要是推展曲棍球與展現球隊的技術」--受訪者 E

「辦比賽的目的、終旨就是要推展曲棍球，就是要展現球隊的技術給人家看，而不是要把對方撞到害怕、撞到流血，是要讓其他的球隊來學習說這隊這麼厲害是甚麼原因，如果我們努力，多做一些訓練，下一次就會再來切磋、挑戰、競爭。」

而受訪者 E 認為，在台灣冰球的競賽最重要的意義是利用競賽時，各方球隊的各路英雄好漢間的互動與交流來達到推展台灣冰球運動發展為最終目的。透過相互交流與切磋的過程中，展現出其球隊的優異技術與團隊合作間的默契配合，使對手能在良性的競爭下在技術層面的表現能有所增進，而提升台灣各球隊團體間技術上的水準與發展。而學者洪聰敏也認為，運動競賽的價值與目的在於強調從挫折中學習，重視團隊精神，有一種共同邁向成功的特性(許立宏，2005)。所以冰球比賽真正目的並不是為了在比賽中以過度的粗暴行為之表現來使對手感到恐懼和害怕，甚至是造成對手身心層面的傷害。故對於受訪者 E 來說，在冰球競賽的主要意涵方面，主要還是以技術層面的交流為主軸，而粗暴行為

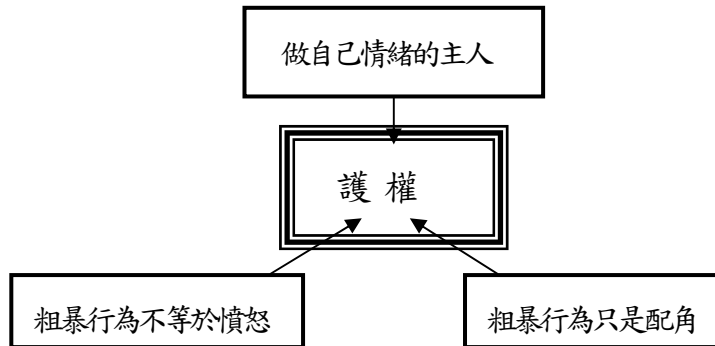
只是附屬於其中的一種本質上的表現方式。

七、「粗暴行為只是基本能力，衝撞厲害的人通常不會是英雄」--受訪者 G

「英雄喔！我覺得第一是靠進球數，就是得分型的球員最吃香，在台灣其實大家最愛看的是進球的人是誰，或是能讓球隊贏到勝利的人。第二個是擁有技巧性的選手，通常這種選手在帶球過人或耍花招上是很厲害的，但是在得分方面應該是平平。第三是靠外型取勝的選手，有帥氣的臉蛋和強壯的身材的選手。第四個是防守方面很厲害、很出色的選手，而粗暴行為只是基本能力，衝撞厲害的人通常不會是英雄。」

受訪者 G 將他所認為在冰球場域中的冰球英雄人物分成四種類型。第一種是得分型的選手，通常這種選手在台灣觀眾的眼中也是最佔優勢的；再來是擁有高超的技術表現能力的選手，此類選手在帶球過人、精準傳球及華麗花招的表現上極為優異，在得分的表現上卻顯的較為普通；第三種是擁有華麗外型的選手，通常這類選手在臉蛋、身材，甚至是裝備上都非常亮眼，藉著外表的形式來突顯出自己的特色；最後是在防守能力上表現突出的選手，俗話說：「最佳的防守才是最好的進攻方式」，此類選手是使一個球隊贏球的重要幕後功臣，缺少他們的防守而只著重在進攻得分的話還是無法得到最後的勝利。而受訪者 G 在最後也表示，粗暴行為的表現只是冰球場域中的一種基本能力，而在台灣於此方面表現突出的選手通常也不會成為眾人眼中的英雄人物。

第四節 護權(核心命題)



圖二十五 核心命題

在核心命題(護權行為)的部分，根據一項研究結果顯示，對於加拿大的 Y 世代來說，一位運動場域中的英雄人物必須是要具備以下四項特徵：第一是必須要有個人的獨特魅力，再來是自我的行為必須要符合該場域價值觀的規範，第三是要擁有優秀的特殊運動技能，最後是必須要有等同於明星或偶像的地位與身分(Stevens et al, 2003)。從上述可得知，一位英雄人物不僅是要擁有優異的運動成績與個人魅力外，在運動行為上也必須是要符合該場域價值觀的規範，而在分析結果的冰球英雄的特質中即能說明冰球場域中的合法粗暴行為的運用其實都只是一種「護權行為」的表現。以下將以各受訪者之訪談內容加以說明解釋(如圖二十五)：

一、「沒有技術又粗暴是不會受歡迎的」--受訪者 A

「基本上應該是技術層面占的比例較高，沒有技術又粗暴是不會受歡迎的，所以應該可以說，需要在有技術好的前提下，較粗暴的選手會是較受歡迎的。但有些選手是屬於言語性粗暴的選手，這種通常是不受歡迎的。」

受訪者 A 認為，冰球運動是一種著重於技術性的運動，

粗暴行為只是涵蓋於其中的本質要素之一，而他認為一位優秀的冰球選手應該是要在技術層面上多做表現才會有所成就。有些選手將表現著重於粗暴行為上，而在技術性的表現上並不突出，此類選手雖然擁有粗暴行為上的特殊運動技能，但在重視技術性的冰球運動中卻無法完全符合該場域價值之規範而無法成為該場域中的英雄人物。

二、「一個技術好的英雄也不能隨便被撂倒」--受訪者 B

「那當然一個技術好的英雄也不能隨便就被粗暴動作撂倒，他也應該要有基本的粗暴動作或是保護自己運用的能力，但並不是把它當成主要的表現方式而已(點到為止就好)。」

而對於受訪者 B 來說，粗暴行為雖然不是英雄人物在冰球場域中的必要表現方式，但此時的粗暴行為卻是一種選手保護自我的手段之一。優秀的選手在一場球賽中對於影響比賽結果是相當重要的關鍵因素，敵隊在防守工作上針對此類選手也會有加強，選手為保有基本的防禦能力，在粗暴行為上的基本運用是有其必要的。故在台灣，真正的冰球英雄人物對於粗暴行為的正確觀念必須是要以基本動作的形式加以運用即是，而不是以粗暴行為為主而加以放大來進行比賽。

三、「最厲害的是冷靜型的」--受訪者 C

「有得分型的，粗暴或暴力型的，而最厲害的是冷靜型的，就是逆轉勝的，我覺得這種人會當隊長，他不一定是得分最好，撞的最兇的，也不一定是防守最好，而在球場上能冷靜處理事情，撞人對他來說只是維持場上基本戰力的工具，球隊就需

要這種人來維持氣氛。」

對於受訪者 C 來說，球場上的優秀選手可分為很多種，像是得分型、粗暴型等，而最能符合場上英雄人物特質的是冷靜型的選手，通常這類選手在個人特質方面會冷靜處理狀況，但在個人技巧與技術層面上並不是最突出的，而是當球隊有負面情緒與信心動搖等情況出現時，它會以冷靜的態度將球隊氣氛加以調和並做出適當的安排，使球隊能在各種競賽場合中順利運作，達成目標。在粗暴行為的運用上其實就只是達到符合此種場域下該做的行為，來讓自我能在冰球場域中生存並加以表現其特色。

四、「英雄人物應該是要組織能力很強，粗暴動作還是需要的」--受訪者 D

「其實玩這個運動，就是被稱為英雄人物的話應該是他的組織能力很強，不管是發生甚麼情況下，他會帶著球隊冷靜的得分或贏比賽。但是基本的衝撞或推擠還是需要的，因為可以幫助自己不被欺負，加強自己的力量和威脅性」

承接上述，受訪者 D 也認為球隊中一位重要的英雄人物是要有組織球隊能力的人，而這算是一個選手在特殊運動技能上的運用方式，當球隊中有負面狀況出現時能以冷靜的態度將球隊的情勢加以重新組織、整理，彷彿有著汪洋中的迷失船隻找到燈塔般的歸依感，使球員能在平穩與安全的狀況下順利發揮自我。在粗暴動作方面，受訪者 D 認為冰球場域中基本的粗暴行為是需要的，它可以幫助自我達到安全、表現以及地位上的加分作用。

五、「企圖心的表現」--受訪者 E

「比賽中如果球隊的每個球員都必須有這種企圖心的表現，表現企圖就可以用暴力，但是前提要是合法的動作，才能把球隊氣氛帶起來，最後才能贏球。」

而受訪者 E 卻認為，一位優秀的英雄式選手在贏球、爭球及氣勢等的企圖心表現上一定要比一般選手來的強烈，藉由合法粗暴行為的運用來展現出求勝的慾望與壓制對手的氣勢來強化自我在球場上的表現。一位英雄人物的誕生與一場精彩比賽的呈現，選手所展現出的企圖心一定是其中一項重要的因素。

六、「帶動球隊的節奏和氣氛」--受訪者 F

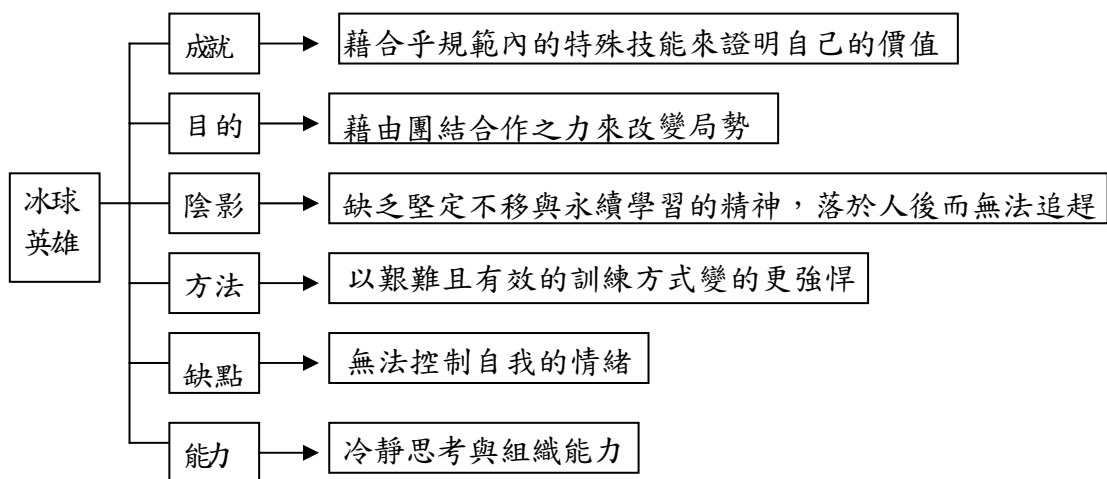
「不一定說是英雄人物就一定很速度快，或是撞很大力，在我們這些英雄人物中，應該是一個靈魂人物，也就是要能用自己的厲害技巧，像是撞人或推擠來帶起球隊的節奏和氣氛。」

對於受訪者 F 來說，一位冰球英雄人物在速度與粗暴行為能力上不一定是要在球隊中表現最優秀的，重要的是此類選手必須要可以運用合法的粗暴行為來達到控制球隊氣氛與比賽節奏的能力，讓粗暴行為的表現成為一種對球隊有益的行為，如此才能使球隊朝勝利的目標邁進。

七、「得分型的球員最吃香」--受訪者 G

「我覺得第一是靠進球數，就是得分型的球員最吃香，在台灣其實大家最愛看的是進球的人是誰，或是能讓球隊贏到勝利的人，粗暴型的人應該只是要保護自己或是嚇嚇對手吧！」

根據受訪者 G 的想法陳述，他認為在台灣最會被認為是英雄人物的冰球選手必須是要在得分能力上有著優異表現的選手，這也算是一種技巧性能力的展現，因為進球得分是一場冰球競賽中最顯而易見表現方式，許多選手藉著華麗的帶球過人技巧與左右拉杆的特殊伎倆等動作射門得分來使球隊贏得勝利並為自己提高了知名度，而成為場中的英雄人物；但對於粗暴行為，他認為只是一種保護自我不受侵犯以及威嚇對手的一種形式，所以真正的冰球英雄要受到觀眾矚目還是要以技術性的表現為主。



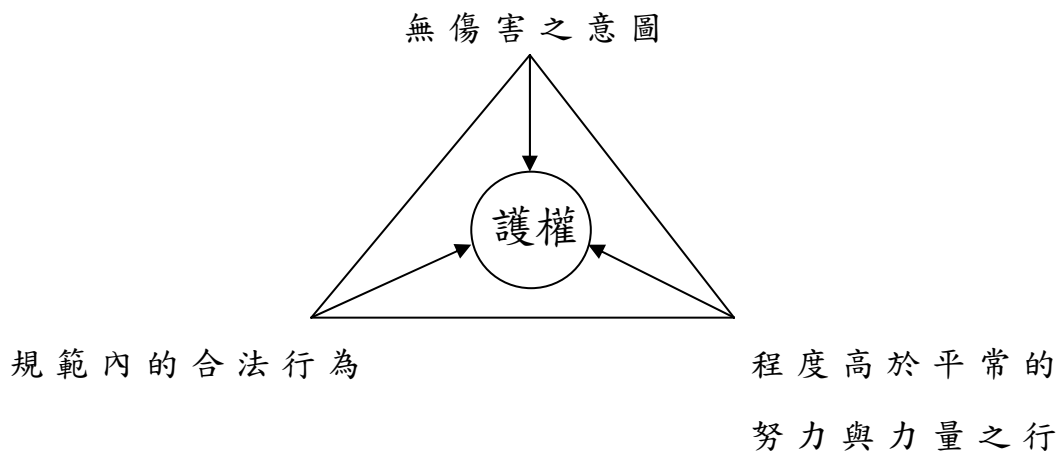
圖二十六 冰球英雄特質圖

冰球英雄這種角色在此領域中是扮演著一種該價值觀的象徵性代言人，而從冰球英雄特質來看，他們是賦予冷靜思考與組織能力的天賦，憑著個人的特殊魅力渴望藉著合乎規範內的特殊技能來證明自己的價值，策略是以艱難且有效的訓練方式變的更強悍、且凌駕他人之上，藉著團結合作之力讓現有競賽情勢變得更好為目

標，而陷阱在於無法控制自我的情緒而失去預期般的水準。再者，冰球運動中的英雄人物成長的誘因往往是恐懼，最大的恐懼在於缺乏堅定不移、永續學習的精神，還有那種落於人後而無法追趕的恐懼，而這種特點在某種層面上有助於我們培養決心、專注、紀律與企圖心的特點(如圖二十六)。英雄是需要勇於犧牲與奉獻，展現出的是種利他主義的品格。簡單的說，英雄人物往往是主流意識形態需要他們接受和學習的榜樣，亦扮演著冰球運動文化中重要價值觀的展現(胡天攻，2007)。

從上述冰球英雄的特質中可以發現，其實著名的冰球選手是會以正向的態度來從事冰球運動。他們憑著自我的天賦與努力來達到亮眼的運動成績，而在冰球場域中所表現出的行為模式也必須要符合該場域內所規範的。在粗暴行為的運用上即是如此，根據文獻所提，運動競賽場中的攻擊行為可以分成三種類型：護權行為、敵意攻擊與工具性攻擊。攻擊行為的動機是否為蓄意是很重要的，其所界定的範圍大都指對對手的蓄意傷害而論，尤其在運動場域中，有些動作看起來像是攻擊行為，但卻不能將它視為攻擊，這種行為就是冰球場域中的「護權行為」，而其有三個特點：1. 對他人無傷害之意圖 2. 運用合法規範內的力量與肢體接觸來達到目的 3. 高於平時所付出的努力與力量(如圖二十七)，而展現出在冰球競賽場中的「好」的攻擊行為，也就是規則規範下所允許範圍內的積極表現行為，以高強度的行為或激昂的情緒去比賽，但並沒有傷害他人的意圖(簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖

主民譯，2002)。故由訪談分析中可以得知台灣這些冰球國家代表隊選手在產生粗暴動作的同時都不是以傷害對手為其主要目的，而是藉著粗暴行為這種基本技能的展現來達到個人或是球隊整體利益的目標。



圖二十七 護權行為特點圖

第五章 結論與建議

第一節 結論

運動是藉由真實世界中虛擬的運動競賽情境，提供各種不同且豐富的機會給運動員學習社會所要求的規範準則，故同時亦可引發運動員發展符合社會要求的價值，影響所及運動員之人生觀、日常生活及人際關係之和諧(歐宗明，2007；康伶瑾，1983；許立宏，2005)。而從目前的許多運動項目來看，現今有許多具有競爭性的運動競賽都涵蓋著暴力的性質在其中，影響的層面從小到大都有，小為表現出規範內之粗暴行為，大致產生出規範外的暴力攻擊行為，而對於冰球運動員來說，有學者提到在冰球場域中運動暴力事件如處理不當，易使運動員產生唯有訴諸暴力一途才能解決問題之不當心理，影響運動員品格發展(盧俊宏，2000)。

而在研究初期，根據學者所提出的成就動機理論與馬斯洛的需求理論中，研究者最初之概念認為，冰球場域中之英雄人物對於粗暴行為的運用是為了達到滿足自我之成就感與獲得觀眾注目，以及得到受人尊敬等需求才會突顯出粗暴行為的表現，藉以使自我成為場上之英雄人物；但本研究結果卻發現，首先，台灣許多著名的冰球運動員多半並不是在憤怒的情況下會做出粗暴行為，而是在於征服及威嚇對手，其最大目的在於保護自我及使球隊順利進行比賽的戰術運用之一。其次，外在觀眾的反應其實對於英雄球員粗暴行為並不會產生太大的影響，球員主要是為了整體球隊勝利與壓制對手才會產生規範內所允許的粗暴行為。再來，冰球運動中能真正成為英雄人物並不是以粗暴表現為主的球員，也不會因

為粗暴行為本身獲得滿足，而是能在關鍵時刻控制情緒，避免過度粗暴行為危及球隊利益，並能重新組織球隊，將合宜的戰術與球員特性發揮到淋漓盡至的球員。故在冰球領域中規範內的粗暴行為其實是選手為了「護權」而產生的提升氣勢、保護自我與滿足球隊整體利益等於冰球規範內的行為模式，並不是一種會造成嚴重傷害的主要表現行為模式。冰球運動中這類粗暴行為的運用只是一種存在於規範內必須去學習、了解的基本技能，也是一種常態且為生存必要的表現方式。

第二節 研究建議

現今運動項目如此的多元與廣泛，每種運動領域中所發生之暴力行為的形式與造成的因素都不盡相同。在國外，冰球發展已行之有年，在台灣的冰球運動卻是在成長中的階段，兩種不同的背景下所塑造出來的冰球環境是截然不同的。基於冰球領域在暴力表現上之特殊性，及研究者在此領域之長年經歷，對於此領域的脈絡較為熟悉並有著深刻的體認，加上本研究探討層面也將重心定位在冰球運動員之內在經驗與感受所造成的後續影響。故本研究範圍是以台灣冰球領域之著名運動選手為其主要研究對象，藉以縮小範圍以能深入探討選手產生的暴力行為之內在層面因素與英雄主義相關論點之影響。基於上述，本研究限制在其探討的範圍之獨立性與特殊性下，故無法將研究結果推至國外冰球相關領域與選手，僅能推估台灣冰球領域之現況。

最後，此研究之結果希望對於國內冰球選手、教練及球迷在冰球粗暴行為運用上從過往的刻板印象中跳脫出來，能

有更深一層的認識與省思。也希冀透過此篇研究，能使我們對於冰球粗暴行為有更廣泛思維，日後能以國外冰球相關領域為未來研究方向，使成長中的台灣冰球發展能更加茁壯與健康。

第三節 研究者的反思

再反思的部分，首先來談談我的冰上曲棍球生涯，它是從「野鴨變鳳凰」這部關於冰球的電影開始的（如附錄三）。而對我來說冰上曲棍球不僅僅是我最喜愛的運動而已，它在我的人生中也帶給我許多的啟發與讓我成長的重要元素。而在上了研究所之後，能讓冰球這一個對於自己來說最喜愛且最有意義的運動不單單只是在球場上有所發揮，在知識的鑽研上能也成為此次論文的研究主題，在球場上的各種感受與想法都能一一的浮現在白紙上，內心真是感到既興奮又激動。從收集資料的過程中，研究者的身分與角色的定位上是以「局內人」來進行研究，而因為會有共同的球場經驗，才發現當受訪者在描述其相關研究題目感受時，心中的一些個人的傾見與前設都一湧而上，常常會不經意的將受訪者本身的感受與自己的經驗相互連結，甚至有時會有衝動搶著幫受訪者回答問題，而不恰當的自行為受訪者的回答詮釋其意義，如此很容易在蒐集資料的過程中偏向個人主觀意識所認定的方向。故研究者在每次收集資料的過程中，都會不斷的反省與提醒自己，在受訪者敘說內容時，盡量將自己的價值判斷及固有觀念拋於腦後，暫時懸置起來，將受訪者的想法與表達出的一字一句都紮實的紀錄下來，讓資料進入自己的腦海中，而避免上述的狀況再度發生而影響到此研究的有效

性。

再者，在進行到資料分析的部分，當研究者本人對受訪者之訪談內容做分析時，常會先入為主的以自己的經驗歷程加以解釋其訪談內容，而根據質的研究認為，研究者所收集到的資料已經成為了一篇「文本」，而文本是帶有生命的，在分析時重要的是能聽到這個生命所發出來的聲音，而不能受到自我前設的影響，過度的加以解釋文本中所沒提到的概念(陳向明，2002)。因此研究者在與研究資料間不斷來來回回的互動過程中，體認到了當我們在閱讀它時必須要尊重資料本身的特性，對於研究者來說雖然個人對於此資料特性的理解範圍有限，但在每次的閱讀中卻可以與文本中廣泛的生命特性激發出更多不一樣的火花。

參考文獻

中文部分：

- 王宗吉(2000)。運動社會學。台北市：洪葉文化。
- 王宗吉(1999)。體育運動社會學。台北縣：銀禾文化。
- 王昭正、朱瑞淵(1999)。參與觀察法。台北：弘智文化。
- 王秋燕、黃恆祥(2003)。運動員運動道德的認知與實踐：「知」與「行」的省思。大專體育學刊-人文社會篇，5(2)，1-10。
- 余玉眉、田聖芳、蔣欣欣(1991)。質性研究：田野研究法於護理學之應用。台北市：巨流。
- 邱金松(1988)。現代體育運動思潮(上)。桃園縣：國立體育學院。
- 李柏慧、鐘瓊珠(2005)。健康促進的手段—運用運動行為理論與模式。國立台灣體育大學(台中)體育學系系刊，5，121-124。
- 何哲欣(2008)。運動明星。台北縣：國立編譯館。
- 吳憲訓、黃建松(2007)。從業餘運動精神省思國中排球聯賽組訓之現況。大專體育，90，137-143。
- 林英亮(2001)。論運動的道德倫理體系：由球場暴力事件及防患談起。大專體育，57，43-49。
- 范麗娟(2004)。深度訪談。謝臥龍編，質性研究(81-126)。台北市：心理。
- 洪嘉文(2000)。運動與偏差行為之探討。中華體育，14(3)，8-16。
- 胡天玫(2007)。運動英雄與運動哲學。台北市：師大書苑。
- 胡幼慧(1996)。質性研究：理論，方法及本土女性研究實例。

- 台北市：巨流。
- 徐宗國(1996)。紮根理論研究法：淵源、原則、技術與涵義。
胡幼慧編，質性研究：理論，方法及本土女性研究實例
(47-73)。台北市：巨流。
- 時蓉華(1996)。社會心理學。台北市：東華。
- 高士雄、姚曉瑛、徐素華(1997)。國小高年級學童偶像崇拜
類型之研究-以台東縣為例。社會科教育學刊，7，
136-157。
- 許立宏(2005)。運動哲學教育。台北縣：冠學文化。
- 許光熙、王葉(2006)。排球運動之暴力行為分析。國立台灣
體育學院學報，18，117-130。
- 陳文英(2004)。大學體育系田徑選手運動員自信心來源與教練領
導行為之關係研究。高雄市：水月文化。
- 陳向明(2002)。社會科學質的研究。台北市：五南。
- 黃金柱(1985)。體育社會心理學。台北市：師大書苑。
- 黃金柱(1990)。現代運動心理學與教練指導。台北市：師大
書苑。
- 彭懷恩(1996)。社會學概論。台北市：風雲論壇。
- 楊國樞(1991)。中國人的心理與行為。台北市：桂冠圖書公
司。
- 廖主民、陳湘眉(2003)。電視運動轉播中的播報與青少年對
運動暴力的知覺。中華體育季刊，17(3)，115-120。
- 歐用生(1995)。質的研究。台北市：師大書苑。
- 歐宗明(2007)。分析運動員精神的系統觀察法(THOMAS)。大
專體育，89，35-39。
- 潘淑滿(2003)。質性研究：理論與應用。台北：心理。

- 盧俊宏(2000)。運動心理學。台北市：師大書苑。
- 謝臥龍(2004)。質性研究。台北市：心理。
- 簡春安、鄒平儀(2004)。社會工作研究法。台北市：巨流。
- 簡曜輝、季力康、卓俊伶、洪聰敏、黃英哲、黃崇儒、廖主民(譯)(2005)。競技與健身運動心理學。台北市：台灣運動心理學會。(Weinberg, R. S., & Gould, D. (2002)。
- 翻譯部分：
- Flick, U. (2007)。質性研究導論(李政賢、廖志桓、林靜如譯)，台北市，五南。
- Mark & Pearson(2001)。很久很久以前：以神話原型打造深植人心的品牌(許晉福、袁世珮、戴至中譯)，台北市，美商麥羅格·希爾。
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (2006)。質性研究：設計與計畫撰寫(李政賢譯)，台北市，五南。
- Punch, K. F. (2005a)。蒐集質化資料(趙如錦譯)，林世華總校閱，社會科學研究法-質化與量化取向(p. 271-306)，台北市：心理。
- Punch, K. F. (2005b)。蒐集質化資料(趙如錦譯)，林世華總校閱，社會科學研究法-質化與量化取向(p. 307-364)，台北市：心理。
- Strauss, A. & Corbin, J. (1997)。質性研究概論(徐宗國譯)，台北市，巨流。
- Strauss, A. & Corbin, J. (2001)。質性研究入門：紮根理論研究方法(吳芝儀、廖梅花譯)，嘉義市：濤石。

英文部分：

- Andrews D.L, Jackson S.J(2001).Michael Jordan:corporate sport and postmodern celebrityhood, Punishment, redemption and celebration in the popular press: the case of David Beckham. *Sport Stars, The cultural politics of sporting celebrity*. New York, NY: Routledge.
- Baron, R. A. , & Richardson, D. R. (1994). *Human aggression*. New York : Plenum.
- Berkowitz, L. (1965). The concept of aggressive drive: Some additional considerations. In L. Berkowitz(Ed.), *Advances in experimental social psychology*(Vol. 2, pp. 301-329). New York : Academic Press.
- Berkowitz, L. (1962). *Aggression: A social psychological analysis* . New York : McGraw-Hill.
- Berkowitz, L. (1969). *Roots of aggression*. New York : Atherton Press.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its cause, consequences and control*. Philadelphia: Temple University Press.
- Bernthal, M. J. & Regan, T. H. (2001). NASCAR' s "customer gap:" Are fan' s perceptions keeping up with their experiences? *Sport Marketing Quarterly*, 10(4), 193-201.
- Boyle, R. and Haynes, R. (2000). *PowerPlay. Sport, the Media and Popular Culture*, Longman, Harlow.

- Braunstein, J. R. & Zhang, J. J. (2005). Dimensions of athletic star power associated with Generation Y sports consumption. *International Journal of Sport Marketing & Sponsorship*, 6(4), 242-267.
- Brown, A. (2009). Football and community in the global context : *Studies in theory and practice*. London : Routledge.
- Dollard, J., Doob, J., Miller, N., Mowrer, O., & Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Farlinger, C. M., Kruisselbrink, L. D., & Fowles, J. R. (2007). Relationship to skating performance in competitive hockey players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 21(3), 915-922.
- Funk, D. C. & Pastore, D. L. (2000). Equating attitudes and allegiance: The usefulness of selected attitudinal information in segmenting loyalty to professional sports teams. *Sports Marketing Quarterly*, 9(4), 175-184.
- Gill, D. L. (1986). *Psychological dynamic of sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Giulianotti R (2005). Bourdieu on Sport: Distinction, Symbolic Violence and struggle. *Sport, a critical*

- sociology*.UK: Polity Press.
- Henderson, K. A. (1991). Dimensions of choice: A qualitative approach to recreation, Parks, and Leisure Research. Stage College, PA: Venture.
- Huggins, M. (2005). *Op for coop: Sporting identity in Victorian Britain. History Today, 55(5), 55-62.*
- Husman, B. F., & Silva, J. M. (1984). *Aggression in sport: Definitional and theoretical considerations*. In J. M. Silva & R. S. Weinberg (Eds.), *Psychological foundations of sport* (pp. 246-260). Champaign, IL: Human Kinetic.
- Johnson, R. N. (1972). *Aggression in man and animals*. Philadelphia, Saunders.
- Kaufman, Sharon R. (1994). *In-depth interviewing. in gubrium Jaber F. and Andrea Sankar (eds.), Qualitative methods in aging research*. Newbury Park, CA: Sage, pp. 3-14.
- Kaufmann (2002). Interscholastic sports participation as a predictor of academic success for high school students. The University of Wisconsin: Milwaukee.
- Kelley HH: Attribution theory in social psychology. In Levin D, (Ed.), Nebraska symposium on motivation 15, Lincoln, University of Nebraska.
- Lines, G. (2001). Villains, fools or heroes? Sports stars as Role models for young people. *Leisure Studies, 20, 285-303.*

- Mahony, D. F., Madrigal, R. & Howard, D. (2000). Using the psychological commitment to teach (PCT) scale to segment sport consumers based on loyalty. *Sports Marketing Quarterly*, 9(1), 15-25.
- Maslow, A.H. (1970). Motivation and personality. New York : Harper & Row.
- Miller, S. C., Bredemeier, B. J. L., & Shields, D. L. L. (1997). Sociomoral education through physical education with at-risk children. *Quest*, 49, 114-129.
- Miller, C. H. (2002). Beer and television: Perfectly tuned in. Retrieved May 5, 2009, from <http://www.allaboutbeer.com/features/226beerandtv.html>.
- Papaioannou, A., Karastogiannidou, C., & Theodorakis, Y. (2004). Sport involvement, sport violence and health behaviour of Greek adolescents. *European Journal of Public Health*, 14(2), 168-172.
- Patton, Michael Q. (1990). *Qualitative evaluateon and research methods. Second edition*. Newbury Park, CA: Sage.
- Plummer, J. T. (2000). How personality makes a difference. *Journal of Advertising Research*, 40(6), 78-83.
- Richardson, A. (1967a). Mental practice: *A review and discussion* (Part 1). *Research Quarterly*, 38, 95-107.
- Richardson, A. (1967b). Mental practice: *A review and*

- discussion*(Part 1). *Research Quarterly*, 38, 263-273.
- Silva, J. M. (1984). *Factors related to the acquisition and exhibition of aggressive sport behavior*. In J. M. Silva & R. S. Weinberg (Eds.), *Psychological foundations of sport* (pp. 261-273). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Smith, M. D. (1988). *Interpersonal sources of violence in hockey: The influence of parents, coaches, and teammates*. In F. L. Smoll, R. A. Magill, & M. J. Ash (Eds.), *Children in sport* (3rd ed., pp. 301-313). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Smart B (2005). *Heroism, Fame and Celebrity in the World of Sport, Cultures of Sport Stardom: David Beckham and Anna Kournikova & Concluding Remarks: sport Stars, Authenticity and Charisma. The Sport Star*. London: SAGE.
- Stevens, J. A., Lathrop, A. H. & Bradish, C. L. (2003). Who is your hero? Implication for athlete endorsement strategies. *Sports Marketing Quarterly*, 12(2), 62-68.
- Till, B. D. (2001). Managing athlete endorser image: The effect of endorsed product. *Sports Marketing Quarterly*, 10(1), 35-42.
- Volkamer, M. (1972). *Experimente in der sport psychologie*. Schorndorf : Verlag Karl Hofmann.
- Willson, J. J. (2005). *Skating to Armageddon: Canada,*

Hockey and the first world war. *The International Journal of the History of Sport*, 22(3), 315-343.

Woods R.B(2007).*Definition of sport, Emotion and Deviant Behavior & Violence in Sport: social issues in sport*.University of South Florida: Human Kinetics.

Zhang, J. J., Lam, E. T. C. & Connaughton, D. P. (2003). General market demand variables associated with professional sport consumption. *International Journal of Sport marketing and Sponsorship*, 5(1), 33-55.

網路部分：

IIHF(2006). IIHF Rule Book. Retrieved May 27, 2009, from <http://www.iihf.com/iihf-home/sport/iihf-rule-book.html>.

Reedy, A. (2006). Vanuatu' s original bungee jumpers. Retrieved May 5, 2009, from http://www.gonmad.com/features/0406/Vanuarusorginal_bungee_jumpers.html.

附錄一

分析編碼呈現

a. 鞏固地位：

編碼 3 表現出強勢、強悍的態勢

A4 我的動作比你粗暴，我表現出來的較強勢，我是比較強悍的。

A6-比對方強悍，我的動作是有出去的。

B104-我可能在某些人眼中很討厭，常常做出粗暴行為，但你又拿我沒輒。相

對的，你又很怕遇到我。

C136-征服對方啊！有一種威嚇的感覺，讓對方嚇到。你讓對方沒辦法靠近你

的話，在過人或是得分上都會有影響。如果對方看到你會怕，啊！一看到你

來了，就會退縮，對於得分知道是比較難的事情，所以是有一種下馬威的感

覺。

編碼 4 對方沒有對我怎樣，我仍對他有粗暴行為

A3-對方沒有對我怎樣，我仍對他有粗暴行為。

A19-比賽結束了，我們還去找對方，我們在當下雖然有對他們做出嚴重的粗

暴行為。

編碼 5 讓對方失誤

A5-想讓對方失誤、想讓對方掉球。

編碼 6 一種施予壓力的感覺

A7-讓你知道是有壓力的，是一種施以壓力的感覺。

D185-一方面衝撞可以抵擋對方的進攻。

G284-先讓他們害怕然後再拿到比賽的勝利。

編碼 13 打架後的成就感

A16-像我們之前有一次我們在比友誼賽，我們跟桃園他們打完架之後，雖然

我們球賽輸了，但心中好想著有那麼一點的成就感。

編碼 21 一種把對方擊倒的感覺

A29-當場邊觀眾對於我的粗暴行為有認同的話，我會更有優越感，就像是一

種英雄主義，是一種把對方擊倒的感覺。

B63-遇到一些菜鳥球隊，會要做出一些威嚇的意思。

C125-有一種擊敗對手的優越感，也是一種征服的感覺。

C153-所以如果是衝撞，如果是我，我是為了征服對手，要讓別人好看我才會

去做的。

編碼 24 施以粗暴行為視對手而定

C123-冰球中會有故意拉人、干擾或故意拌你，或嚇一下等挑釁動作時，粗暴

動作就會產生，這可能就是一種誘發點。

編碼 38 合法的粗暴行為

A44-如果是不被判罰的動作，像是推擠、衝撞、拉扯等，那應該就算是合法

的粗暴動作了。

G287-會覺得很滿足，第一破壞了對方的進攻態勢 第二是因為完成了一個合

法的阻擋或衝撞動作而將對手擋下來。

A49-如果是說在合法的粗暴行為下的話，我是覺得影響的程度應該是小。

編碼 51 對方先有一些無理的動作

B65-如果對方先有一些無理動作，就會產生粗暴動作，但也不一定會生氣。

編碼 52 為了鞏固自我的地位

B66-多半只是為了鞏固地位，憤怒還是會有，但是通常比例不高。

E232-當我做出這些動作的時候，是代表說我可以把你守下來，技術也比你高，

我的能力比你強之類的東西。

編碼 57 一種主導比賽的感覺

B75-滿足自己在撞擊時的成就感，在場上可以主導比賽的一種感覺。

E227-不能說是一種快樂，算是一種振奮，譬如說我今天把一個球員扯下來，

我們整個氣勢會提升，我們會打得很順。也不能說是很快樂，也不能說是滿足。

編碼 125 我不是一個好惹的球員

E222-第一個感覺就是說，在當下我要搶到你的球，我要表現出來我可以把你

守住，另一個就是我要讓你知道我不是一個好惹得球員。

編碼 128 壓著對手得分、進攻

E228-在一開始的時候如果我們就肢體衝撞了就會造成對手的壓力，那很顯

然得我們都可以壓著對手得分、進攻。

F268-達到阻擋對方得分啊、前進啊！破壞他們的進攻方式。

G300-我們才能搶到優勢權來壓著他們打。

編碼 129 展現出一種嚴重的警告意味

E233-就是我要告訴你，你今天在這場比賽中要過我是不可能的，其是是有一

種嚴重的警告意味要跟對手講，你們今天要贏沒辦法，要先過我這一關再說。

編碼 142 中華隊一看到紐西蘭就把球放掉

A51-因為雙方實力都差不多時，打得應該都是心理戰。

E262-紐西蘭作了很多牆邊衝撞，造成中華隊很大的壓力，導致整個中華隊一

看到紐西蘭就把球放掉，完全不敢進攻。

編碼 145 我主動作出粗暴動作時我會得到滿足感

G282-通常是要在我主動作出這些粗暴動作時，而不是在有被欺負的感覺下才

會感到興奮和有信心。

編碼 147 對手表現出恐懼的神情

G285-可以得到滿足啊！第一是可以給予敵隊心裡上的壓力，第二是看著敵隊

可能會表現出恐懼的心情，而為自己本身帶來自信和自己球隊的氣勢。

編碼 150 造成對手決策時失誤率上升

G298-應該是算蠻大的，因為適當的粗暴防守行為，像是衝撞或是推擠這些動

作都可以給敵隊帶來心裡上的壓力和恐懼，而讓他們造成在決策時失誤率上

升。

編碼 151 對手退縮的行為

G299-因為害怕而不敢去拿球之類的退縮行為出現。

b. 粗暴行為：

編碼 15 嚴重的粗暴行為，以超出了規範的界限

D221-在情緒控制上沒有掌握好所產生的不合理的粗暴行為就會影響到整隊

的比賽結果，而且可能會造成有人受傷，所以應該算是負面的影響比較大。

編碼 29 涉及到法律的層面

A36-在冰球場域中所作出的非法粗暴行為，因為在一般平常的日常生活中這

種行為通常也是不被認可的，因為會有法律層面的問題，像是傷害罪。

編碼 33 規則內允許的粗暴行為

A39-會喜歡，會有亢奮的感覺，因為當你對於某一隊做出那些粗暴行為時，

雖然知道是不對的，但觀眾卻給你一種支持的反應，而且又沒有被判罰，不

管有沒有被判罰，在觀眾認同下，就會覺得，嗯！我是做了一件對的事。

編碼 35 規則內的衝撞是合法的

A40-粗暴行為是要看界定在哪個點，規則內的衝撞是合法的，雖然外人會覺

得不好，但在球場上是正常的行為。

編碼 39 言語性的粗暴行為

A47-需要在有技術好的前提下，較粗暴的選手會是較受歡迎

迎的。但有些選手

是屬於言語性粗暴的選手，這種通常是不受歡迎的。

編碼 55 在某種推動力的情況下才會產生粗暴行為

B71-在有某種推動力的情況下才会有粗暴動作產生，通常不會是自己有這種

粗暴動作出來。

編碼 56 以嬉鬧的態度所產生的粗暴行為

B72-有時是因為跟很熟的同好在打球中才有可能出自於自願而抱著大家嘻

鬧的態度做出粗暴動作，但這通常不會造成太大的傷害。

編碼 59 測試裁判執法的範圍和標準

B79-藉著粗暴動作的表現來測是裁判執法的範圍和標準，在裁判可以接受的

程度下，做出某些威嚇對手的粗暴動作，使對手害怕，藉此贏得勝利。

C143-會憤怒，但還會比較保守，因為每場的裁判不同，會先看裁判的標準在

哪邊，而去試著控制自己的程度。

編碼 65 有效的運用粗暴行為

B90-以隊內來說，我算是經驗比較好的人，那我會比較知道那些粗暴動作的

程度，而防止被大罰

C160-衝撞動作都是突然出現的，通常被撞的人都不是有帶球的人，那會是一

個很大的動作，裁判也會注意到。

E237-做適當的一些肢體上的衝撞，而做出一些有方法的肢體接觸。

G286-在曲棍球球場上的衝撞本來就是合法的，在敵隊進入我方防守區以後

身為一名後衛的我，自己本身就應該要有阻擋對手前進跟影響對手狀況跟

對方前鋒的進攻的方式出現，這種方式就可能是某種程度上的粗暴行為。

編碼 67 比賽層級不同的影響

B301-在台灣的話，粗暴行為對於社會組與大專組是否有差別的。

B93-裁判的部分開放的粗暴程度也會較大，所以也會比較粗暴。

編碼 68 獎金的誘惑

B92-一般來說大專組在粗暴程度上會較少一點，社會組來說，有了獎金的誘

惑的話，粗暴程度也會相對較多。

編碼 103 衝撞不只是情緒的表達，也包含了很多戰術運用

C163-衝撞不止是一種情緒的表達而以，後面還會有很多阻

攔，攔阻到影響對

手進攻方向，都可算是一種情緒發洩。

編碼 107 合理運用粗暴行為

C147-如果太多的話，超過的話，反而會讓人覺得這球隊是以這種方式來贏球

C175-有些人把粗暴做的是一種對於球隊有益處的，是一種助力，像是阻擋、

增加氣勢等

C178-這是一種表演行為，也是一種勝負的關鍵

F275-看他的尺度到哪邊，看比賽的性質，來決定說我的粗暴行為或是肢體的

衝撞要放多少的百分比進去。

編碼 109 粗暴行為有好有壞

C173-粗暴行為產生的優缺點都有，就看怎樣去運用，如果是變成是一種負面

的情緒，讓球隊失去勝算的話。

C176-有些人是為了撞人而撞人，做的是一種沒有意義的動作，就是一種阻力，

對於球隊更本是沒有幫助的，這種人反而會被大家討厭。

C179-在於人如何把他做成正確有益的行為或是沒有意義或是惡劣的粗暴行

為罷了！

C180-粗暴行為是合法是要讓球員去合理的運用這行為，因為如果它是一昧的

做出粗暴動作，對於球隊方面是完全沒有幫助的話，那就是沒有用的。

編碼 114 衝撞是一種保護自己的方式

D191-衝撞別人另一方面也是為了保護自己，如果你不先去撞他，他就會來撞

你，所以也算是一種自我保護吧！

編碼 127 遵守遊戲規則

D187-進行比賽時，我一般都還是會用很正面和合法的方式來比賽，因為這個

運動是有規則的。

E224-通常不會說是很憤怒，因為打曲棍球這種東西，其實是跟所謂有持球權

的人才會說跟你有發生衝撞，那如果是說你根本是沒有持球，我們根本不

會撞你，因為我們還是會遵守遊戲規則。

E225-基本上如果說你有帶球，那我會把你卡住，那是很正當的，這也不是甚

麼英雄，也不是甚麼粗暴，只是照著遊戲規則走。

編碼 152 不會為了衝撞而衝撞

B100-如果說有明文規定說不能衝撞，那也應該不會有人會

為了衝撞而衝撞。

因為隊比賽的贏球並沒有幫助啊！

c. 戰術運用：

編碼 25 以滿足球隊的利益為主

A32-當我的球隊受到欺負的時候，我會先以球隊為主。

B82-這要看裁判的一個表現反應或是球隊的狀況，因為如果今天因為我一個

粗暴動作，使比賽從贏變成輸的話，在程度上一定會先以贏球為主；但如

果是撞了之後有所逆轉的話，粗暴程度還會保持，或是在允許的情況下在

加強。

B86-都是打給自己看，滿足自己為主，或是滿足球隊目標為主。

C133-比分懸殊很近的話會守好本分盡量不去做這些粗暴行為，聰明的人才會

做這樣的事情。

D190-主要是想讓自己的球隊可以贏球，也可以阻止對方的進攻，減低對方的

威脅。

D196-其實被抓到後還是會注意啦！因為為了球隊贏，會怕球隊輸球。

E226-所以我不是為了粗暴而粗暴的人，我是為了球隊的整體利益才會發生粗暴行為。

E246-其實觀眾的部分佔得最少。所以我大部分的因素是為了整個球隊好。

F272-阻擋對方的進攻，阻擋對方的前進或是破壞對方的整體性等目的來達到最後勝利的目標。

G89-壓力來源是可能快輸球了，這時負面的情緒才會讓我非常的憤怒。所以是壓力產生了憤怒，然後才有粗暴的行為。

G290-如果隊友有所指責或是制止的話，那我就會慢慢的改變守備方式，而不會以粗暴動作來防守，來達到球隊的要求。

G293-如果連我們這隊隊上的支持觀眾都不認同這種合法衝撞的話，我就可能會在次數上有所減少。

編碼 26 觀眾的部分佔得較少

A33-我不會因為觀眾的扇動，而使我對對方球員做出粗暴行為，所以觀眾的部分佔得較少。

B83-本身掌聲並不會對我有影響，那叫囂的部分看程度，

如果只是一些言語

上的：「ㄟㄟㄟ，喔喔喔」的話，對我來說在粗暴程度上理論上來說是不會有改變。

B87-觀眾對我來說並不是很大的影響，而且我從打球到現在好像都沒有觀眾

是給予我正面的反應，哈哈

B89-我也不會為了滿足任何觀眾去做這些動作，我只會為了滿足自己。

B102-希不希望我覺得觀眾反應到是還好，因為我打球是為自己為球隊，不是

為了場邊的任何一人而打。

D198-我不會因為受到外在影響，影響到我打球的心態，我還是會做好自己的

本分。

D200-做粗暴行為並不是給觀眾看，我覺得甚麼情況下就該做出甚麼樣的動

作。

F277-因為是為了球隊和為自己比賽，觀眾其實只占了最少的一部分。

編碼 66 球隊中角色的定位

B91-有這類事情產生時隊友的情緒就不會著麼負面，然後

也不會造成集體的

粗暴行為，我來作的話情緒上比較不會受影響，我做這些事可以讓隊友知

道球隊中有人會挺我們，而使其他隊友能安心打好比賽、穩定球隊，我只

是作好自己的本分而已。

B105-球隊的隊友也知道我在某方面比較粗暴，他們也不會說討厭我。

編碼 89 比賽時間少時，較不容易去犯規

C129-在時間點比較少的話，你比較不容易去犯規，這樣比較會造成壞的影響，

所以如果是勝敗壓力的話，應該是比較不會有衝撞。

編碼 92 犯規是一種戰術運用的表現

C139-犯規這是一種戰術的表現，讓別人犯規，讓別人變少就是一種戰術，

犯規讓別人害怕而不敢做好的動作，甚至是進攻，這是一種讓別人害怕的

戰術，最後才能勝利。

編碼 95 犯規有時候是對手假裝的

C142-但如果是誤判的話，有時候如果是別人假裝的，那當然會超不爽，那這

種就是別人的戰術。

編碼 96 私底下合法粗暴動作能做就盡量作

C154-在裁判範圍內的私底下粗暴動作能做的就盡量做，因為這會影響到球隊的勝利

編碼 130 我不能為了個人利益而使比賽輸掉

C172-粗暴行為產生的缺點，就是裁判已經盯住你們這球隊，在裁判注意下，

常有較粗暴的選手常會被判罰，而造成一直以來以少打多的情況

D220-一個球隊如果亂了就會隨便亂打，亂打就是我只要很生氣我就會亂撞，

就可能去用非法的撞人來比賽，如果犯規的話，就會是對方以多打少得

分，對球隊來說是很不好的。

E235-如果被裁判判罰就是我們球隊的損失。

E236-基本上我其實我做了第一次，裁判一定會注意我，那如果是在這樣下

去，我不能為了我個人想要去衝撞而使比賽輸掉。

編碼 144 場上太多的粗暴動作可能會導致無法比賽

F273-出了球監之後會看裁判的判罰尺度再來決定我之後要使用的粗暴程度。

如果是比較沒有經驗的裁判的話，粗暴行為也不會超出太

多，會在合法的範

圍下多出一點點，因為做出太多的粗暴動作可能會導致無法比賽、比賽中斷

或是使隊伍輸球。

d. 影響比賽結果：

編碼 1 對於裁判判罰有所不服

A1-如果對於比賽場中會有一點粗暴動作，像是丟球杆或是撞人產生時，內在

感受當然是對於當時裁判的判罰有所不服，所以會覺得不公平。

B77-裁判如果不公的時候，很容易使我做出粗暴行為。

D195-裁判抓得的犯規沒有道理，我會繼續犯規。

編碼 16 沒有裁判的友誼賽

A21-另一個因素是裁判，當時友誼賽時是沒有裁判的，如果有裁判，那當然

會牽制很多，那粗暴動作(打架)當然就會收斂很多。

編碼 14 我們比賽最後還是輸了

A17-我會有滿足感，但回歸到最後還是會在意到我們比賽輸了。

A20-但我自己坐下來時，心理還是想說雖然剛剛我們打了他們，但實際上我

們還是輸了。

D219-其是是會差蠻多的，影響是蠻大的，但應該是負面的。

編碼 18 因為判罰而使行為改變

A23-冰球運動員在粗暴行為發生時的內在感受會因犯規被判罰而有所改變

嗎？會有，還是會，一定會有，還是會有粗暴行為。

A27-如果說裁判已經真的針對我而有所判罰了，而且會影響到比賽輸贏時，

為了球隊輸贏，我會有所收斂。

D194-因為裁判的影響，導致球員的心態會變。

編碼 19 粗暴行為有所收斂

A24-如果當你在乎比賽勝負時，你的行為會有收斂，但粗暴行為還是會有。

A25-你的判罰會影響到球隊，這時就會將粗暴程度會有所收斂。

D197-如果是比較有水準的裁判的話，我就會比較收斂。

E234-出來球監之後，那個時後應該就會比較小心點。小心的意思就是說，我

在衝撞方面動作不會做這麼大，可是還是會有這些基本的衝撞存在。

編碼 20 比賽已無關勝負的時候，粗暴行為會加強

A28-如果這場比賽已無關勝負了，是大贏或大輸的情況了，那時就不會有所

改變，會表現出原有程度的粗暴行為。

編碼 37 以判罰規則來界定粗暴行為

A43-如果是判罰來界定的話就 OK，在 NHL 中如果某種動作導致判罰，那就

是相當嚴重的犯規了。

A45-應該算是要以規則來判定。

F274-如果是比較有經驗的裁判，這都要看他的尺度，這跟裁判經驗應該沒太

大關係。

編碼 41 較多粗暴行為較易贏得比賽

A50-如果是技術層面相同的球隊相對抗，我是覺得有較多粗暴行徑的隊伍贏

得比賽的勝算較大，因為在氣勢上就已經壓過去了。

B118-會運用衝撞的人他會知道如何閃避或是用最少的力氣去撞擊或是承受

撞擊，體力上就會較占優勢。

B122-每個行為開始前都會有先預想你要做甚麼，有一點算是報復行為

C128-如果是要讓一場比賽勝利的壓力的話，會讓一個球員去比較注意規矩，

而不會超出太多。

C137-最後當然還是想辦法為了想讓球隊勝利

C138-粗暴是一種另一層面贏球的方式，是可以控制球隊氣氛，我覺得是球隊

氣氛啦，如果一上場就害怕了，那一定是輸了。

C170-我們後整場的粗暴動作、接觸就很多，因為是跟同一隊實力差不多的對

手比到兩次，第一場輸很多，是七比零，第二場是二比一，就只有差一分，

所以跟比賽的勝負有很大的關係。

C171-第一場沒有打得很積極，用一種放棄的方式。第二場就積極的做了很多

阻攔和衝撞，讓對方去擔心不能超過我們。剛剛這是粗暴行為產生的優點

E252-遇到技術比較相當的，在身體接觸上就會比較多的肢體衝撞。

F271-在球隊的壓力，觀眾的壓力及教練的壓力和自我的壓力下，都會做出這

些粗暴行為或是阻擋對方。

編碼 50 為了比賽的勝利

B62-有時為了比賽勝利。

B68-大部分還是為了球隊勝利才會做出粗暴動作，而且盡可能是合法的粗暴

動作。

編碼 58 裁判的經驗不足

B78-裁判很菜的時候也會促使我做出粗暴行為，它無法壓制住對方的無理粗

暴動作的話，我會以這種方式討回來。

編碼 60 出了球監後粗暴行為會有所收斂

B80-有時如果裁判是個訓練有素或專業度夠的裁判的話，因為我本身也有學

裁判，如果知道這種動作超出範圍，也是不好的，出球監後就會有所收斂，

會利用在裁判看不到的地方或是一些小的肢體動作上來作粗暴動作。或是會

在裁判沒辦法看到的角度來作這些粗暴動作。

D192-有可能會，但會比較少，會比較收斂。

編碼 93 有沒有犯規，自己最清楚

C140-有時候被裁判抓到會覺得很不舒服是因為裁判看出來是犯規行為，其實

在做粗暴動作時，自己本身會知道是否有犯規，只是在於裁判有沒有去看到

編碼 94 讓裁判不發覺這是犯規動作

C141-其實有很多檯面下的事情你可以在很多情況下讓裁判不會發覺這是犯

規動作。

e. 觀眾影響：

編碼 27 觀眾的反應會使情緒亢奮

A34-觀眾的反應，會加強我的腎上腺素，在情緒上會更亢奮一點。

編碼 31 觀眾熱烈的反應

A38-會有熱烈的反應出現，通常比較多都是正面的，觀眾會喜歡那種情境。

編碼 62 觀眾的反應使球隊或教練被汗辱

B84-如果觀眾反應使球隊或是教練被汗辱的感覺話，那粗暴程度就會加倍。

甚至是對觀眾做出一些挑釁的行為，或是做更多的暴力行為表現給觀眾看。

F279-被撞的那一方觀眾可能有些則是對於衝撞會有反感阿，或是會有不高

興，或是場上會產生噓聲啊！那甚至也有可能是輸不起而丟垃圾或是東西進

來都有可能。

編碼 63 我的打球風格不會受到觀眾影響

B85-我覺得還好ㄟ！因為對我們的掌聲只是說可能是因為跟對方球隊不好，

看到我作這種動作可能會很舒服、很爽，來給我們掌聲的話，對我來說並

不會影響我的打球風格，因為在很順的情況下，不會隨便去改變風格，會

繼續打下去。

F276-更亢奮是難免的，更粗暴則是不一定。看當時所需要的情況，因為是

為了球隊和為自己比賽，觀眾其實只占了最少的一部分。

編碼 101 觀眾是一種佩服的感覺

C161-哇哇!喔喔!ㄟㄟ!觀眾是一種佩服的感覺，是欣賞這個動作

編碼 102 是以欣賞的角度來看粗暴動作

C158-我們現在有進步是在於會認為衝撞或是打架是一種藝術，看了會有快感

或是當我們是觀眾時會變成是一種享受

C159-看是誰勝利，甚至是看到誰流血。

編碼 116 觀眾的加油聲會使我作每個動作更有信心

D199-如果是觀眾是稱讚的聲音的話，我會更有精神，粗暴行為還好，但對

我來說觀眾的加油會讓我做每個動作更有信心。

D202-我想比較會受到外在影響可能是被鼓勵或是被支持。

E245-應該是會更粗暴，也不能說是粗暴，是會打球打得更積極。

編碼 132 觀眾反應對於技術或動作都會有加分的效果

E238-觀眾有正面反應的話，應該是還滿不錯的鼓舞。

E241-觀眾有反應，可能對於你的技術或是動作都會增加。

編碼 149 不論贏或輸，都會有其支持的觀眾群

G292-在冰球賽事中，不管是贏家或是輸家，都會有支持他們的觀眾群。

f. 內在感受：

編碼 2 以牙還牙以眼還眼

A2-對方球員如果有挑釁甚至是粗暴動作產生時，會以以牙還牙以眼還眼的方

式讓對方感受到你剛剛對我的那種感覺。

A12-我會用以牙還牙的方式討回來，下場後才不會覺得遺憾而會有一種沒有

被欺負的感覺。像是美國職棒的投手，這一局你 K 我，我就會再下一局還給

你。

B76-有時產生粗暴時是帶有報復的意味，就像棒球在得分或做出挑釁。

C122-每個行為開始前都會有先預想你要做甚麼，有一點算是報復行為

編碼 7 憤怒的情緒

A8-我多半是抱著憤怒的情緒。

編碼 8 先有粗暴於我，我才粗暴回去

A9-我在打球時，我個人本身是較少粗暴行為，除非是對方球員先有粗暴動作

於我，我才會產生粗暴動作回去。

編碼 9 一種平復的感覺

A10-覺得對方對我粗暴，我也粗暴完了，在比賽過後會有一種平復的感覺。

A14-會有壓力是因為對方球員對我們球員作出粗暴動作時，我們再粗暴回去

就會有一種平復的感覺。

編碼 10 一種被欺負的感覺

A11-如果他這樣對我，我沒有還給他，我會有遺憾，是一種被欺負的感覺。

編碼 12 被挑釁，會有一種不舒服的感覺

A15-壓力來源是對方挑釁，讓我們有不舒服的情況出現。

編碼 17 揍扁他，給他一點教訓

A22-不要讓別人覺得我們是好欺負的，目的是要揍扁他，給它一點教訓，當

對方騎在我頭上時，我就要復仇阿！人家打你一巴掌，你一定不會站著被打

嘛！你當然是先還回去嘛！

編碼 22 有噓聲時會更加憤怒

A30-當我撞人場邊觀眾有噓聲時，我反而會更生氣，更有

粗暴動作出現。

C162-如果是又入、的話，那就是，幹嘛要這樣子。

C164-如果場邊觀眾不了解我們在場上的情緒的話會有噓聲，之前有時還會跟

場邊的觀眾吵起來。

編碼 30 發洩的心態

A37-在球場上反而是指有判罰的問題，所以你如果對於在球場內作粗暴行為，

你會覺得說平日不能做的帶到球場上來作，也許有一些人是會用這種心態去

發洩。

C134-可是情緒來的時候，還是會去做一些很奇怪的行為。

編碼 36 刻意的衝撞已超出正常的範圍

A41-雖然說衝撞在冰球場域中是合法的，但有些刻意的衝撞已經超出正常力

道範圍了，但它還算是場域內的衝撞。

編碼 40 導致受傷的粗暴行為

A48-如果是看 NHL 職業冰球的話，感覺起來好像沒甚麼太大關聯。可是如果

說會導致受傷的話，那就絕對是會有所關聯了，因為有可能會有球員受傷，

而影響到戰力。

編碼 53 欺負較弱隊伍的球員，我會看不過去

B67-遇到某些我不喜歡的球員會，像是本身很臭屁或是很扁的球員，或者是

那些遇到比較弱的隊伍會欺負，就是有遇到比賽，有一隊欺負另一隊，帶球

一直玩另一隊，被玩的是認識的球隊，而那一隊又不是很強，就會想要弄他

們，挑釁他們，這時對於這種隊伍使用粗暴行為會得到滿足。

編碼 54 你們被欺負我會幫你們討回來

B70-為了讓球員知道如果你們被欺負，我就會幫你們討回來。

編碼 61 反正都會被判罰，不如造成對手更大的創傷

B81-在裁判不公的情形下，既然你裁判不公，不管怎樣你都亂抓犯規，那我

甚至有可能會加強，反正都一定會被判罰，不如造成對手更大的創傷。

編碼 85 在台灣，常作粗暴行為訓練的球隊，情緒處理都會較好

B119-較常做粗暴動作訓練的隊伍，對於粗暴行為的適應上，像是情緒或是處

理方式都會較好

B120-較少粗暴行為的隊伍可能在情緒上就會比較難控制而影響到比賽的勝負。

編碼 86 到打架的話，情緒已經到達了頂點

C126-如果是到打架的話，應該情緒已經到達了頂點，應該是衝撞幾次後，才

會想要出手。因為打架已經不是小小的判罰，已經會影響到球隊的勝敗了

編碼 87 衝撞是有預謀的，打架是瞬間的

C127-衝撞其實應該是有預謀的，但是打架是瞬間的。即使是對方的眼神或是

小動作都會是產生衝突或打架的引爆點。打架比較藝術啦！

編碼 90 一種表現的壓力

C181-或許會是一種表現的壓力吧！對，一場比賽如果沒有表現到可能會在時

間點停止之前做幾次引起注意的事情

C135-著重在表現上吧！要看今天有沒有表現到。打球應該就是要有這種衝動。

如果今天沒進球，沒助攻甚至還摔倒，明明是要撞人還自己摔倒，就會覺得

是不應該的，所以覺得在最後應該要做些甚麼是引人注目

的事才感覺事有表

現到。

E240-有人來看你就一定會打得特別好，因為你想要有所表現。

G288-這種滿足感是一種心情上的愉悅和現場觀眾的注目等。

編碼 91 比賽時間能影響比賽的氣氛和節奏

C132-因為比賽是有時間的，讓時間去控制整個比賽的氣氛

E229-當我們輸的時候，時間也差不多了，那我們的壓力就更大，我們就要帶

領球隊去提振這個氣氛。

編碼 111 因為憤怒而產生衝撞

D183-會有衝撞的原因可能是別人弄我讓我生氣，還有提升整個球隊的氣勢，

才會有衝撞。

編碼 113 壓力產生了憤怒，然後才會有衝撞

D186-大部分的原因可能是快輸球，或是對方一直干擾我，或是我很生氣，我

可能才會用非法的撞來進行比賽。

D189-壓力來源是可能快輸球了，這時負面的情緒才會讓我非常的憤怒。所以

是壓力產生了憤怒，然後才有粗暴的行為。

E231-先是自發性的，然後比賽快輸的時候有了壓力後才會因為壓力而做出粗暴行為。

編碼 115 真得很憤怒的話就不會管裁判的判罰

D193-如果真得很憤怒的話還是會做很粗暴的動作，不管裁判。

編碼 118 產生自己都控制不了的情緒就會很危險

D205-有一些事自己都控制不了的情緒那就會比較危險。

編碼 119 不能上當，因為觀眾是在激怒你

D203-負面的可能是觀眾會說你是來打球還是來打架的，或是不管做甚麼動作

場邊都會說是犯規。

D206-多半是不喜歡，但通常他們講出這些話（你是來打球還是來打架的），你

不能去生氣，不能去上他們的當，因為他們可能是在激怒你。

編碼 120 對手的激怒，有時我不會作衝撞，我會作出更多的技巧

D208-我並不會都做衝撞，我可以做出很多技巧，所以我不會因為外在說了甚

麼話而去生氣或是上他們的當。

編碼 133 將阻力化為助力

D207-聽到這些話我反而會作得更積極。

E242-觀眾或是球隊是給我負面的評價的話，這也是很正常的，因為你不可能

整場比賽下來都是正面的，重要的是我如何把這個東西變成助力。

編碼 153 提振士氣

B64-如果是遇到一些經驗老道的球隊，則是可以提升士氣。

B69-應該是在有壓力的情況下，有粗暴動作時通常是同隊的吃虧或是說隊上

有低氣壓時會想改變而提振士氣。

B73-一般來說比賽的時候還是為了提振士氣或是贏球才會做出這些粗暴動

作。

B74-主要目的是為了贏球，提振士氣後，讓對方害怕，贏球的機率也就會增

加。

g. 態度轉變：

編碼 32 粗暴行為在台灣是不被接受的

A39-早期，十幾年前在台灣曲棍球運動暴力行為較不被認可，觀眾會認為

一個推擠一個衝撞，那個是在台灣不被接受的，近年較可以慢慢接受曲棍球

這項運動的粗暴行為，但是是接受規則內允許的粗暴行為，就不是打架，而

是像衝撞，撞板牆等動作。

編碼 42 對於粗暴行為的了解與嘗試(融入)

A52-如果選手是在合法規則下所做出粗暴行為時，合法狀況下，不能說是重

要，應該說是有需要去了解 and 嘗試，這是因為要能融入這項運動吧！

E261-這一屆的 U18 我們中華隊的跟紐西蘭，我們這場球應該是會贏的，我們

就是輸在我們在體型身材上很小，也沒加強訓練衝撞和身體接觸。

編碼 45 台灣早期較缺乏粗暴行為方面的知識(冰球)

A56-台灣冰球發展是跟隨國外走，前期較缺乏粗暴行為方面的知識，但現

在有在進步了。

編碼 46 在冰球發展上是有落後的

A58-像是之前的青年盃冰球錦標賽，台灣就有開放合法衝撞這項規則了。但

是是前一陣子喔，台灣發展冰球這麼久，卻是在前一陣子才開放衝撞就可以

知道其實我們在發展上是有落後的。

A59-我覺得這是跟國家、民風有關吧，如果是在國外早就開放了！但台灣現在慢慢有在接受中。

編碼 47 台灣開放合法衝撞的規則

A57-像是之前的青年盃冰球錦標賽，台灣就有開放合法衝撞這項規則了。

編碼 48 參與冰球運動的人數有陸續在增加

A60-從之前到現在，參與的人數陸續都有在增加，了解的人也越來越多。

編碼 49 冰球運動的發展進步

A61-對於粗暴行為內的肢體接觸意義也會有更清楚的感覺，這對於冰球運動的發展幫助是相當大的。

編碼 69 觀眾較能接受粗暴行為了

B94-我覺得這幾年有在變，之前可能是噓聲或是叫罵，或是不高興。最近會

出現比較正面的反應，好像已經比較能接受粗暴的部分，反應出的是：「這

麼那麼痛，怎麼這麼大力」的這種反應，而不是批評的反應。

編碼 70 觀眾已經能融入其中

B95-從反對變成能參與其中，有一種看 show 的感覺。

編碼 72 國內冰球打法的改變

B97-在我身邊有常出國比賽的都是相同教練帶出來的選手，但同常國家隊徵

召時，會有一半是外來的華裔選手，台灣選手接觸久了，在最近幾年也開

始有了衝撞的打法，所以他們也就慢慢的可以接受了。

B99-在國際上跟人家比賽，你永遠沒辦法去撞人或是學著讓別人撞你，在粗

暴行為的運用上是很吃虧的。當所有球隊都這樣做時，你做不到，又不能

接受，那永遠只有挨打的份。

編碼 99 在台灣，衝撞不是一種受歡迎的行為

C150-給觀眾看比較不會是以撞人為重點

C151-因為多半在台灣這個地方撞人不會是一種受歡迎的行為，像是學生家長

或是年少的場邊觀眾在看都會覺得是在看限制級電影。

C156-在剛打曲棍球時，其實我們在做一些衝撞或是肢體動作時，別人會很難

接受

D216-早期只要你一點碰撞，就有家長在罵或說打球幹嘛這樣啊！

編碼 112 在台灣，冰球是一種危險的運動

D184-在台灣玩這個運動，大家還是可能會覺得很危險。

編碼 124 台灣現在較能接受粗暴的冰球打法

D214-這幾年是有在進步，也比較能接受粗暴行為。

E253-我覺得是有進步的。

編碼 136 冰球在台灣人印象中是個不好的東西

D215-冰球在台灣並不是一個好的市場，知道這些資訊的人也很少。

E254-因為現在台灣知道這個運動都是從電視上，電視上的NHL是覺得ㄟ~我

跟你不高興就打起來，就幹架，那給我們台灣人的印象就是一個不好的東西。

編碼 137 冰球是拿著球杆打架的運動

E255-從台灣最早到之前說時在的，沒有人會認為這是一個好運動。一聽到曲

棍球就會說，喔！就是拿著杆子在那邊打架。

編碼 139 在台灣沒必要打成這樣子吧

E258-那一陣子有很多人還是不能接受衝撞這個東西，就是因為覺得只是在國

內比賽，大家都是認識的，沒必要打成這樣子。

編碼 141 大家了解冰球是需要有衝撞的運動

E260-最近有U18得去墨西哥，去香港，也有在台灣辦，他們也看到了這些國

際性的比賽是打衝撞的，比賽回來後，大家也都慢慢覺得說這是一個需要有

衝撞的運動。

E263-我們教他些牆邊的衝撞和推擠得觀念，很多家長都認同，因為他們看了

U18 的比賽後，就覺得這是一定要學的東西。

E264-應該從小培養正確的衝撞和推擠的觀念，或是技術。

h. 外在表現：

編碼 11 基本的小推擠

A13-打球不太會作粗暴行為，可能會常出現一些基本的小推擠。

A18-在比賽時雙方都有所肢體接觸。

A26-在冰球場上，你推一下我推一下是一定有的。

編碼 23 技術性的表現

A31-如果場邊觀眾喜歡看技術性的話，我就會表現得很正常，但回歸到運動

表現歸運動表現，假使觀眾喜歡看我的技術性的話，其實我還是會有粗暴

行為，因為我主要原因是因為對手而定。

A46-基本上應該是技術層面占的比例較高，沒有技術又粗暴是不會受歡迎的。

C148-我想要以技術來勝利，我想要以速度勝利的話，如果

都能靠技術的話，

我會不要浪費體力來做這些粗暴行為。

編碼 73 觀眾越討厭我越會記得我

B103-負面的，其實是說很習慣，其實對我來說也沒甚麼影響。更何況你越討

厭我可能還會更記得我。

編碼 74 被喝倒采的英雄也許會更讓人難忘

B106-他們也會接受說這是球賽的一部分。況且每個人都要當被歡呼是的英

雄，那被喝倒采的英雄也許會讓人家更難忘啊！

編碼 75 外在華麗型的表現方式

B107-在台灣來講，打球要好看，所謂的好看就可能是過人很漂亮、射門很強，

或是場上的行為表現非常亮眼，臉蛋帥，裝備亮眼，屬於光鮮亮麗的那種。

G295-擁有技巧性的選手，通常這種選手在帶球過人或耍花招上是很厲害的，

但是在得分方面應該是平平。

G296-靠外型取勝的選手，有帥氣的臉蛋和強壯的身材的選手。

編碼 76 明星球員上場時間多，表現時間多

B108-因為技術好的球員上場時間多，表現時間多，當然也

會得到比較多人的

注目

編碼 78 台灣球員是以得分與技術來吸引觀眾

B111-在粗暴層面到是還好，台灣球員是以得分來吸引大家注意，而通常這種

人都是被人衝撞的對象。

E249-應該是技術層面比較好的選手，我覺得比較重要，也比較會受到歡迎。

E250-在台灣的話我認為目前應該是技術比較重要。

F281-我會覺得很興奮，很緊張，心跳也會加速。

G294-我覺得第一是靠進球數，就是得分型的球員最吃香，在台灣其實大家最

愛看的是進球的人是誰，或是能讓球隊贏到勝利的人。

編碼 80 美國職業冰球中真正的英雄並不是衝撞的球員

B114-事實上真正的英雄說實在的並不是他們。

編碼 82 冰球中，粗暴行為並不是主要的表現方式

B116-那當然一個技術好的英雄也不能隨便就被粗暴動作撂倒，他也應該要有

基本的粗暴動作或是保護自己運用的能力，但並不是把它當成主要的表現方

式而以(點到為止就好)。

E265-還滿重要的，但來看這個運動並不是在看粗暴行為，

因為是技術層面較

多。

E266-應該是說技術為主，而粗暴行為是附屬的，但是是一定要有的。

F280-我覺得這兩者的關係是小的，因為真正的比賽可能還是技巧占多數，因

為粗暴行為都是當前面層次比較都差不多時，多了肢體衝撞才會有可能會影

響到比賽的勝負。

編碼 88 打架是一種藝術

A42-如果你是出拳就一定是粗暴行為嗎？其實好像是與超出力道的那種衝撞

在程度上是相同的。

C131-打架是一種藝術就是你做出一些動作想要讓別人造成犯規，你就可以引

起別人犯規，讓對方愛犯規的人，因為犯規然後被判加罰。

編碼 98 讓適合粗暴型的隊友來表現

C146-有時打球也不一定是粗暴，像我打球是很溫和，哈哈！

C149-讓適合粗暴型的隊友來表現，我自己本身是會以進球為賣點。

C155-如果整隊都粗暴的話，那就沒甚麼好看的，只需要有幾個代表性人物，

在場上能給對手有威嚇的感覺就好

編碼 104 冷靜型的球員才是英雄

C165-有得分型的，暴力型的，而最厲害的是冷靜型的，就是逆轉勝的，我覺

得這種人會當隊長，他不一定是得分最好，也不一定是防守最好，而在球場

上能冷靜處理事情，球隊就需要這種人來維持氣氛

編碼 105 粗暴型選手是一種表演人物

C167-多半有粗暴行為的人他的溜冰技巧也很好，得分能力也不錯，所以我不

覺得是真正的英雄人物，他可能是讓觀眾覺得他是一個表演人物

C169-粗暴的選手在觀眾眼中應該算是一個表演的動作

編碼 106 在台灣不以衝撞表現為主的球員也能成為英雄

B110-在台灣，通常技術好，長的高又帥，身高不要太矮的人通常都會受到觀

眾歡迎

C152-如果是為了觀眾的話，應該是要得分，應該是要助攻

C168-觀眾愛看得不是去征服對方，是想看一個能解危的人

C174-有些人從來不撞人的，雖然都是被撞的，也不會太厲害，但他用心打球，

想成為最後的關鍵人物，這種人也是會成為英雄。

編碼 121 速度型的勝於衝撞型的

D209-我覺得速度型的取勝於衝撞。

編碼 122 冰球英雄是因為它的組織能力很強

C166-積極型的，像是場上有人受傷了該如何替補球員或是有時球隊會發生爭

執等，他會積極的去做調度、調整、運用搶分方式，或是會與隊員去討論大

概下一步該怎麼做。這種人算是經典人物吧！

D210-其實玩這個運動，就是被稱為英雄人物的話應該是他的組織能力很強，

不管是發生甚麼情況下，他會帶著球隊冷靜的得分或贏比賽。

D212-其實一個球隊重要的是一個後衛，而不是一個前鋒、中鋒，一個後為要

有辦法去組織，去進攻。

編碼 123 台灣球員拿到球就自己攻，不會管自己的隊友

D213-台灣都是你拿到球就自己攻，都不會去管你的隊友，也不會是打觀念的，

那我個人是比較強調後衛的重要性，後衛比較能控制大局。

編碼 126 每個球員都必須有企圖心的表現

E223-比賽中如果球隊的每個球員都必須有這種企圖心的

表現，才能把球隊氣

氛帶起來，最後才能贏球。

編碼 131 會想要參加比賽，目的是想要有人來觀賞

E239-我會想要參加這個運動，會想要比賽，目的就是希望有人來看。

編碼 134 比賽時將觀眾的部分當作是空白

E243-負面的話對我來說在球場上的表現不會有甚麼影響。

E244-因為一個好的運動員你不能對於觀眾的好或壞的反應而影響到你的表

現或是情緒。

E247-粗暴的行為的話，實際上我們在做這些動作的時候，我們是不會去特別

注意觀眾的反應，我們把觀眾的那個部分當作是空白。

E248-在做粗暴動作時我們不會去考慮到觀眾。

編碼 135 展現球隊的技術給別人看

E251-辦比賽的目的、終旨就是要推展曲棍球，就是要展現球隊的技術給人家

看，讓其他的球隊來學習說這隊這麼厲害是甚麼原因，如果我們努力，多做

一些訓練，下一次就會再來切磋、挑戰、競爭。

編碼 143 控制比賽節奏和氣氛

D211-不一定說是英雄人物就一定很速度快，或是撞很大

力，在我們這些英雄

人物中，應該是一個靈魂人物，也就是要能控制球隊的節奏和氣氛。

E267-我覺得占滿大的部分，就像我剛才說的，中華隊對紐西蘭，紐西蘭一開

始打衝撞，他不管你，我一看到你帶球我就在牆邊就是撞你，紐西蘭在那場

比賽就控制了整個氣氛和節奏。

編碼 146 我希望作出精彩的衝撞或動作

E269-得到正向的情緒，是滿足的。也是一種符合自我的需求。

G283-希望在冰球場上可以做出精彩的撞擊或動作出現，讓對手知道我們這一

隊的水準。

編碼 148 引起觀眾的興趣

D182-北美和台灣的環境不同，在台灣可以帶給觀眾刺激。

F278-我覺得腎上腺素換觀眾也提高起來，也會產生有高昂的氣勢或是激動的

情緒。

G291-因為合法衝撞的關係而引起觀眾興趣的話，或是可以帶來現場觀眾的歡

迎的話，在肢體的接觸上，或是粗暴動作的運用上，就會

有可能變得比較多，
或是在力度上更為加強。

i. 對於冰球的認知：

編碼 28 把運動場域外不能做的搬到運動場域內

A35-可能是把運動場域外不能做的搬到運動場域內，而將情緒在這種場域內
激發出來。

編碼 43 冰球是一種肢體接觸較多的運動

A53-我覺得冰球並不是全然說是粗暴的運動，應該說是一種肢體接觸較多的
運動。有點像街頭籃球，它有一種粗暴行為的空間，但不一定要打得很粗暴。

編碼 44 冰球是一種速度感十足的運動

A54-以冰球來說，它是一種速度感十足的運動，當然肢體接觸的程度也會有
所放大。

編碼 64 衝撞屬於冰球的一部分

A55-粗暴行為或是肢體接觸是這項運動的特殊之處，所以身為一個冰球選手

應該要有一個克服或運用粗暴行為的基本能力

B88-應該也是在台灣這個環境吧！他們對於衝撞還是會認

為是一種不符合運

動精神、風度的一種方式，從我在學或是接受國外的訓練、教育或資訊較多，

其實衝撞本來就是屬於冰球的一部分

B98-因為我覺得這種粗暴行為是冰球的一部分，只是說程度上的差異，那你

如果沒有辦法做出改變或是適應的話。

D188-是自願的，到了一定的程度就自然會做出衝撞，不會因為別人這樣做才

去做。

D217-現在他們就慢慢了解說其實曲棍球就是這樣。

E230-所以也不一定是在壓力的情況下才做粗暴行為，通常是在自發性的情況

下才會做出粗暴動作。

編碼 71 故步自封的做法

B96-之前的故步自封，出國比賽的成績就是平平。

編碼 77 後衛或守門員表現方面會較吃虧

B109-在台灣球迷對於技術好，會得分的球員會較喜歡，對於後衛或是守門員

就會比較吃虧。

G297-防守方面很厲害、很出色的選手，這種選手也應該比較會運用肢體上的

動作來干擾對手，但通常這種選手是在觀眾看久了，時間久了之後才會慢慢

被發掘，才會被觀眾喜愛。

編碼 79 國外職業賽的衝撞線，他們也許是票房的保證

B113-國外的職業賽有衝撞線，他們也許是票房的保證

編碼 81 粗暴行為只是冰球中其中一項有可看性的賣點

B115-粗暴行為只能說是冰球中其中一項有可看性的地方

編碼 83 做粗暴動作其實是很消耗體力的

B117-兩支實力相當的球隊在做粗暴動作時其實是很費體力的，所以失敗那

一方需要用更多的體力去抗衡撞擊的體力消耗

編碼 84 在台灣，通常厲害的選手，情緒控管上都不好

B121-在台灣有一些比較厲害的選手，通常在情緒控管上都
不好，因為他們從

小就當明星球員，他們的領域裡面就沒有常受到這種衝撞
行為，那遇到全國

性的比賽之後，會衝撞的人會更多，他們被衝撞之後，他
會不知道如何去壓

制這種情緒，他得心理就會產生動搖，那就會導致表現的
不好。

編碼 97 觀眾喜歡冰球是因為它的暴力和身體接觸

C144-看觀眾對於你這個行為是不是肯定接受的，贊同的話

當然是變本加厲，

會去加強去表現這種行為

編碼 100 國外表現出真正冰球的感覺

C157-現在很多國際組的會來台灣打球，會真正的表現出曲棍球是甚麼感覺

編碼 108 冰球競賽是一種需要情緒的場合

C177-當然非常重要阿!如果冰球是規規矩矩的，甚至是不能作推擠、衝撞的

話，那就像是田徑賽一樣，就不能在這運動領域中產生情緒

G281-我會覺得很興奮，很緊張，心跳也會加速。

編碼 110 冰球就是要有衝撞

D181-我是會覺得很刺激，因為玩這個運動就是要有衝撞。

編碼 117 粗暴動作是冰球該有的行為或精神

D201-我覺得粗暴動作是這個運動該有的行為和精神，我不會受到外在影響。

D218-比較知道衝撞其實是冰球中的一種基本的能力，在冰球中是需要的。

F270-不需要憤怒，在正常的比賽中就會有這種衝撞行為出現。

編碼 138 冰球是一種團隊合作的運動

E256-當我們在教這個運動時我們會解釋說其實是一個團隊合作的運動。

E257-大家也就會慢慢接受說這是一個團隊的運動。

編碼 140 國外冰球都是有衝撞打法的

E259-國外是打 body checking 的，他不管你會不會使用，如果你來參加比賽，

你就是代表你的國家，這個比賽就是打衝撞的。

附錄二

IIHF 冰球規則-犯規動作

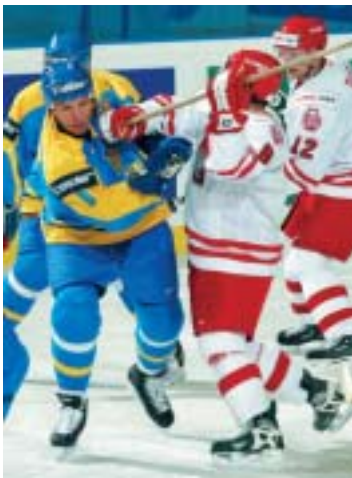
520 - 板牆衝撞

冰球球員在作身體衝撞、肘擊、猛烈衝撞或絆人等犯規動作時，造成對手猛烈地撞擊板牆的一種犯規形式。



521 - 杆尾擊人

冰球球員以球杆尾部攻擊對手的一種犯規形式。



522-非法撞人

冰球球員以跑、跳(衝刺)或衝撞等方式惡意攻擊對手，另外

是冰球球員以跑、跳(衝刺)或衝撞等方式惡意攻擊守門員的一種犯規形式。

523 - 背後撞人

冰球球員從背後無預警下衝撞對手的一種犯規形式。



524 - 剷人或削人

冰球球員降低自己的身體將對方球員舉起，使對方球員翻覆的一種犯規形式。



525 - 橫杆撞人

冰球球員持球杆以橫向的方式來衝撞對手的一種犯規形式。



526 - 肘擊

冰球球員以手肘攻擊對手的一種犯規形式



528-不當粗暴行為或鬥毆

冰球球員在不合乎規範下產生的過度粗暴行為，像是在冰球競賽場合中相互鬥毆、打架等導致或造成對手的傷害所形成的一種犯規形式。



529 -頭擊

試圖或故意用頭部去衝撞對手的一種犯規形式。

530 -舉杆過高

冰球球員持球杆或球杆任何部分的高度超過肩膀之上的一種犯規形式。



531 - 抱人

冰球球員以身體各部位將對手環抱住，使對手行動受到限制的一種犯規形式。



532 - 持握球杆(對手的球杆)

冰球球員將對手球杆持握住，使對手無法自行運作球杆的一種犯規形式。



533 - 鉤人

冰球球員以球杆鉤住對手身體任何部位而妨礙對手行進的一種犯規形式。



534 - 非法干擾

在對手沒有持球的狀態下，冰球球員以任何方式作出干涉或妨礙對手行進的一種犯規形式。



535 - 踢人

冰球球員以腳部作出踢對手身體任何部位的一種犯規形式。

536 - 膝擊

冰球球員以膝蓋攻擊對手身體任何部位的一種犯規形式。



537 - 砍人

冰球球員用球杆以砍、削的方式攻擊對手，而妨礙對手行進的一種犯規形式。



538 - 球杆戳人

冰球球員以球杆任何部位戳對手，使對手受到干擾的一種犯規形式。

539 - 絆人

冰球球員以球杆、腿、腳、手臂等部位將對手絆倒的一種犯規形式。



540 -對於頭部和脖子等部位的攻擊。

冰球球員將對手的頭部與脖子等部位衝撞於板牆而造成危險程度的一種犯規形式。

附錄三

一部描述冰上曲棍球故事的電影——「野鴨變鳳凰」

「野鴨變鳳凰」這部電影是描述在美國的一個落後社區裡，一群愛玩冰球的小鬼們成天無所事事、惹事生非，在黑暗破舊的暗巷中搶人錢財，專搞破壞。在一次因緣際會下，一位犯罪的有錢人被法官判定要為此社區從事社區服務，而服役的工作就是要成為這群小鬼們的冰球教練。這個教練在百般不願意的情況下，在一開始當然對於這群小鬼不理不睬，而相處時間久了，這位教練也慢慢發現到其實這群無惡不作的小鬼對於冰球這個運動是充滿熱情與潛力的，只是沒有人來真正的認識他們並且教導他們從事正確且有意義的事

情。爾後，這位教練體認到這群小孩的天真與熱情的本質，從練球與比賽的過程中也和這群孩子建立了感人溫馨的革命情感，這群孩子也從中了解到許多做人的意義與人生的目標……。

提到這部電影的原因是因為我的冰上曲棍球生涯就是從這部電影開始的，故事是這樣的，在一次風和日麗的早上，我和弟弟坐在家看著「野鴨變鳳凰」這部電影，看完之後已經到了中午了，在媽媽：「吃飯囉！吃飯囉！」的呼喚中，我和弟弟難掩興奮與激動的情緒拿著家中僅存的兩支的掃把與垃圾桶中的鐵罐，穿上大賣場中會發出喀啦喀拉聲的廉價直排輪鞋偷偷的跑到家中的庭院，展開了人生第一場的曲棍球比賽。

附錄四

訪談同意書

親愛的冰球同好您好：

我是台灣體育大學休閒運動管理研究所的研究生，目前正在進行一項關於冰球場域中球員的粗暴行為與英雄主義間相關的研究。主要是探討冰球運動員的內在情感與經驗之陳述來與英雄主義相關論點相互呼應，透過冰球員的內在想法與感受之表達，了解其冰球競賽場合中冰球運動員所產生的粗暴行為與其內、外在因素之相關性。希冀能分享您的經驗，您的參與讓本研究更具意義，也提升了研究價值。

根據上述，我願意接受訪問以協助此研究之進行，詳實的提供個人的經驗與感受供研究之用，研究者在論文中會以匿名的方式引用本人訪談內容所提供的相關資料。在訪談過程中，您有權拒絕錄音並隨時有權選擇退出，而且不必說明原因，研究者也會將訪談資料全數歸還並銷毀相關紀錄。若您對本研究有任何意見或疑問，歡迎隨時與本人或其指導教授聯絡。

敬祝您事事順利~~

如果您對本研究有任何疑問請洽：

國立台灣體育大學休閒運動管理研究所

指導教授：陳渝苓 博士

連絡電話：04-22213135 轉 1202

與本人聯絡方式：

研究生：金培勛

連絡電話：0918600980 0980680749

E-mail：babu5134@yahoo.com.tw

我以詳述並了解上述內容，我願意參加本次研究計畫，
並同意研究者使用訪談資料於研究中。

同意人

中華民國

年 月 日

附錄五

訪談大綱

我是台灣體育大學休閒運動管理研究所的研究生。首先感謝您接受此次的訪談，訪談中主要是想要了解您對於冰球場域中粗暴行為的內在想法與感受與其產生的內、外在因素之陳述。訪談時間約為六十分鐘，過程中如果您覺得疲憊需

要休息片刻，訪談可隨時暫停，對於訪談有任何疑問可隨時反應，本人會詳加說明。在訪談過程中會利用錄音設備來協助所需的記錄，目的是為了方便訪談資料的整理，並不會將其資料做其他用途，且也會以匿名的方式呈現，資料會絕對保密。如果您不同意使用錄音設備，本人將尊重並以直接記錄的方式進行，請您放心。

國立台灣體育大學(台中) 休閒運動管理研究所

訪問者：金培勛

指導

教授：陳渝苓 博士

(一)基本資料

1. 性別 2. 年齡 3. 職業 4. 隸屬球隊 5. 球員位置(如：前鋒、中鋒、後衛、守門員等)

(二)內在因素表達

1. 冰球競賽場域中當冰球運動員本身產生粗暴行為時之內在感受為何？

2. 在冰球競賽場中運動員能因粗暴行為本身而獲得滿足嗎？

還是因為外界給予某種被視為英雄的成就感而驅使

本身產生粗暴行為？

3. 在冰球競賽場中運動員能因粗暴行為本身而獲得滿足嗎？

是何種滿足感？

4. 冰球運動員在粗暴行為發生時的內在感受會因犯規被判罰而有所改變嗎？

(三) 外在因素陳述

1. 冰球競賽場域中外界所給予英雄式的崇拜對於運動員原先的打球風格有何影響？

2. 冰球運動員在產生粗暴行為時外界(觀眾)會給與哪些反應？對於選手有影響嗎?why?

(四) 冰球中英雄人物的類型與粗暴行為類型之看法

1. 強調衝撞與速度的冰球場域中，哪些類型的冰球運動員會被認為是英雄人物？

2. 您的看法中，在冰球場域中粗暴行為與比賽結果之間的關係大嗎?為什麼？

(五) 除了上述，是否有要多作補充或與本人分享之特別經驗與感受？

附錄六

效度檢核表

Dear 冰球同好：

非常感謝您對於本研究的付出與關心，也感謝您在訪談時提供如此寶貴的看法與觀點，提供豐富的資料與訊息以協助本研究之順利進行。本人以將訪談錄音資料騰寫成逐字稿，煩請您過目之後將您當時所表達與逐字稿內容中，在詞

彙、文意等方面有所不符之處直接修改。最後，請您評估此份資料所能反應出您的真實內在感受與經驗的程度(以百分比呈現)，並給予對於此次訪談過程中的個人想法，以利本研究之後續工作之修正與參考。

Ps. 請於 年 月 日前將修正後的資料與本表置於信封中並直接與本人聯絡，本人會直接前去收取資料，而若對本研究有任何問題與建議，隨時歡迎與我聯繫。

祝：

身體健康~事事順利~

國立台

灣體育大學(台中)

休

閒運動管理研究所

訪問者：金培勛

指導

教授：陳渝苓 博士

聯絡電話：

0918600980 0980680749

e-mail：

babu5134@yahoo.com.tw

◎ 此份資料所能反應出您的真實內在感受與經驗的程度(以百分比呈現)_____。

◎ 個人想法與看法陳述： _____

附錄七

訪談摘要紀錄表

| | |
|-------------------------------|------|
| 接觸類型： | |
| 電話訪談 <input type="checkbox"/> | 地點： |
| 會面訪談 <input type="checkbox"/> | 日期： |
| MSN <input type="checkbox"/> | 填表人： |
| 1. 訪談觀察簡要記錄： | |
| | |

| |
|-------------------------|
| 2. 訪談過程之感受： |
| |
| 3. 訪談中考慮哪些新舊問題與啟發自己的事物： |
| |
| 4. 訪談中印象最深刻之議題與內容？ |
| |
| 備註： |

附錄八

受訪者基本資料確認表

感謝您提供寶貴的看法與經驗使此次研究得以順利進行，本研究為了再次確認您的基本資料，請於下表中將個人資料填妥，將本表直接交還給本人即可(本資料僅供此次研究使用，資料內容絕對保密，絕不外流)。

再次感謝您的配合~謝謝!!

1. 姓名： _____

2. 性別： 男 女

3. 年齡： _____

4. 職業： _____

5. 隸屬球隊： _____

6. 球員位置： 前鋒 中鋒 後衛 守門員

灣體育大學(台中)

閒運動管理研究所

國立台

休

訪問者：金培勳

指導

教授：陳渝苓 博士

聯絡電話：

0918600980 0980680749

e-mail：

babu5134@yahoo.com.tw

年 月 日