

國民體育季刊

National Sports Quarterly



本期專題

運動文化資產 數位典藏

201

中華民國一〇九年
第四十九卷 | 第一期 | 三月十五日出刊

政策導向 Policy Orientation

- 02 臺灣體育運動文化數位典藏與
加值應用之推動
Digital Archiving and Value-added Applications
for Taiwan's Sports and Athletics Culture



本期專題 Focus Topic

運動文化資產數位典藏 Sports Cultural Heritage Digital Archives

- 04 體育運動文化的永續工程—
數位典藏只有開始沒有結束
The Sustainability Project of Sports Culture -
Digital Archives Have Only Just Begun
謝顯丞 Yung-Cheng Hsieh
- 08 風華再現—體育文物的蒐集與整理
Splendor Recreate - Collecting and Archiving
Sports Cultural Relics
陳耀宏 Yao-Hogn Chen

- 12 親臨卓越經典—
國立體育大學體育博物館現況
Experience the Incredible Classics - The Current Status of
National Taiwan Sport University Sport Museum
朱木炎、李彩鳳 Mu-Yen Chu、Tsay-Feng Lee
- 17 以《臺灣百年體育人物誌》建構運動
文化資產
Building Sports Heritage With the Figures of 100 Years of
Sport in Taiwan
許光熙、邱文玉 Kuang-Piao Hsu、Wen-Yu Chiu
- 24 承先啓後，繼往開來—「體育新聞數位典藏
資料庫」建置過程及效益
Carrying the Past Forward to Build the Future - The Creation
of the "Sports News Digital Database" and its Benefits
趙春富、許光熙 Chun-Fu Chao、Kuang-Piao Hsu
- 29 臺灣棒球資料數位典藏之現狀與展望
The Current Situation and Outlook for Taiwan Baseball
Digital Archives
謝仕淵 Shi-Yuan Hsieh
- 33 臺灣棒球數位典藏之跨域整合
Cross-disciplinary Integration of the Taiwan Baseball Digital
Collection
林信成 Sinn-Cheng Lin
- 38 排球文物數位典藏在體育資產保存上的意義
The Significance of the Volleyball Digital Collection in
Preserving Sports Heritage
黃谷臣、胡文雄 Ku-Chen Huang、Wen-Hsiung Hu

- 44 臺灣足球運動文物保存概況
Summary of Taiwan Football Cultural Relics Preservation
林欣楷 Hsin-Kai Lin
- 49 鑑古知今—古希臘奧林匹克運動會的啓示
Ancient Times Reflected in the Present - Lessons from the Olympics of Ancient Greece
葉公鼎 Kong-Ting Yeh
- 58 解密奧林匹克—運動書冊蒐集精華錄
Deciphering the Olympics - Highlights of Sporting Book Collection
蘇嘉祥 Chia-Hsiang Su
- 64 2020 東京奧運的品牌識別與數位化應用
Brand Identification and Digital Application of Tokyo 2020 Olympic / Paralympic Games
王皖佳 Wan-Chia Wang
- 69 串連典藏—運動觀光實踐策略
Connected Collection - Sports Tourism Practice Strategy
林聖凱 Sheng-Kai Lin

十步芳草 Celebrity Affair

- 74 「羽」你同行
教育部體育推手金質獎—台北市立民權國小
羽球社 陳耀奎教練
Badminton and You - Ministry of Education Sports Promoter Gold Award - Coach Tiao-Quan Chen, Taipei Municipl Minquan Elementary School Badminton Club

運動畫頁 Sports Pictorials

- 78 展現精彩邁向巔峰—菁英選手小檔案
Resounding Excellence and Towards the Top - Profile of Elite Athletes
編輯部 Editorial Department

署務報導 SA Report

- 82 教育部體育署署務報導
SA Report
教育部體育署
Sports Administration, Ministry of Education

大事記 Key Events

- 90 大事記 Key Events
教育部體育署
Sports Administration,
Ministry of Education

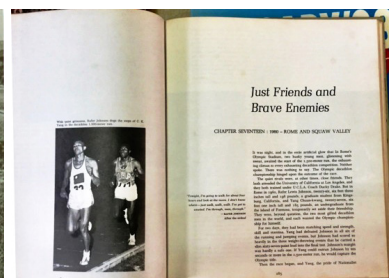
專題摘要 Issue Excerpts

- 97 專題中摘英譯
Chinese / English Abstracts
編輯部 Editorial Department



發行人 高俊雄
主編者 教育部體育署
國民體育季刊編輯小組
總編輯 林哲宏
編輯委員 沈依婷、尚憶薇、邱炳坤、
俞智贏、黃月桂、黃煜、
葉公鼎、劉宏裕、戴遐齡、
謝富秀（按姓氏筆畫排列）

本期專題主編 林華章
本期專題委員 林華章
執行編輯 孫佳琳
出版者 教育部體育署
地址 臺北市朱崙街 20 號
電話 (02) 8771-1724
編輯部 紅藍創意傳播股份有限公司
電話 (02) 2240-1141
傳真 (02) 2245-9149



臺灣體育運動文化 數位典藏與加值應用 之推動

文 / 教育部體育署

數位經濟時代的來臨，各國無不從政策面擘劃數位策略，企業面臨最根本的驅動力即是數位轉型，新興科技不斷的演化成熟，數位經濟發展下的產業疆界與價值主張將會被重新定義。106年DIGI+方案配合政府推動之「前瞻基礎建設計畫」，規劃其中「數位建設計畫」，以「超寬頻網路社會發展」為核心，除了寬頻建設外，同時推動網路安全、數位內容、數位服務、人才培育等基礎建設，以完備發展DIGI+方案的基石，並契合蔡總統「數位國家、智慧島嶼」發展願景的重要策略之一。據經濟部工業局資料所示，107年臺灣數位內容產業產值為2,425億元，其中以數位學習占比最高，從新興科技發展的角度來看，數位內容、體感科技的範疇與內涵持續演進，意味著數位內容產業範疇的動態調整。

在數位化浪潮之下，臺灣是世界上少數最早將數位典藏計畫納入國家型計畫的國家，科技部自87年起陸續推動數位博物館專案計畫、數位典藏國家型科技計畫與數位學習國家型科技計畫，並於97年整合為數位典藏與數位學習國家型科技計畫，致力於國家典藏文物的數位化工程，並帶動全民數位學習風潮。因為這個先驅之舉，使得許多先進國家，例如英國、韓國、新加坡等，紛紛派員到臺灣來觀摩我們的電子化政府等相關計畫。

體育文物數位典藏

臺灣體育歷史擁有近百年的文化，為了推展及豐富體育運動文化內涵，教育部體育署自98年著手籌劃體育文物數位博物館，以「數位典藏」、「公開展示」、「文化傳承」、「學術研究」及「未來加值應用」為核心目標，體育署辦理體育文物、史料等相關資料蒐整，及輔導民間團體共同推展體育運動文化資產保存與傳承，除了設置「體育文物數位博物館」網站及啟動體育文物徵集，並於106年起執行體育運動文化數位典藏

體育運動文化的永續工程 數位典藏只有開始沒有結束

文 / 謝顯丞



第三期數位典藏人物何國昭。(圖片提供 / 謝顯丞)

壹、前言

數位典藏當今日趨風行，典藏數位化目的係使用數位技術記錄人文、文物的歷史風貌，將有保存價值之實體或是非實體資料，透過數位化科技予以保存及應用；在數位典藏系統中，所有典藏資料皆以數位化形式加以保存，就典藏資料種類而言，數位典藏保存的資料範圍非常廣泛，舉凡代表人類文明，具有保存價值的資料，不論資料



數位典藏為資料庫之母

產生的時間和形式，皆可進行典藏。諸如文化、科學、藝術、音樂，數位化後的電子資料格式，如：文字、語音、影像、2D/3D物件等，均屬於數位典藏之資料格式範疇；另就資料品質而言，數位典

藏資料是後續研究與應用加值的基本素材，因此收納的典藏物都必須經過詳實清查、造冊，並取得授權，再交由專家撰寫與校正典藏物的數位資訊，確保典藏資料內容的完整性及正確性，如此有系統的對珍貴文物及人物之永久保存與傳承，甚至其數位素材可做為加值應用及推廣服務，因此數位典藏呈現的高度質量不同於一般資訊網站。

近年來受全球影響，體育運動不僅是國民個人體能上的發展，更是國家競爭力的體現，且體育運動文化屬體育及運動核心價值及精神層面，藉由深耕運動文化，豐富國民精神內涵，使體育及運動核心價值內化於身體記憶，進而擴大運動族群，促進運動產業發展；因此，以國家體育運動發展的定位下，如何促進人與物的文化溝通及社群體育發展，並以教育與服務大眾為任務，是當前體育運動文化發展重要課題。

貳、體育運動文化數位典藏計畫

體育署自2009年著手籌劃體育文物數位博物館，以「數位典藏」、「公開展示」、「文化傳承」、「學術研究」、「未來加值應用」為核心目標，藉由口述歷史及文物徵集的方式，將體壇耆老或代表人物歷年之相關主題出版物（例如：明信片、書籍、影音資料、紀念帽、紀念衣物等）、老照片、影音、記憶訪談進行典藏，並藉由數位化手法及互動學習的推廣方式，逐步堆砌成果，達到展示、教育、典藏及研究等功能，亦成為「體育文物數位博物館」網站內容擴充的根基。

而體育署經過資料蒐整及規劃，構築「體育運動文化數位典藏計畫」，並於2017年啟動，依

五大項目將體育分類成學校體育、社會體育、運動賽會、奧林匹克以及傳統體育等五大類，並針對各類體壇耆老進行訪談並製成影像紀錄，及就體育文物進行數位化影像典藏及詮釋資料撰寫、記錄，配合現有「體育文物數位博物館」（<https://iweb.sa.gov.tw/>），以數位體育文物知識庫，推廣體育資料的查詢中心，推廣豐富的本土運動文化。體育文物數位博物館可以提供運動文化研究學者及運動員相關知識，有效增進運動參與人數，消除時空和地域限制，各階層人士都能接觸相關學習，使體育歷史記憶得以重新活化，並讓體育運動相關歷史記憶、文化認同深植民眾生活。

「體育運動文化數位典藏計畫」人物典藏方面，係經由專家學者推薦體壇先進受訪，對訪談對象進行背景資料整理後，送交體育署與專家學者一同審查後建立典藏清冊，透過人物徵集調查，先調查其學經歷、體育類別、重要事蹟、生日與年齡、健康狀況、口語表達、聯絡方式等等前置作業，後排定訪談各運動具訪談價值之人物；訪談內容包含個人經歷（故事、口述史）、師承與傳承、重



第三期數位典藏人物賀斌老師（專長：十字弓）向學生楊淑芬敘述照片歷史。
（圖片提供／謝顯丞）

數位典藏人物成果統計表

項目	第一期 (106年)	第二期 (107年)	第三期 (108-109年)	總計
傳統體育	20	5	1	26
社會體育	0	5	3	8
學校體育	0	5	5	10
奧林匹克	0	5	4	9
運動賽會	0	5	7	12
合計	20	25	20	65

要事蹟、運動家精神與其相關文物結合；在文物方面，則調查各方典藏單位以及受訪者所屬文物，徵得物權擁有者之同意、或取得智慧財產權人之授權後，進行拍攝及詮釋資料撰寫，經典藏委員會議通過後，始納入體育文物數位博物館進行典藏。日後這些體育文化數位資產可以透過各種資訊科技或加值創新等方式做進一步應用，一方面保存臺灣的體育運動文化，一方面應用推廣，開創廣泛的多元服務。目前「體育運動文化數位典藏計畫」第一期與第二期已完成人物訪談共45位、數位化文物共343件。

「體育運動文化數位典藏計畫」已進行至第三期，預計完成人物訪談20位、數位化文物300件，另外就現有數位典藏成果，進行試行規劃及辦理加值應用計畫，意在建構「知識加值」、「文化加值」、「活動加值」及「產業加值」，將數位典藏豐富內容除呈現體育文物數位博物館外，結合地方體育運動文化活動，深耕地方運動宣導，打造運動觀光示範點，帶動及活絡地方相關產業發展。

打造體育運動觀光產業

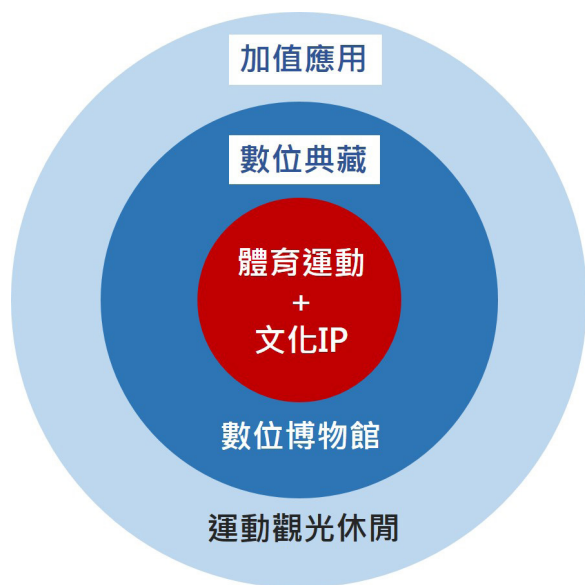
的示範點以「多元化」、「個性化」及「時尚化」等三個面向著手，透過「多元化」的活動吸引不同群眾的參與；「個性化」的內容導出各地區的文化差異；以及「時尚化」的手法讓傳統體育文化注入年輕的新意，從中進行大量曝光與社群媒體的行銷，將此三個目標向外輻射出多元的產業，包含文化體驗、親子娛樂、休閒觀光、戶外教育、體育賽事等。在這樣的架構之下，

尤其以「體育運動文化」為其核心價值，作為當地文化活力（cultural vitality）的展現，亦帶出對社會融合、文化多樣性的表現內容，更強化在地認同與歸屬的文化價值。本期計畫承接前兩年的基礎，以體育運動文化為中心，著手規劃結合體育運動文化及觀光，為運動觀光產業展開新的一頁。

「體育運動文化數位典藏計畫」第三期計畫之應用加值示範點定於高雄內門、屏東萬巒、屏東恆春等地，結合當地運動文化活動（宋江陣、夜祭及搶孤）導入運動觀光設計。經過田野調查、歷史研究、並搭配內門、萬巒、恆春等三地區的地方單位



數位典藏團隊於萬巒仙姑廟進行田野調查。（圖片提供 / 謝顯丞）



體育運動文化數位化成果應用概念圖

之政策規劃，預計產出內門、萬巒、恆春的三款主視覺及三款運動文化散走地圖供遊客閱覽，使其可按圖索驥，在旅途中完成運動文化體驗及觀光活動；另將製作宣傳片、農特產品包裝設計提供地方主管機關及團體，推廣地方特色及特有農產品，提升遊客消費意願及地方知名度；同時使民衆在接觸體育運動文化活動過程中，對臺灣體育發展軌跡、輝煌紀錄及相關知識可更加瞭解，進而體認政府對於相關體育運動施政之重視及培育，並推動運動經驗、精神意志傳承及文化認同等，對臺灣體壇歷史發展具相對重要性。

參、困境與展望

體育運動不只是競技及強健身體的活動，更具有歷史與文化意涵，然體育運動文化維護及保存具有相當程度之困難性，除了大眾所熟知的運動項目之外，許多在地傳統民俗技藝及體育項目，因

為傳承不易及社會風氣變遷，逐漸被世人遺忘，導致相關文物史料因保存不良而毀壞；或具有相關技能經驗的長者未受到重視，此現象導致體育運動文化難以延續，相關民俗技藝也面臨失傳的危機；另部分體壇先進因為年紀較長或健康因素，在訪談過程中亦遇到些許困難，例如部分長者行動困難、久病在床等，需要透過第三方家人協助，才能完成拍攝及訪談，甚至尚未列入拍攝標的即離開人世，無法取得第一手紀錄。由此可瞭解到文化面臨失傳的危機，以及數位化文件內容、典藏人物及文物的迫切性，故體育文化數位典藏處於刻不容緩的狀態，只有積極增建數位資料庫，完成一筆筆數位典藏資料，將我國珍貴體育文化資產紀錄留存，並運用典藏成果進行教育、推廣及研究等功能，才能有效深植運動文化，使我國體育發展更上層樓。

近幾年全球不時傳出文化劫難事件，如2018年巴西國家博物館火災，使目前已知最早人類遺骸及2千萬件館藏幾乎付之一炬，巴西總統更稱此次火災造成的歷史和文化遺產損失「無法估量」；另法國巴黎最具代表歷史、宗教與觀光中心－巴黎聖母院於2019年遭逢祝融，大火導致哥德式尖塔和木質的閣樓屋頂完全被燒毀，雖法國總統立即宣布會重建巴黎聖母院並將開展全球籌款，然重建之路困難重重，即便重建完成亦難以完全恢復原貌；另世界遺產日本首里城同樣於2019年毀於大火，除包括正殿、北殿和南殿等7棟建築物燒毀外，內部珍藏文物無法倖免；就如2020年1月NBA傳奇球星柯比（Kobe Bryant）墜機身亡，消息證實後震撼全球。生命無常總是令人措手不及，人、事、物在時間洪流裡稍縱即逝，數位典藏只有開始，沒有結束；今天不做，明天一定會後悔。

作者謝顯丞為國立臺灣藝術大學教授

風華再現—體育文物的蒐集與整理

文 / 陳耀宏

壹、前言

隨著臺灣運動選手在國際競賽場上屢獲佳績，體育運動普遍受到國人的關注，然而榮耀是一時的，光芒會隨著時間流逝逐漸被淡忘，如何保留記憶、傳承榮光，提供後人觀摩學習的典範，是值得我們努力的方向。其中文物就是能夠喚起記憶影像，傳承榮光的載體。

文物屬於文化資產的一種，文化資產是指具有歷史、藝術、科學等文化價值，並經指定或登錄之有形及無形文化資產（文化資產保存法，2016）。體育署致力於體育運動文化資產的保存已行之有年，從體委會時代就開始努力，如體育數位博物館的建制就是做到了體育運動文化資產的保存與展示。但文化資產無法蒐集完全，不斷有發現與增加的可能，蒐集任務必須持續進行。

體育運動文物雖然看起來範圍有些限制，不過內容仍然相當廣泛，臺灣參與運動競賽的時間在歷史長河中並不算久遠，導致國人對於這類文物的地位並未給予應有的重視，由於保存環境的原因，雖然時間尚短，但許多文物已有損壞的情況，甚至不把它當成重要文物對待，隨意棄置。為了避免這類現象的發生，有賴於政府單位的調查並提供支持與維護。

貳、體育運動文物保存現況

體育運動文物分藏各處，目前國內體育運動文

物的呈現大改可以分為綜合型、專項型以及數位型。本文以舉例方式大致臚列如下：

一、綜合型

這類文物以博物館方式呈現，文物在集中管理之後能夠得到功能的發揮。其中國立體育大學在民國102（2013）年成立的「體育博物館」，是一所綜合性體育博物館，進行體育文物的蒐集、典藏、管理與展示（引自：體育博物館URL）。是國內少數規劃讓體育運動文物展現應有價值的機構，參訪者能夠在觀賞之餘感受體育運動的激勵人心。但因位處於校園之中，人潮過多是否造成校園困擾？若是參觀人數過少，又會失去博物館存在的意義，兩者頗有衝突，未來博物館的發展，頗值得觀察。



體育博物館數位虛擬展覽。（圖片提供 / 體育博物館）



女足木蘭隊訓練場景。
(圖片提供 / 教育部體育署)



傅松南先生與其父親傅嘉賓先生表演照。
(圖片提供 / 教育部體育署)



第一屆經典賽前，與王貞治合照。
(圖片提供 / 教育部體育署)

另一個收藏較集中的當屬行政法人國家運動訓練中心（簡稱國訓中心）。體委會時期所蒐集的文物已移交國訓中心保管，國訓中心隸屬於教育部，具備公法人的身分，可視為政府現階段收藏管理的機構，過去以「名人堂」方式展出部分文物，近來因房舍補照工程，文物暫時封存，待補照完成再重新規劃展示。國訓中心主要業務在培訓國家運動競技選手，參加奧、亞運的國家代表隊選手多數到過國訓中心接受集中訓練，屬於封閉型的機構，文物展出對選手具有激勵作用，同時具備教育功能。但是只開放國內外各機關（構）、學校及團體的參觀，需要事先申請，難以普遍對外開放。雖有負責人員，但礙於人力編制，僅能做到文物的保管工作，若想進一步對於文物加以運用，在任務上有其侷限性。

二、專項型

部分體育運動文物屬於相關機構各自收藏或展示，這些機構所收藏的範圍包含棒球、高爾夫、劍道、桌球等專項運動的文物。

其中又以棒球最普遍受到青睞，展示的單

位較多，諸如「臺中棒球故事館」、臺南「巨人少棒文物紀念館」、臺東「紅葉少棒紀念館」等，這些都致力於棒球文物的收藏與展示。

專項型的機構能夠專注於單項文物的蒐集，具備該項運動的專業的知識，只是這類機構多數缺乏資源。例如「台南桌球文化館」蒐集的桌球文物存放於私人經營的桌球教室，簡單擺設主要提供學員觀賞，展示與儲存方式仍有提升空間，在經營與管理上難以達到具備營運的效果，教育傳承的意義大於商業效益。

除前述之外還有一些機構也進行蒐集與展示的工作，文物能夠保存在文物館相對屬於比較理想狀態，除了有專門的存放場所，還能提供教育推廣或研究用途。對於個人保存的文物，由於保有人對文物的重視以及認知程度，導致有不同的命運。

三、數位型

由官方成立在民國99年正式啓用的「體育文物數位博物館」提供了數位保存平台，共分為傳統體育、社會體育、奧林匹克、運

動賽會、學校體育等五大類，內容除了文物還有人物以及影音資料，而且仍然不斷的在增加中。數位博物館目的在蒐整、保存及推廣體育文物，讓各類體育發展歷程重新體現，達到發揚體育競賽精神，保護體育文化資產，傳承體育生活文化，提升運動文化內涵（引自：體育文物數位博物館URL）。該館所呈現的文物仍舊保留在原單位，透過網路呈現原件樣貌，讓參觀者能夠跨越距離，欣賞到體育運動文物的風采。另外，體育署陸續推動「體育文物徵集」、「體育運動文化數位典藏計畫」、「典藏運動臺灣記憶計畫」（教育部體育署，2019），由文化藝術專業的攝影團隊進行蒐集任務，顯示官方對運動文物的重視與保存。

民間方面也對文物保存做出貢獻，「中華職棒線上文物館」將職棒成立後所保存的各項文物資料整理並提供線上閱覽；「台灣數位高爾夫文物館」專門蒐集展示高爾夫球運動資料，多元呈現其內容；「排球運動在台發展文物資料館」，同樣透過網路呈現排球文物內容，兩者提供了專項文物愛好者或研究者瀏覽的方便性，對體育運動文物的展示做出貢獻。

更多文物屬於個人所有，散落於民間各處，有待調查。民間文物屬於個人資產，是否公開或捐贈必須尊重所有人的決定，在此情況下文物蒐集困難度增加。但文物蒐集並非是不可能的任務，例如楊傳廣在民國49（1960）年羅馬奧運會所獲得的十項銀牌是華人參加奧運會的第一面獎牌，由定居在美國的家屬保管，民國107（2018）年7月楊傳廣長子楊世運先生專程從美國送回臺灣捐贈予國訓中心典藏（國家運動訓練中心，2018）。奧運獎牌的回歸不

只能夠鼓舞中心正在受訓的選手，華人首面奧運會獎牌具有文物的代表性，更增加未來體育運動文物蒐集的可能性。

參、體育運動文物調查與整理

依據文化資產保存法，主管機關應定期普查或接受個人、團體提報具古物價值之項目、內容及範圍，依法定程序審查後，列冊追蹤（文化資產保存法，2016）。這項法規明定了主管機關必須對文物進行調查，中央的主管機關就是文化部。依此近年來文化部文化資產局大力推動文物普查，目的在找出具備文化資產保存價值的項目，按照不同程度加以分級、登錄，並給予適度的法律保護與資源挹注，來達到保存國家文化資產的目的（李建緯、盧泰康，2018）。因此普查除了對文物進行瞭解，也希望能夠針對不同文物給予保護與維護。

體育運動有自己獨特的文化，從結構體系來看觀念、技術、器物到規範都有各自的風格樣貌，體育運動文物的保留代表著對過去文化記憶的尊重。但目前對於體育運動文物的去向，除了已經呈現陳列的物品，多數由個人保管收藏，去向並不明確，是否受到良好的保存，仍有疑慮。體育界對這類文物具備專業的認知，有必要建立文物保護概念，保留自己文物，傳承過去經驗。

肆、結語：待解決的任務

從前述的現況來看，不論官方或個人都有意識到體育運動文物保留的重要性，並且做出努力，值得肯定，當然未來還有改進的空間。回歸文資法的精神，目前體育運動文物需要進行的任務概略如下：

一、進行文物調查：公有或存於文物館的多數文物能夠掌握狀況，但是個人保有的物品，是否做

到應有的對待，有待查核。有必要對於體育運動文物進行全盤性的調查，以便掌握現況，對於瀕危文物及時做出保護。

二、進行文物分級、分類：分級可以確立文物的珍稀程度，古物依其珍貴稀有價值，分為國寶、重要古物及一般古物（文化資產保存法，2016）。分類可對文物做出判斷以利管理。現階段對體育運動文物並無明確的分級、分類規範，有待進一步擬定，以利未來文物的記錄與保存。

三、進行文物價值評估：目前應是最困難的一環，物品的價值決定因素相當多，包含製造材質，物品歷史、代表意義、影響程度、現存數量……等等都足以影響價值，如何判斷牽涉的領域範圍廣泛，難以有明確標準，有待結合其他專業進行評估。

體育運動文物承載著過去的活動軌跡，不只刻劃選手艱辛過程、保留選手榮耀時刻，也記錄著

前人歷史事蹟，文物的展現能夠喚起對體育運動文化的共同記憶，文物的蒐集與整理提供未來風華再現的基礎，是體育界有待進行的一項沒有盡頭的任務。☹

作者陳耀宏為國立臺南大學體育學系教授兼系主任

參考文獻

文化資產保存法（2016）。2020年1月3日取自全國法規資料庫<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=H0170001>。

李建緯、盧泰康主編（2018）。文物普查與暫行分級作業手冊 電子書（正式版）。臺中市：文化部文化資產局。2020年1月5日取自<https://nsmh.boch.gov.tw/zh-hant/node/79>。

國家運動訓練中心（2018）。1960年羅馬奧運田徑十項全能銀牌捐贈記者會新聞稿。2020年1月3日取自<https://www.nstc.org.tw/NewsDetailC1.aspx?Cond=ae5da1c8-2993-4563-b99a-1dd6f1497413>。

國立體育大學體育博物館。2020年1月3日取自<http://www.sportsmuseum.com.tw/about.php?id=43>

體育文物數位博物館。博物館引言。2019年12月26日取自<https://iweb.sa.gov.tw/app/introduction.php>。

體育署（2019）。保存體育文物 體育署多管齊下「e」起來。2020年1月10日取自<https://www.sa.gov.tw/News/NewsDetail?Type=3&page=8&id=2433&n=92>。



「競技殿堂－奧林匹克賽會場館特展」之「重建古奧運」。(圖片提供 / 體育博物館)

親臨卓越經典— 國立體育大學體育博物館現況

文 / 朱木炎、李彩鳳



民國105年日本國際武道大學參觀校史室。（圖片提供 / 體育博物館）

壹、現況介紹

為傳承及發揚我國體育文化，有效整合國內體育運動資源，讓體育文物有個家，民國102年12月教育部體育署與國立體育大學共同合辦國內首座綜合性體育博物館（以下簡稱本館）。本館於民國103年已建置數位虛擬展覽，內含重要體育文物、典藏歷次展覽品精選、運動選手心路歷程影音紀錄及建置歷次展覽相關學習資源於官網供大眾閱聽，

並於民國107至108年積極進行典藏品數位化工作，將於109年導入文化部文物典藏管理共構公版系統，與國內各大博物館數位典藏系統接軌。

體育博物館位於國立體育大學（以下簡稱本校）圖書館大樓5樓，樓地板面積1,900平方公尺，設有校史室、奧運五環常設展區以及特展區，分別介紹如下：

一、校史室

本校校史室以校訓「精誠樸毅」架構介紹本校校史的發展與特色。在這個空間中，能夠讓貴賓深入了解體育大學的創校歷史、歷任校長介紹、歷年運動賽事成績、呈現知名的傑出校友。例如，職業網球選手盧彥勳、詹詠然和詹皓晴、旅外在美國職棒擔任投手的陳偉殷、曾為世界高爾夫球球后曾雅妮、本校第一位奧運金牌得主朱木炎、奧運金牌許淑淨、超馬選手陳彥博、羽球一哥周天成、克服身體障礙挑戰帕運會並取得柔道銀牌的李凱琳。這些知名的運動員，都有著過人的意志，都有值得大家學習的精神與態度。另外校史室也展示學生校園生活的趣味及國際交流的情形。

二、奧運五環展示區

奧運五環展示區以奧林匹克五環的設計為概念，此區展示本校參與奧運會並獲得優異成績的師生為主軸，有：朱木炎（2004年雅典奧運跆拳道男子58公斤級金牌及2008年北京奧運跆拳道男子58公斤級銅牌）、陳葦綾（2008年北京奧運舉重女子48公斤級金牌）、陳詩園（2004年雅典奧運射箭男子團體銀牌）、吳蕙如（2004年雅典奧運射箭女子團體銅牌）、曾櫟騁（2012年倫敦奧運跆拳道女子57公斤級銅牌）等師長們參加奧運比賽的用品、紀念品、獎狀及奧運獎牌。讓觀眾能藉由文物，拉近與選手的距離，並藉由這些物件去想像他們訓練與比賽的過程，以及最後獲獎、站上頒獎台，看著國旗冉冉升起那一刻的感動。

三、特展區

特展區於每年籌劃各項體育運動及賽會時事為主題之特展，以傳承及發揚臺灣獨特體育運動文化。



體育博物館奧運五環展示區」。(圖片提供 / 體育博物館)

貳、數位典藏初期建置

目前館內設計以展板、圖文說明及實物展覽為主，校史室亦設置數位影音及照片放映以呈現校史紀錄。本館在民國103年已建置數位虛擬展覽，內含重要體育文物、典藏歷次展覽品精選、運動選手心路歷程影音紀錄及建置歷次展覽相關學習資源於官網供大眾閱聽。惟現有數位虛擬展覽，在查詢功能、資料內容的描述及建置數量仍有極大的改善空間，未來將整合發展數位典藏線上查詢功能，運用新科技打造互動式數位展示空間及營造博物館劇場化氛圍等。

參、數位典藏現況

本館礙於有限的人力及經費，又考量未來典藏系統之資料格式須能與各大博物館接軌，經評估決定導入文化部文物典藏管理共構公版系統，此一方案本校只需要提供典藏品資料及一組固定IP，其餘相關軟硬體設備及維護費用均由文化部負擔，同時本館建置metadata的規範又能與全國各大博物館及文化中心一致，透過同一系統可查詢檢索，對本館來說是一個經費負擔最少又兼顧未來性的典藏管理系統建置方案。



2004典務奧運跆拳道金牌朱文炎與張榮三教授合影簽名照片。
（圖片提供 / 體育博物館）



旅美職棒投手陳偉殷贈本人54號簽名棒球衣。（圖片提供 / 體育博物館）

文化部文物典藏管理共構公版系統，是文化部推動之前瞻計畫「數位建設」，規劃於民國106年~110年採階段性與滾動式推動與執行；以過往累積之臺灣原生文化元素及生活知識經驗為基底，藉由數位科技工具促進「保存、轉譯、開放、運用」專屬於臺灣的文化DNA，爰規劃建置「國家文化記憶庫」，除蒐羅重要文化資料，並導入全國重要博物館，提供文化地圖及素材整合應用等工具。

為能順利導入文化部文物典藏管理共構公版系統，本館須先進行庫房文物盤點整理、篩選分級及數位化，執行步驟如下：

一、爭取經費

本館庫房的藏品含早期校史室的校史文物、已裁撤之國術研究中心所留下之兵器、體育博物館近年蒐藏之藏品，物件繁多。惟本館自民國102年遷入圖書館大樓後，因人力不足，加上人員異動，未再進行藏品盤點、整理及建立存置位置說明，致庫房的藏品管理困難。故於民國107年度申請教育部補助經費及民國108年申請校務基金經費支援，開始進行庫房藏品整理及數位化的工作。

二、訂定規範

為順利進行庫房藏品整理工作，必須先新訂及修訂下列法規：

- （一）新訂「國立體育大學體育博物館蒐藏政策」：為完備相關法規及規範蒐藏宗旨、蒐藏方向及作業規範，以利本校博物館庫房管理人員進行藏品蒐集有所依循。
- （二）修訂「國立體育大學體育博物管理委員會設置辦法」：為建立體育博物館藏品審查機制，將文物管理諮詢小組改為典藏品審議及管理小組，其權責為審議本館典藏品之文化性資產認定、等級分類、取得、管理、維護、修復、註銷等相關事宜。
- （三）修訂「國立體育大學典藏文物取得作業規範」：修訂捐贈者填報之相關表件及捐贈物件著作權讓與合約書等，以利捐贈文物之相關資料能完整建置。
- （四）新訂「國立體育大學體育博物館藏品及其他典藏物件分類分級作業要點」、

「體育博物典藏品及其他管理物件第一階段篩選分級之基本原則」：將本館管理之物件分為「典藏品」、「教育品」、「參考物件」三類，列為典藏品者優先進行高品質數位化拍攝及掃描。

以上相關法規已於民國107年1月陸續新訂或修訂完成。

三、辦理庫房整理及典藏品數位化勞務委外採購

(一) 民國107年辦理「庫房盤點整理及典藏品數位化勞務外包採購案」共計完成2,272筆詮釋資料著錄、高品質拍攝500件、掃描1,520件。

(二) 民國108年辦理「體育文化資材盤點整理及典藏品數位化勞務外包採購案」共計完成1,353筆（主件530件、部件823件）詮釋資料著錄、高品質拍攝331件、掃描1,462頁。

四、庫房整理及典藏品數位化成果

民國107～108年數位化資料整理的成果說明如下：

- (一) 將本館庫房之文物盤點、登錄、分類、著錄、包裝、標示、歸位、一般拍照、製作清冊、整理照片檔。
- (二) 參考文物典藏管理共構系統（以下簡稱文典共構系統）藏品metadata欄位進行文物metadata資料著錄。
- (三) 「典藏品審議及管理小組」進行藏品分類審議，列為典藏品級者優先列入高品質數位拍攝及掃描。
- (四) 民國107年製作數位化典藏，含有重要校史資料、亞奧運傑出校友簽名文物，如朱木炎、陳葦綾、曾欒騁、陳偉殷、曾雅妮、詹詠然等校友之簽名文物；影音

紀錄光碟、著名運動選手的相關文物，如呂良煥之簽名高爾夫球及帽子及網球球王諾瓦克·喬科維奇簽名之小口瓶。

(五) 民國107年因整理早期國術研究中心的兵器並進行高品質拍攝，進而於民國107年10月至民國108年2月辦理「藝遊『刀槍』話國術、笑談『劍戟』論風骨」特展。

(六) 民國108年持續進行本館藏品數位化外，其中本校徐元民老師所捐贈的民俗體育幻燈片，亦請徐元民老師協助完成詮釋資料內容的描述，也將本校早期建築物的工程圖進行數位化等，成果豐富。

五、導入文物典藏管理共構系統

文化部以所屬博物館群重要文化資產資料為核心，並擴大辦理將全國重要博物館導入文化部文典共構公版系統，提供高效能管理、保存、應用等服務，縱向深根機關文化資產之保存應用，橫向可串接全國各種文化資源，以匯集文物資源大水庫，厚植民間加值運用能量，以達共享之目標，提供精實與豐富多元之文化資產資料轉譯、開放及運用。

本館已排入民國109年導入前述系統，同年導入的單位有高雄市電影館、高雄市立歷史博物館、新北市立十三行博物館、國立海洋博物館、新北市立黃金博物館、國定古蹟林本源園邸、新北市立淡水古蹟博物館、桃園市立大溪木藝生態博物館等25個單位。

肆、未來發展方向

本館將以持續建置的數位典藏為基底，未來將規劃配合運用數位科技展現奧林匹克歷史及精神價值，說明如下：

一、建置及串接不同數位典藏資料庫

擴大串接且深入建置、整合體育相關歷史及文物資料庫，資料庫系統設計須兼顧趣味化、互動性及便利性，以滿足閱聽者的研究及休閒等需求。

二、運用行動數位導覽

從空間性、行動化、延伸性與資訊呈現來看，行動數位導覽具有輕巧、攜帶方便，以及個人化的特性，可建立具互動模式的導覽系統，讓觀眾掌控觀賞的順序與進度，並提供垂直與平行的交叉導覽。（余少卿、梁朝雲、莊育振，2003）

三、擴增實境（AR）、虛擬實境（VR）應用於博物館展示

結合AR、VR應用在博物館的展示有下列優點：

- （一）將虛擬與真實世界結合，給觀眾帶來一種思考上的驚喜，能有效地吸引觀眾的注意力。
- （二）可使觀眾在3D的環境中與無法實際帶到展場、無法讓觀眾觸摸、或必須放大的物件即時互動，達到最佳的溝通效果，也更能延長觀眾停留在展示單元前的時間。
- （三）可將博物館所欲傳達的知識加以轉化為虛擬3D影像，再與觀眾自身的生活經驗互相連結，使得參與者的體驗分外深刻，溝通更為有效。（郭世文，2008）

將AR、VR混合應用在博物館，營造的展示內容、環境更全面、效果更逼真，更能吸引及激發參觀者的興趣。

四、互動遊戲式數位電子展示

科技化展演的設計動機則是要將體感互

動、浮空投影和新媒體藝術整合在一起，將數位科技做為文物的展示平台，希望藉由體感互動的操作性及浮空投影的顯示效果，以對文物的內容進行跨越時空的對話交流，以達到新媒體藝術的創新展示效果。（王晶婷，2015）

本館數位典藏的加值應用，須依本館設置宗旨，衡量自身能力，結合新科技的發展，蒐藏整理校史及體育運動重要文化資產，辦理促進體育運動研究、展示、教育、推廣等活動。數位典藏加值應用將納入本館未來中長程館務發展方向之規劃，以發揮文化保存及傳承功能，更能透過網際網路讓大眾可在任何時間、地點接觸典藏品的文化內涵及品味休閒的樂趣，進而提升體育運動文化素養及風氣。✎

作者朱木炎為國立體育大學體育博物館館長、李彩鳳為國立體育大學體育博物館典藏展覽組組長

參考文獻

- 余少卿、梁朝雲、莊育振（2003）。行動數位導覽之博物館應用探討，**圖書資訊學刊**，1卷2期，1-24。取自 <http://www.airitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?docid=16067509-200309-1-2-1-24-a>
- 郭世文（2008）。擴增實境應用於博物館展示的初探，**科技博物**，第12卷第4期，25-37。取自 https://scholar.google.com.tw/scholar?hl=zh-TW&as_sdt=0%2C5&q=%E6%93%B4%E5%A2%9E%E5%AF%A6%E5%A2%83%E6%87%89%E7%94%A8%E6%96%BC%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E5%B1%95%E7%A4%BA%E7%9A%84%E5%88%9D%E6%8E%A2&btnG=
- 王晶婷（2015）。浮空投影於互動遊戲之應用。**國立中央大學資訊工程學系碩士論文**。取自 http://ir.lib.ncu.edu.tw:88/thesis/view_etd.asp?URN=102522054&fileName=GC102522054.pdf

以《臺灣百年體育人物誌》建構運動文化資產

文 / 許光熙、邱文玉



臺灣身體文化學會李坤培理事長頒發感謝狀予人物誌許光熙主編。
(圖片提供 / 臺灣身體文化學會)



體育署林哲宏副署長頒發發表證明予撰述人蘇嘉祥老師。
(圖片提供 / 臺灣身體文化學會)

壹、前言

文化為一個社會為了生存而創造獨特且完整的設計，文化是由社會成員所獨自創造的一切，或學習自其他文化的有形與無形之事物，用以傳承到下一代的總稱。因此，文化係指人類所有、所思與所做的一切事物（藍采風，2000）。社會學家認為文化是由物質文化與非物質文化組成，物質文化（material culture）係指社會成員所能獲得的任何東西或物體組成，包括電話、電腦、汽車及錢幣等；非物質文化（nonmaterial culture）是指包含人類一切無形的創造，但對人類生活中的行為有深遠的影響，其中最重要者有信念、價值觀、規範及符號（李茂興、徐偉傑，1998）。

運動文化是由非物質與物質文化形成的系統，內容包含運動信念、運動觀、運動規範、運動戰術與技術、運動規則及運動的物質條件。運動文化非

物質系統是指運動信念、運動觀對於人和社會的意義及價值觀作為價值判斷的核心，以運動思想、精神及運動道德與規範存在社會上；運動物質系統是指運動規範被認為應行或要求服從的行為，而運動技術則有具體外顯的行為模式，且運動時所使用的場館設備與器材、運動服裝等運用於運動場域中之物質條件（王宗吉，1992）。

臺灣推展近代體育已逾百年，建構臺灣近百年運動文化的主體性，宣揚臺灣運動文化的意義與價值，充實臺灣運動文化的內容，建構臺灣運動文化體系，為當務之急。事實上，較為完備落實運動文化始於日本治臺50年間，以體操規訓身體，以武道作為身體的道德場域，以遠足與運動會為儀式化的身體，要以新日本精神，建立彼此和衷共濟的情感，隨時為國犧牲的壯志。1950年代以後的臺灣，無法擺脫身體運動作為鍛鍊國力的手段，培養愛國



人物誌第十四輯封面。(圖片提供 / 臺灣身體文化學會)



人物誌第十三輯封面。(圖片提供 / 臺灣身體文化學會)

情操的工具，囿於外交困境、國家認同及統獨的擾攘，以致無法突破臺灣運動文化的歷史宿命（許義雄，2004）。本文首先以《臺灣百年體育人物誌》之緣起、編撰理念與原則、編撰程序與發表為敘文主軸；其次，以第一輯至第十四輯撰述對象及內容與類別進行分析。

貳、人物誌編撰原則與程序

一、緣起

編撰《臺灣百年體育人物誌》，是臺灣身體文化學會念茲在茲的重要工作。創會理事長許義雄基於：一，蒐整臺灣瀕於湮滅的體育史料，臺灣歷史發展脈絡，先後歷經荷蘭、西班牙、明鄭、滿清、日治到光復，至少有400多年，惟政治因素，光復前之臺灣體育史料，不是荒蕪一片，就是嚴禁開發的區域，對於認識臺灣體育的真相，難免一知半解或印象模糊，深感惋惜。事實上，近百年來，身歷其境的臺灣體育耆老，年老體衰，或相繼辭世，前輩們

胼手胝足的足跡，任其煙消雲散，殊為可惜。

二，不能自外於臺灣研究的潮流，臺灣史學研究已成為顯學，體育為臺灣文化的重要組成，可從多元視野，論述臺灣身體活動的歷史脈絡及其政治、社會及文化的意義或價值（許義雄，2006）。

二、編撰理念與原則

自臺灣主體性的研究主題興起之後，日治時代臺灣體育史料的蒐集與撰述，皆以主政者典章制度之著述居多，或者以臺灣近代運動的引進與歷程為主軸，鮮少以歷史人物的生命意義深入而細緻的描述。歷史向來以人為主體，人物的起心動念，動靜行止，無一不是歷史描述的題材。因此，人物誌以人物的生命歷程為核心，試圖從時代的背景，描寫個人的生平，接觸及參與運動過程的生命經驗，勾畫出臺灣運動選手的喜怒哀樂，以此種方式呈現，讓枯燥無味的臺灣運動歷史，添加一些熱度，期盼帶給閱讀者深入生命歷程的感動，使讀者

能與歷史人物分享激情的脈動，體會與臺灣同享悲歡離合的歲月（許義雄，2018）。本書編撰原則，評估其對該運動貢獻、最先引進、重要推廣者、教練、傑出選手、研究人員、領導人、贊助者等為優先，以已故者或年長並於該領域退休者為主要對象；

另從學校體育以體育專業教育從業人員為優先，以已故者或年長並於校園、體育專業教育或學術研究有特殊成就或貢獻之耆老、先賢為主要對象。

三、編撰程序與發表

臺灣身體文化學會秉持傳承使命，記錄臺灣體育耆老、先賢發人深省的生命故事，於每一輯編審會議之前，由學會廣發推薦表，以多方管道徵詢、蒐集推薦人物。由《臺灣百年體育人物誌》計畫召集人聘請學者專家5~9人組成編審委員會召開會議，審定撰述人選、議定編撰原則、督導編撰工作。為撰稿順利進行，由計畫召集人聘請學者專家組成撰述委員會，並召開撰述委員會議，各年度邀集13~15人進行撰述工作，並於會中針對撰述方式、格式、進度、發表會形式之確定，會後即依照期程進行資料與照片蒐集、訪談受訪人、撰稿。初稿完成，即刻進行審稿、編輯潤稿、校對排版、付印出版，依期程於每年12月中旬舉行發表會，邀請人物誌受撰人與家屬，共同分享經驗，無不心存感激奉獻給臺灣這塊土地，體育前輩，胼手胝足，克己從公，不求名利，默默耕耘，終老一生，隨歲月消逝。受邀發表感言的家屬，說到感人之處，常常情不自禁，幾至泛淚哽咽，真情流露，場面溫馨，令人動容（許義雄，2007）。

參、撰述對象與內容分析

一、臺灣菁英運動員

張星賢1910年出生於今臺中市龍井區，1931年赴日本早稻田大學就讀，1932年以日本代表隊身分參加洛杉磯奧運會田徑400公尺及400公尺中欄，1935年赴「滿州國」任職，並於1936年代表滿州選拔成為日本代表隊赴柏林參加奧運會田徑1,600公尺接力，成為臺灣第一位參加奧運會的選手（雷寅雄，2006）。

楊傳廣於1933年出生於臺東縣馬蘭村的阿美族，1954年第2屆亞洲運動會於馬尼拉舉行，楊傳廣一鳴驚人獲得田徑十項金牌，1958年第3屆東京亞洲運動會，參加十項再度榮獲金牌，並以7,101分刷新亞運紀錄，1960年第17屆羅馬奧林匹克運動會，楊傳廣以8,426分奪得銀牌，成為臺灣第一位參加奧運會勇得獎牌的選手，被譽為「亞洲鐵人」（雷寅雄，2008）。

飛躍的羚羊紀政，1944年出生於新竹縣牛埔山上的小農村，1966年第5屆曼谷亞運會跳遠奪得金牌，1970年第6屆曼谷亞運會100公尺獲取金牌，1968年參加第19屆墨西哥奧運會，獲得80公尺低欄銅牌，開創首位臺灣女性選手榮獲奧運會獎牌的選手（雷寅雄，2011）。

其他菁英選手，如1948年倫敦奧運會首位臺灣人代表中華民國參加奧運的陳英郎，1956年第1屆世界柔道錦標賽選手謝龍波，1958年東京亞運400公尺中欄金牌蔡成福、柔道金牌選手陳再乞，1966年曼谷亞運十項金牌吳阿民，1958年起參加過3屆亞運會贏得臺灣「三鐵皇后」的吳錦雲等人，投入運動競賽以爭取

最高榮譽，運動場上不驕不餒的態度，發揮崇高的運動精神與道德，均為本書收錄之列。

二、臺灣運動支持者

1892年出生於天津的關頌聲，赴美國麻省理工學院獲得建築師學士學位，1950年臺灣經濟艱困的年代，願意出錢出力，並慧眼識楊傳廣及紀政為可造之材的伯樂，且國際賽會親臨現場給予極大的精神鼓舞，被讚譽為「臺灣田徑之父」（雷寅雄，2013）。

臺灣棒球登上世界列強之林，1909年出生的徐傍興醫師創造美和「臺灣棒球王國」功不可沒。

臺灣柔道之父黃滄浪於1916年出生於彰化縣埤頭鄉，早年赴日本京都武道專門學校專攻柔道，返臺籌組柔道協會，奔走推動柔道為省運會比賽種類，深耕警界及兼任大專校院柔道教練，1956年第1屆世界柔道錦標賽在東京舉行，擔任教練率領謝龍波、陳呈詒二位選手參賽，1958年再以執行教練職務，帶領陳戊寅、陳再乞、李清楠、張聰輝等4位選手參加東京亞運會，有3名選手各自奪得金牌傲視群雄，創下競技史上參與人數最少，卻獲得最多金牌的代表隊，1964年東京奧運會成為臺灣首位擔任奧運會的柔道裁判（黃武雄等，2006）。

永信藥品創辦人李天德，1923年出生於臺中市大甲區，出資舉辦永信杯排球比賽40餘年，企業家吳文達有「臺灣羽球之父」之美譽，臺灣高爾夫球之父陳金獅，臺灣橄欖球之父陳清忠，亞洲足球之王李惠堂，臺灣慢壘之父陳河東，木球發明人翁明輝，壘球外交鬥士何明璋，臺灣撐竿跳之父許振芳，海峽兩岸體育交流的先鋒詹德基，默默耕耘的棒球巨人彭

誠浩等人（許光熙，2019），為鄉親出錢出力，舉辦運動賽會，或籌組隊伍，遠征海內外，為臺灣無私的犧牲奉獻，為臺灣運動文化留下珍貴的無形資產。

三、臺灣運動奠基者

戰後百廢待舉，重新塑造臺灣體育架構。

楊森出生於1882年四川省廣安縣，歷經剿共、抗日、政府轉進來臺，1961年以80高齡接下中華全國體育協進會理事長、中華民國奧林匹克委員會主席，體育界譽稱為「體育將軍」。

於1970至1988年擔任國際奧會委員的徐亨，1912年出生於廣東省廣州市，奔走我國運動員參加國際賽會的權利，尊稱徐亨為正義鬥士。

一生幾乎投入軍旅的黎玉璽，官拜至海軍一級上將，1914年出生於四川達縣，繼楊森將軍接任中華民國體育協進會理事長的職務，引進軍中跆拳道、設置左營運動訓練中心等，在體育生涯扮演永遠堅守崗位的體壇老兵。

齊劍洪人稱「齊大帥」、「齊爸爸」成為左營訓練中心開營主任，並開啓兩岸體育交流之推手。

張豐緒則是臺灣體育國際化領航者；蘇金德是臺灣運動賽會之推手，持續推動社會體育規範化之運作。體育專業拓荒鬥士郝更生；樹立臺灣體育專業學術風範的吳文忠；才華洋溢睥睨群倫的江良規，創立「臺體」的周鶴鳴校長；臺北體專創校校長林鴻坦，輔仁大學體育系創立者唐恩江；文化大學體育系首任主任周中勛；蔡敏忠擔任教育部體育司首任司長，並創辦國立體育學院（現為國立體育大學），

堪稱臺灣劃時代體育工程師，曾在體育司輔弼蔡敏忠；並奠基臺灣體大規模的蔡長啓（許義雄，2018）。

上述體育前輩領航者，在無形體育專業概念的形成、體育政策的擬定、組織與制度的建構、規範與法規之準則，或在有形場館之規劃與興建，為臺灣留下豐厚的文化資產。

四、撰述內容與類別

本書由臺灣身體文化學會創會理事長許

義雄發起，從2006年起至2019年，已出版14輯，共收錄160位人物。其中有菁英運動員、各運動領導人、體育專業人員、社會體育領導人及媒體傳播人員，可謂臺灣體育運動代表性人物，时序從日治時代至二次大戰之後，一百多人的生命故事，隨撰述者生花妙筆，如真人躍然紙上，為臺灣運動文化的縮影（許光熙，2019）。人物誌人數及篇數，依序為田徑、專業教育、武術、棒球、排球、社會體育、橄欖球及籃球等（表1），其中奔走蒐集資料，不

表1 臺灣百年體育人物誌出版輯數及類別

輯數 類別	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	合計
田徑	4	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	2	26
武術		4	1	2		1	1	1	1	3	1		1	1	17
棒球	1	1		1	1			1	1		2	1	1	1	11
排球	3				1	1	2	1				1		2	11
橄欖球	2	1		1	1	1		1		1			1		9
籃球		2	2	1			1								6
柔道	5	1													6
舞蹈				1	1					1		1	1	1	6
足球		1	1					1					1	1	5
網球	1								1			1		1	4
手球			1		3										4
雜技				1	1								1	1	4
射箭										1	1		1		3
高爾夫							1		2						3
桌球	2														2
拳擊				1	1										2
專業教育			1	1	2	2	2		4	3	2	2	2		21
社會體育															
媒體			1	1	2	2					1	1	1	1	10
其他						1		1		1					3
							3	2	1				1		7

資料來源：臺灣身體文化學會。



人物誌第十四輯開幕式在臺灣師範大學金牌講堂大合照。（圖片提供／臺灣身體文化學會）

辭辛勞拜訪受撰人或親屬，冒著酷暑埋首筆耕者，有雷寅雄、徐元民、郭金芳、郭憲偉、莊嘉仁、蘇嘉祥、許光熙、陳良乾等，但仍訴說不完的美麗故事，有待默默耕耘的作者，為臺灣留下無形的運動文化資產，供人緬懷。

肆、結語

本書歷經許義雄、曾瑞成及現任理事長李坤培繼往開來，主編張素珠、林國棟及許光熙的接棒與傳承，以建構身體文化主體性、意義與價值及豐富身體文化之內涵，任重道遠的規劃《臺灣百年體育人物誌》續輯之出版與發表。回首本書的出刊，描

繪出前輩在體育領域的傑出成就與貢獻，本書已撰述160位長者睿智的信念與踏實執行的成果，接受撰述者約談及到訪，無不殫精竭慮的回顧過往踩踏過的足跡，還得翻箱倒櫃搜尋塵封已久的個人資料及照片，更感謝受撰者家屬願意提供相關檔案，臺灣身體文化的珍貴遺產得以傳承（許光熙，2019）。本書受撰者本乎傳統士人以立德、立功、立言三不朽為受邀基準，撰寫者則能具史才、史學、史識、史德的恢宏氣度與涵養，在追求事實真相之後，進而求美與求善的境界，祈求史學上真、善、美的相互輝映為宗旨。☺

作者許光熙為國立臺灣體育運動大學教授兼運動教育學院院長、邱文玉為國立臺灣體育運動大學副教授兼進修教育中心教務組長

參考文獻

- 王宗吉（1992）。**體育運動社會學**。臺北市：銀禾文化。
- 李茂興、徐偉傑（譯）（1998）。**社會學：全球性的觀點**。臺北市：弘智文化。（Joan Ferrante, 1995）
- 黃武雄、黃國恩、陳福士、呂耀宗（2006）。臺灣柔道之父—黃滄浪。**臺灣百年體育人物誌**，1，57-117。
- 許義雄（2004）。**運動文化與運動教育**。臺北市：師大書苑。
- 許義雄（2006）。許序。**臺灣百年體育人物誌**，1，3。
- 許義雄（2007）。許序。**臺灣百年體育人物誌**，2，2。
- 許義雄（2018）。**為臺灣體育找出路—許義雄回憶錄**。臺北市：師大書苑。
- 許光熙（2019）。編序。**臺灣百年體育人物誌**，14，2-3。
- 雷寅雄（2006）。第一位參加奧林匹克運動大會的臺灣人—張星賢。**臺灣百年體育人物誌**，1，35-53。
- 雷寅雄（2008）。亞洲鐵人—楊傳廣。**臺灣百年體育人物誌**，3，6-39。
- 雷寅雄（2011）。飛躍的羚羊—紀政。**臺灣百年體育人物誌**，6，184-207。
- 雷寅雄（2013）。臺灣田徑界的大善人—關頌聲。**臺灣百年體育人物誌**，8，8-21。
- 藍采風（2000）。**社會學**。臺北市：五南書局。



人物誌第十四輯開幕式在臺灣師範大學金牌講堂大合照。（圖片提供／臺灣身體文化學會）



承先啓後，繼往開來—— 「體育新聞數位典藏資料庫」 建置過程及效益

文 / 趙春富、許光熙

壹、前言

「體育文化」為我國重要的人文建設項目，早期與之相關的訊息、圖像等資料，大多藉由報紙或電視新聞作為傳播管道，牽動著全國民眾的目光與心情，但其呈現的形態也多受限於當時的媒體形式及時空背景等因素，顯得零散且難以完整保存。而體育活動特性，就是可以不分族群牽動著全國民眾的熱情。猶記得在物資匱乏的50年代，我國金龍少棒隊在美國威廉波特第23屆世界少棒錦標賽中榮獲世界冠軍，返國後受到「民族英雄」般的夾道歡迎，場面頗令人動容。可惜伴隨時間的推移、年齡的增長，再珍貴的記憶也都會隨之消逝。例如，我們可以找找看50、60年代的體育資料，抑或更早期30、40年代的資料，看看是否有管道可以取得？並且還要保證資料的完整性及正確性，可說是困難度非常高的工程，如此可一窺體育資料保存及其運用之重要性。

貳、建置緣起

自金龍少棒隊獲得世界冠軍之後，開啓了我國三級棒球運動，隨後七虎、巨人、立德等少棒隊陸

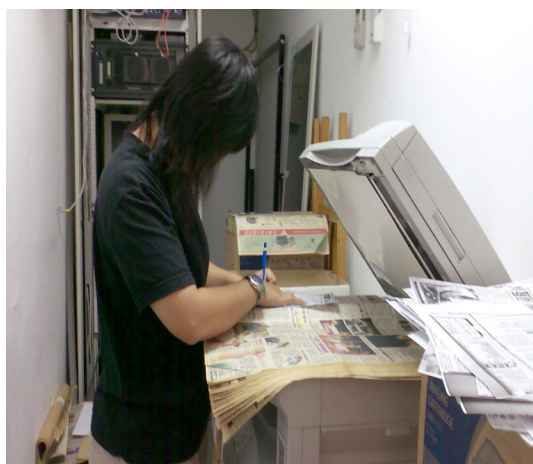
續進軍威廉波特，更掀起一波波棒球熱潮，此時期各運動項目的發展、場館興建、體育政策制定……等，也逐漸蓬勃起來，隨著科技發展迄今，體育活動可透過企業方式經營，發展成為熱門職業或商業活動，並經由運動科學的協助、資訊的情蒐、與大數據建檔分析等手段，幾乎所有運動資訊都可藉由網路而垂手可得，所有體育政策演進也都有跡可循，讓人覺得體育資訊是不費吹灰之力就可得到的。但我們不妨利用最方便的google工具找一找



我國十項全能代表人物（後排左起）：陳全壽、楊傳廣、吳阿民、張齡佳及楊傳廣兒子（攝於民國57年7月）。（圖片提供／陳全壽）



人工挑選需要保存的體育新聞。(圖片提供 / 許光熙)



逐篇影印需要保存的新聞資料。(圖片提供 / 許光熙)

前述50年代或30年代的體育資料？其結果一定令人大失所望，什麼原因呢？正因早期資料流失保存不易，所留存的大多為特定單位或與個人有關，也未能以數位化方式處理及公開，因此就無法成為加值運用的素材了。

目前國內已有聯合知識庫、中時新聞資料庫……等新聞資料庫產品，此為原發行單位對其出版物數位化之後，以電子資料庫型式提供國人付費使用，屬於全文檢索型態使用，無法針對體育專業領域做分類，因此內容五花八門過於繁雜，需耗費極大精神與時間做大海撈針般的檢索篩選，且此二者之間並未互通，若為獨家資料則他方必定查無資料，此為其共同缺點。但各自資料庫完整無缺，檢索點多元而便利，則為其共同之優點。

體育新聞數位典藏資料庫（以下簡稱本資料庫）目前建置於國立臺灣體育運動大學圖書資訊處，係針對體育類資料進行收錄，各界人士均可直接進入該校圖書資訊處網頁內連結使用。

參、建置過程

國立臺灣體育運動大學前身為國立臺灣體育



影印後的資料進行剪裁與編輯。(圖片提供 / 許光熙)

學院，其圖書館為永久保存典藏我國體育人文、歷史軌跡、重要紀錄、政策制定、場館設施……等資料，並藉由科技之便，可以不限時間地點，隨時取用之理念，於民國93年開始籌劃建置「體育新聞剪報資料庫」，專門蒐集我國體育新聞資料，以時間為縱軸，輔以各種類運動項目、運動政策、國際運動……等分類為橫軸，編織出屬於我國體育活動的詳實面貌，以保存我國體育新聞史料，其內容包含體育新聞、圖像、賽事紀錄、人物、評論等多面向之新聞資料。該資料庫業已收錄約20萬則體育相關

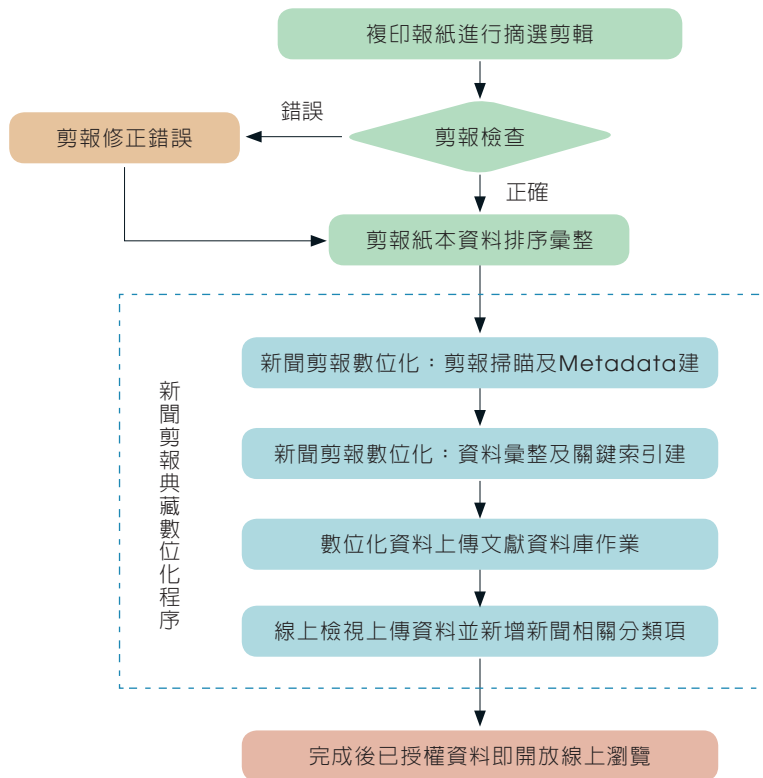


圖1 架構及作業流程圖

新聞，且超過90%以上的資料皆已取得智慧財產權授權，可合法於網路提供大眾使用。

本資料庫歷經多年努力，特別是由林華章教授（現為國立臺灣體育運動大學校長）帶領之下，獲得科技部99年度數位典藏學習型計畫的補助，使資料庫建置速度及內容更顯充實，其建置過程依序為「摘錄與複印」、「剪輯與編號」、「資料數位化」、「資訊保存與發佈」等四大步驟，架構及作業流程如上圖1所示。

本資料庫於建置期間已取得民生報67年3月創刊至95年12月停刊之所有全版報紙原件，並合法取得智慧財產授權，惟資料量過於龐大，需以人工方式執行各項繁瑣程序，因此七年的建置期間內，由民國99年資料開始回溯，迄專案結束時，已回溯建

檔至民國73年完畢，目前尚餘民國67年至72年間的資料未能收錄至資料庫內，該批資料雖已取得智慧財產授權，但功虧一簣實為一大憾事！

此外，計畫執行人費心地另外蒐集到一批民國47年至56年間的體育新聞資料，極有可能是國內唯一現存最完整的資料，但仍受限於沒有資源挹助，也無法收錄到資料庫中，頗令人惋惜。由於體育建設在國內大環境中屬於弱勢項目，而體育文史領域更是弱勢中的弱勢部分，因此亟待國人予以重視。

肆、效益評估

「體力」即「國力」，可作為國際交流、形象宣傳、國力展現的一種方式。也是一個國家社會的重要象徵，新聞資料更忠實地反映了當時的事件及歷程，這些珍貴史料的傳承，記錄了社會變遷的

脈動，倘能透過一套完善且具有分享典藏機制的系統，將開啓國家民族承先啓後繼往開來的先鋒，讓那些在運動場上拚搏一生的光榮，得以成為世人的典範。

鑒此，我國體育新聞數位典藏資料庫，打破時間更迭，體育歷史資料得以串連國家歷史、社會發展、學術研究、史料分析等構面，彰顯其整體脈絡性，電子文獻資料的存在充分發揮其實用價值，日新月異的當代數位遇上洞悉古今的歷史文獻，巧妙地進出數位典藏機制，創造披古通今之契機。

本資料庫以國立臺灣體育運動大學之「體育新聞剪報資料庫」為基礎，並藉由「獎勵大學教學卓越計畫」、「中區區域教學資源中心計畫」、「國科會國家型數位典藏計畫」等經費補助，歷經七年時間始有今日風貌，目前收錄民國73年至99年將近20萬則體育相關新聞報導，以彌補科技不發達年代所留下的資料，提供後人查詢運用。

另外並輔以體育照片系統內，所保存千餘張珍貴體育影像，或體育界人士一生奮鬥的影像紀錄，



將紙本檔案掃描成pdf格式保存。（圖片提供／許光熙）

系統內也保存著本校學位論文、學報等學術性資料，可說是一套頗具特色的體育資料庫，其效益如下表1。

本數位典藏成果已完全且無償公開於網路上，各界人士均可不限時地取用，對於古今體壇風雲人物、競技賽事、政策演進及轉折點……等細節，提供了正確而珍貴的史料證據以為佐證，裨益我國體育發展源遠流長。

表1 體育新聞數位典藏資料庫之效益一覽表

效益面	效益指標
國家面	1. 完整且有系統的保存我國體育文化重要資產。 2. 透過資訊科技，將所收錄資料免費提供社會大眾使用。 3. 喚起國人對體育之重視，達到提昇體育發展之目的。
社會面與經濟面	1. 承傳體育史料保存之經驗。 2. 節省民眾查詢資料之經濟成本，並提高資源使用效益。 3. 培養參與資料庫建置人員之專業能力，為社會作育英才。
學術面	1. 建立資源共享機制與平台。 2. 提供體育教學資源與研究體育政策之演化過程。 3. 提升體育史的學術研究廣度與深度。 4. 引導本校成為體育資產數位典藏之卓越機構。
技術面	1. 體育文史數位典藏技術及運用之概念創新。 2. 可提供資料典藏與系統建置經驗予其他機構參考。



人工輸入新聞檔案各欄位資料。(圖片提供 / 許光熙)

伍、結語

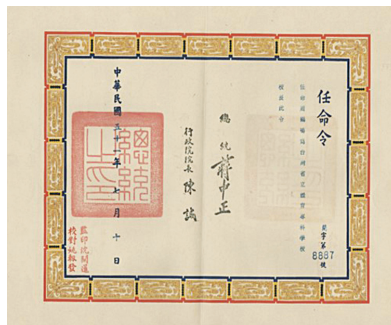
臺灣不是沒有體育歷史，而是沒有為歷史做見證及保存的工作者，「體育競技」與「體育文化」的發展是國家大計，需投入相當人力與資源，並建立整合機制才能發揮效益。我國目前尚缺乏健全機制，也未能建立社會共識，主管機關也缺乏輔導與支持，其結果導致國民對於體育的認知僅侷限於「競技運動」、「熱門的運動」、「比賽的結果」等等，至於「體育的文化」、「體育的歷史」、「運動休閒與應用」等都尚有進步空間。綜合言之，針對我國體育領域，應提倡「競技發展」與「文化保存」雙軌並行之觀念，唯有完整典藏體育的「動與靜」、「力與美」的成果，才是我國體育事業發展的最高境界。🏆

作者趙春富為國立臺灣體育運動大學體育室設施管理組組長、許光熙為國立臺灣體育運動大學教授兼運動教育學院院長

註一、教育部為發展高等教育於民國93年訂頒「獎勵大學教學卓越計畫」，由各校提出計畫透過競爭型獎勵機制，鼓勵提昇教學品質並發展卓越大學典範，促使高等教育在激烈的全球競爭潮流下，不斷創新突破以提昇競爭力。(資料來源：教育部獎勵大學教學卓越計畫)



範例之一。(圖片提供 / 資料庫內容)



總統任命周錫鳴教授為省立體專首任校長。(圖片提供 / 許光熙)

註二、以逢甲大學為中心申請設立「中區區域教學資源中心」，並以中部四縣市為範圍，共有13所大專院校加入，建立以典範移轉、合作共享、共創加值為主要運作機制，建立共同平台以整合與運用校際資源，協助夥伴學校提升教學品質。

註三、科技部「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」，為呈現臺灣文化、社會與自然環境之多樣性的數位內容，並將此數位化產出進行加值應用或與國際交流。在此目標之下，廣向民間公私立單位公開徵選計畫，除針對數位化工作流程與技術，結合國際標準，另兼顧本土化的需求，形成跨自然與人文、文化與科技領域的系統性整合，建置臺灣多樣性知識網，提昇國際能見度。(資料來源：數位典藏國家型科技計畫官方網站)

臺灣棒球資料數位典藏之現狀與展望

文 / 謝仕淵



第12屆亞洲棒球錦標賽冠軍之合影。(圖片提供 / 教育部體育署)

壹、前言

棒球被稱為臺灣國球，歷史發展已逾百年，從日治時期奪得臺灣首次少棒冠軍的高雄一公（今高雄市旗津國小），1931年嘉農奪得甲子園亞軍，戰後初期中華隊的出現和六行庫盛行的時代，1968年紅葉少棒，及其所揭開的三級棒球熱，1980年代以降的世界成棒五強，以及這30年來的職棒熱潮以及那些在他國揚威的棒球好手，幾乎每個世代的臺灣

人，都有印證一個時代的棒球記憶，以及屬於自己的棒球夢。（謝仕淵，2017）

每當重要的比賽，扣人心弦的時刻再現時，棒球總能深刻的牽動著國人之心，其風行之廣、影響之深，均非其他運動可堪比擬。由於如此，相關印證此些歷程的資料，為數亦相當豐富，種類相當多元，或者藏於各公家機關單位，或者收藏於民間個人之手，棒球有多豐富，資料應該就有相同程度的

精采。幾個重要的體育事務經營與推動單位，例如體育署與中華職棒聯盟，亦分別成立線上文物館與數位典藏平台。

棒球的資料，因此有著多重的豐富層次。在許多檔案中，我們會看見特別是公營單位中的球隊與球賽的組成與運作。在圖書文獻的資料中，有大眾期刊中所見的棒球迷熱情，有學校資料中看見體育活動中的棒球。老照片中，那幾乎就是缺乏文字記載的民間，如何用照片寫下自身棒球史的印證，而更進一步在影片資料中，看見動態影像所散發的運動熱情，它並不如檔案文獻般，堆疊出關於長時間脈絡的理解，但卻是燃起運動熱情的最佳觸媒，甚至是招喚往日時光的最佳工具。

然而，這些資料收藏在何處？又或者如何體現近用的精神，讓承載國球歷史與精神的棒球資料，成為可親可用的公共財，應該是刻不容緩的課題了。因此，經由數位典藏技術的介入，讓資料標的物經由處理過程後，改變其載體性質，進而增加其可流通性。加之，在晚近如大數據、數位匯流的時代裡，這些本來不相干的資料，或許能夠有不同的聯結，讓我們看見資料與資料間，許多未曾想像的關係。以下，本文分別對數位典藏的資料現況及其未來數位化的展望，略抒己見。

貳、臺灣棒球資料數位化的現狀之一：文獻類

臺灣棒球資源最為豐富，但也最為分散的相關文獻資料，然而，這些材料卻是得以架構出完整棒球史形貌的必要素材。這其中包括了各種圖書、期刊、雜誌、報紙、檔案、日記、各種不同書信手稿等各種不同素材。相關數位化處理的現況，基本上

可分為數位化圖檔與全文內容繕打等兩個層次，並加以不同格式規範的著錄。

一般來說，1930年代起至少到1980年代期間，棒球迷對於棒球資訊的閱聽來源，最重要的媒體為報紙，從日治時期的《臺灣日日新報》、《臺南新報》、《臺灣新民報》，以及日本《朝日新聞台灣版》，或者戰後初期的《聯合報》、《中央日報》、《徵信新聞》等，均已有所不同檢索程度的資料庫，其中聯合知識庫並可提供聯合報系相關新聞的全文檢索，這些不同的報紙資料庫，大多為民間公司開發經營，多能經由合理付費取得資料，無償使用者例如國立臺灣歷史博物館的「《臺南新報》資料庫」，以及國立公共資訊圖書館的「數位典藏服務網」，蒐羅了戰後初期《民聲日報》、《民報》、《工商日報》等媒體，相關棒球新聞超過5,000筆。

而就期刊來說，日治時期與戰後的期刊雜誌，分別已由國家圖書館與國立臺灣圖書館建立的檢索資料庫，可得以進行刊名、作者、標題與關鍵字等，臺灣圖書館的日治時期期刊與書籍的資料庫並可提供相關資料的圖檔。除此之外，例如臺灣文學館的臺灣文學期刊目錄資料庫中，亦可檢索到不少棒球資料。換言之，這類的資源最豐富多元，但也最難掌握。並且民間收藏的力量更是不容小覷。例如戰後初期臺灣省棒球委員會曾出版《棒球界》雜誌，可說是相當重要的資料，但公立典藏機構都未有收藏，僅在若干私人手中。

而就政府檔案或者各層級民意機關之資料，則是近來數位典藏有相當進展的部分，日治時期的臺灣總督府公文類纂，已在臺灣文獻館的平台上可供檢索並提供影像檔。而依檔案法執行相關檔案揀選

整理與公開的國家檔案局，蒐羅了各級機關、學校與事業單位的相關資料，其中關於棒球的檔案就有近千件（截至2020年1月為止）。目前為止從各縣市到立法院的議事錄，已有可供檢索的資料庫，透過相關檢索而得的資料，亦可看見民意機關與行政機關就棒球事務的推動所進行的討論。

其他例如日記中的運動參與則亦有相關資料庫，或者棒球參與者的背景，都能在相關人事鑑與職員錄的查知，但受限於篇幅之故，以上所論僅是文獻類中，較為常見的數位典藏型態的棒球資料。相關資源的數位化進程，屬於現在進行式，每隔一段時間，都有會新的累積，對於國人了解棒球的過去與現在，自當會有所助益。

參、臺灣棒球資料數位化的現狀之二：影像類

相對於文獻資料有助於釐清脈絡，影像資料最能呈現棒球運動最具張力的一瞬間。一般來說，影像類資料可以分為照片與影片兩種類別。

最具有歷史價值的為國家電影中心所藏關於臺灣電影製品廠的新聞影片，其中有著從1950年代到1970年代中晚期的棒球紀錄片，這些影片當時製作具有新聞片性質，是三台尚未普及時，官方紀錄與宣傳之用。其他像是國家圖書館的數位影音服務系統，蒐羅了臺視新聞、華視新聞雜誌等數位資源，光是與棒球有關的報導，大約就有4,000多則。

晚近30餘年來，緯來等體育頻道所收藏的影片，可說是記錄職棒發展30年以來最好的見證。而許多紀錄片的劇組，各自留下了不少資料，例如公共電視曾經製作過《台灣棒球百年風雲》等一系列臺灣棒球紀錄片，相關母帶大約就超過100小時，

是相當值得經由數位化典藏的重要資源。

相關照片資源，則可以中央社、國家文化資料庫的資料為例，有相當歷史的中央社，保存著1950年代初期迄今與臺灣棒球有關的老照片，其中戰後初期部分因為少見而珍貴。而以十幾年前國家型數位典藏計畫為基礎而成的國家文化資料庫，與棒球有關的影像，大約也都有數千之多。晚近40年來，記錄三級棒球以來的棒球老照片，廣泛亦存於各媒體，可想而知數量相當豐富，但除《聯合報》、《民生報》外，實情都未能詳知。

其他像是棒球參與者私藏的老照片，數量更是有可能數倍於前述相關典藏單位，以筆者所接觸過的訪談者，起碼有5,000張以上的照片，此部分目前並無好的統整，更有待後續有系統的開展數位典藏計畫。

肆、台灣棒球維基館

由淡江大學資圖系林信成教授所主持的台灣棒球維基館，以wiki開放協作方式，供大眾對新聞報導之外的相關資料加以彙整，以充實我國棒球發展的歷史紀錄。該平台目前註冊人數超過萬人，累積點閱次數超過5億，經營卓然有成。經由共筆協作的方式所產生的內容，堆砌的就是國人普遍的棒球熱情，棒球的歷史若是臺灣人的集體記憶的一部分，經由平台共筆臺灣棒球資源，是迄今以棒球為主題，最為重要的典藏成果。

目前棒球維基館的頁面超過兩萬頁，除了各種辭條的解釋，還有相關棒球專欄與文物數位化的成果。其中，中華民國棒球協會的部分收藏亦經維基館團隊數位化，可供公眾閱覽，再者，1950年代國家代表隊代表性選手洪太山的相關照片與文物，以

及著名棒球教練葉國輝的收藏，亦可見於維基館平台。

臺灣棒球若是全民運動，或具有國球之地位，其相關歷史的建構、資源之典藏，應能以經由協作與共筆之機制來完成，這其中若或有除錯機制是否完善的問題，但對比於官方常以提供正確訊息的態度，卻往往扼殺了多元歷史的活力與精采，台灣棒球維基館是真正體現來自民間熱情的棒球，最終也應由民間建構的行動與價值。

伍、結語：從現狀到展望

綜上所述，棒球堪稱是我國最為風行之運動，發展脈絡也約當超過百年。資料豐富且多元，各自典藏單位的數位化進程亦在近年有效率開展。但相關的數位典藏計畫，始終缺乏通盤規劃，各種技術的涉入程度不一，注錄格式也尚缺整合，彼此之間若有形成數位匯流（Digital Convergence）之效益，必須有通盤性計畫，方能發揮綜效。

棒球的數位典藏工程，不僅是資料型態與媒介的改變，這些資料彼此之間倘若有適當的技術應用，將能產生各種有意義的聯結，例如經由視覺辨識技術的老照片，可以找出巨量照片中，原本無法辨識的影中人，加之與文獻資料的對照。一張張原本陌生的運動參與者面貌，或許就能成為一則又一則，臺灣人參與棒球運動的履歷書。或者，經由資源的數位化行動，亦能有效加速公共化與產業化的進程。📍

作者謝仕淵為國立成功大學歷史系副教授

參考文獻

謝仕淵，《新版 臺灣棒球一百年》，臺北：玉山社，2017。

國立臺灣歷史博物館的台南新報網址為<https://resource.nmth.gov.tw/newspaper/cgi-bin/g32/s3gsweb.cgi/ccd=Z1UbCl/main?db=newspaper&mode=advance>。國立公共資訊圖書館的數位典藏服務網<https://das.nipi.edu.tw/cgi-bin/g32/gswweb.cgi/login?o=dwebmge&cache=1579753183886>

國家檔案資訊網，<https://aa.archives.gov.tw/index.aspx>。

地方議會議事錄資料庫<http://journal.th.gov.tw/query.php>與立法院議事錄檢索系統<https://lis.ly.gov.tw/lymtsysc/lymtsystp?@751743773>

國家電影中心的查詢平台為<http://search.ctfa.org.tw/TFDBSearch/index.php>

國家圖書館數位影音平台為<http://dava.ncl.edu.tw/FirstCategory.aspx?SubjectID=Subject01&id=1>

台灣棒球維基館網址為：<https://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php?title=%E9%A6%96%E9%A0%81>。



蒲浩明雕塑－嘉農棒球隊吳明捷
（圖片提供／教育部體育署）

臺灣棒球數位典藏之跨域整合

文 / 林信成

壹、前言

棒球運動乃臺灣最受全民重視且具歷史傳承價值的體育項目之一，自1906年臺灣總督府國語學校中學部（現今建國中學）成立第一支正式棒球隊迄今，其發展歷史已逾百年（謝仕淵等，2006）。從日治時期充滿殖民主義色彩，到光復初期由戰亂中浴火重生，再到外交困頓時期的三冠王狂熱，最後朝職業棒球的多元發展並走上國際舞台發光發熱，就如同一個多世紀以來臺灣史的縮影，不但是全體國人的共同記憶，更是臺灣文化不可分割的一部分！歷史學者謝仕淵認為：「棒球對臺灣的意義，已不僅是日常休閒的餘興活動，更是臺灣人爭取榮耀的憑藉，超越族群、性別與年齡。這段由無數榮耀所聯繫而成的歷史，不僅專屬於棒球迷所有，且是一段屬於臺灣人的集體記憶，有助於認識與認同臺灣的共同歷史。」（謝仕淵，2006）

由於臺灣棒球文化多元、史料豐富，具有獨特性與歷史性，值得有系統、有組織的典藏與保存。因此，本文作者乃於2004年選擇以臺灣棒球為主題，向國科會（今科技部前身）提交數位典藏計畫，希望藉由資訊科技之助，以達到有效保存、傳播臺灣棒球文化資產之目的。所謂數位典藏（Digital Archives）意指將各式各樣具文化保存價值的藏品或活動，包括器物、書畫、文件、典籍、建築、標本、藝術表演、民俗節慶……等，轉化為數位內容形式，如：文字、圖像、影片、聲

音、動畫……等，儲存於數位典藏系統之中，以利使用者管理、取用、展示、傳遞與應用（林信成，2010）。自20世紀末，世界各國即不遺餘力推動以數位典藏為核心的數位圖書館或數位博物館計畫，如美國的「美國記憶」（American Memory）計畫、「國家數位圖書館計畫」（National Digital Library Program）；加拿大的「加拿大文化資產資訊網路」（Canadian Heritage Information Network，簡稱 CHIN）；澳洲的「澳洲數位圖書館先導計畫」；聯合國教科文組織和美國國會圖書館推動的世界數位圖書館（World Digital Library，簡稱 WDL）計畫；以及我國的「數位博物館專案計畫」、「國際數位圖書館合作計畫」、「國家典藏數位化專案計畫」、「數位典藏國家型科技計畫」（National Digital Archives Program，簡稱 NDAP）、「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」（Taiwan e-Learning and Digital Archives Program，簡稱 TELDAP）等。

本文綜合論述作者長期投入臺灣棒球數位典藏計畫，融合數位科技、棒球文化、歷史調研、社群經營、電子出版、使用者研究……等議題，創建並持續經營「台灣棒球維基館」十餘年之經驗，透過線上社群共筆，帶動線下社群共學、共創，達到全民共享、共榮、共好之目標，希望能讓更多人了解臺灣棒球之發展脈絡與文化底蘊，更進一步能共同為臺灣棒球文化資產之數位保存與推廣而努力，也為棒球運動之永續經營盡一份心力。

貳、台灣棒球數位典藏計畫

台灣棒球數位典藏計畫為淡江大學資圖系林信成教授帶領之研究團隊，參與科技部數位典藏國家型科技計畫之研究案，自2004年迄今已有16年歷史，陸續創立了「台灣棒球運動珍貴新聞檔案數位資料館」、「台灣棒球維基館」、「臺灣棒球數位文物館」等數位典藏網站，目的在建立具文化保存價值的數位化棒球史料庫、知識庫，以協助人們探索臺灣棒運發展的軌跡與社會變遷的脈動。雖然科技部數位典藏國家型科技計畫已於2012年畫上休止符，但我們所創立的台灣棒球數位典藏網站仍持續運作，其中尤以「台灣棒球維基館」最為成功，累積網頁瀏覽量高達5億多次，已成為臺灣甚至華文世界非常重要的棒球網站！

台灣棒球數位典藏計畫之研究成果及整體架構如圖1所示，概述如下：

- 一、台灣棒球運動珍貴新聞檔案數位資料館：這是一個以臺灣棒球歷史性新聞及老照片為主的數位典藏系統。在此網站的研究與建置過程中，也同時探討了數位新聞內容語意描述及分析數位化新聞適用的各式Metadata，並開發Metadata轉換及OAI-PMH協定模組，主要在於解決與數位典藏聯合目錄的資料交換與整合問題。
- 二、台灣棒球維基館：這是一個以開放原始碼（Open Source）軟體Mediawiki所建置的數位共筆系統，整合知識組織技術並開放網路社群共同編輯，使內容更豐富多元，彌補新聞資料庫的不足，成為更具利用價值的棒球知識庫。
- 三、臺灣棒球數位文物館：這是一個棒球文物管理展示系統，與棒球史研究者、棒球文字工作者及棒球界人士的合作，其目的在於將分散各地之棒球文物數位化建檔，供社會大眾查詢應用。



圖1 台灣棒球數位典藏計畫之研究成果及整體架構。（圖片提供 / 林信成）

參、行動研究

為了達到以數位科技保存臺灣棒球文化資產的目標，我們在研究過程中提出以「行動研究法（Action Research）」結合「系統、內容、使用者」三要素的「數位典藏PAOR循環模型」，以作為執行計畫的主要方針，如圖2所示（林信成，2010）。

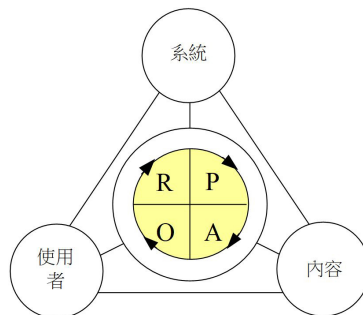


圖2 數位典藏PAOR循環模型。（圖片提供 / 林信成）

所謂行動研究法乃是以實際問題為題材，以解決現實問題為目的的研究方法（張春興，1991）。強調由實務工作者在實際工作情境中，依據自身所遭遇的問題，結合「行動」與「研究」，有系統的收集資料、分析規劃，研擬出解決問題或改變現狀

的行動策略，並付諸實際行動，進而觀察、評估、回饋、修正，以解決問題。最早將行動研究歷程加以模式化的Kurt Lewin認為，行動研究是由許多迴圈所形成的反省性螺旋（reflective spirals），是一個包含了計畫（Planning）、行動（Acting）、觀察（Observing）、評估（Evaluating）與反思（Reflecting）等步驟的演化循環（Robin McTaggart, Participatory Action Research, 1997）。筆者稱之為PAOR循環：

- P：發現問題，擬定計畫。
- A：研究對策，付諸行動。
- O：收集資料，觀察分析。
- R：評估成果，反思修正。

行動研究主要目的在於解決當前問題，而非發展學理基礎。藉由「計畫→行動→觀察→反思」的循環過程，使得實務問題得以解決，現狀得以改善，品質得以提升。因此，是一個反覆循環、持續改進的過程。由於本研究屬實踐應用，許多問題皆發生在實踐行動中，因此，非常適合採用行動研究法。

肆、跨域整合成果

台灣棒球數位典藏計畫所建置的三個網站中，以「台灣棒球維基館」最為成功，也最具跨域整合精神，以下即從「系統、內容、使用者」三面向，說明台灣棒球維基館之跨域整合成果。

一、系統面向

台灣棒球維基館是一個採用自由軟體 Mediawiki所創立的數位共筆系統，藉由資訊人員、棒壇人士、文史專家與網路社群的跨界合作，秉持「共筆共建、共榮共好」之精神，發揮群體智慧（Collective Intelligence），透過線上社群帶動線下社群，進而成為推動棒



圖3 台灣棒球維基館首頁。

球文化保存、棒球教育普及、運動數位行銷的重要平台。

二、內容面向

在內容的跨域整合方面，我們廣邀媒體業者、棒壇人士、棒球文物收藏家或單位、棒球文史研究者、資訊人員與網路使用者，建立合作伙伴關係，並對臺灣棒球文化資產，以掃描、採訪、拍攝等方式進行資料的蒐集與記錄，包括：（一）對臺灣棒壇昔日文獻、書籍、圖稿、文物或老照片等珍貴資料，徵得原擁有者同意，翻印或翻拍，並分享於本研究建置之系統平台上；（二）對棒壇耆老進行口述歷史，蒐集最直接的影、音記錄，並整理成數位文稿，再將這些最忠實的田野採訪紀實，以數位文字與影音方式，呈現於本研究建置之系統平台上；（三）針對體育文化相關之人、事、時、地、物進行紀錄片錄攝、後製，蒐集第一手影像圖照資料，再將這些紀實影像呈現於本研究建置之系統平台上。

曾與台灣棒球維基館進行跨域合作的專業單位與個人，以及合作的内容有：（一）聯合知識庫授權自聯合報創立以來的棒球老照片及

歷史新聞；（二）拍攝中華民國棒球協會典藏之三級棒運時期的獎盃、錦旗等文物；（三）拍攝紅葉少棒紀念館典藏之紅葉少棒文物、報導；（四）訪談棒壇耆老洪太山先生，並掃描其收藏之老照片；（五）拍攝棒球文物收藏家葉國輝先生典藏之棒球文物；（六）與棒壇耆老謝明勇先生合作推出棒球講古單元「勇伯e擊棒」……等。如圖4至圖9所示。



圖4 聯合知識庫授權之棒球老照片（以郭泰源為例）。

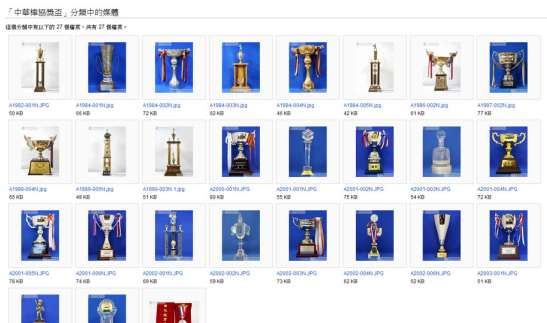


圖5 中華民國棒球協會典藏之三級棒運時期文物。



圖6 紅葉少棒紀念館典藏之紅葉少棒文物、報導。

此外，與網路社群合作編輯的資料頁面則高達2萬8千餘頁，使用者上傳的照片也有2萬多幅。如此豐富多元的數位內容，已成為台灣棒球維基館的特色。

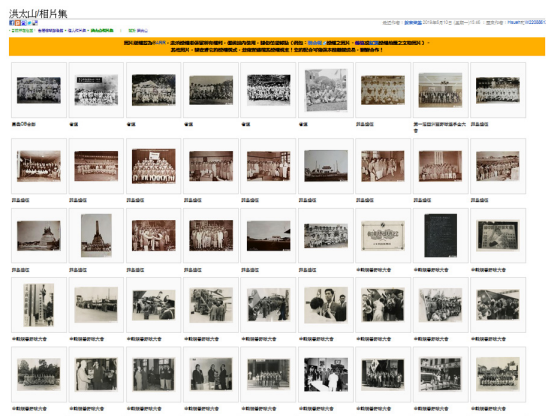


圖7 棒壇耆老洪太山先生典藏之老照片。



圖8 棒球文物收藏家葉國輝先生典藏之棒球文物。



圖9 與棒壇耆老謝明勇先生合作推出「勇伯e擊棒」單元。

三、使用者面向

為了瞭解台灣棒球維基館的網站使用狀況和使用者的資訊行為，我們採用Google Analytics進行大數據分析，以做為系統改善的參考，希望進而達到提升系統品質與使用者滿意度的目標。本網站自2008年6月起，開始採用Google Analytics進行大數據分析，截至2019年12月止，共11年7個月期間，網頁瀏覽量已高達3億1453萬餘次，使用者逾2619萬人次，如圖10所示，這些使用者分佈於全球2百多個國家，主要多是華人聚居的城市！

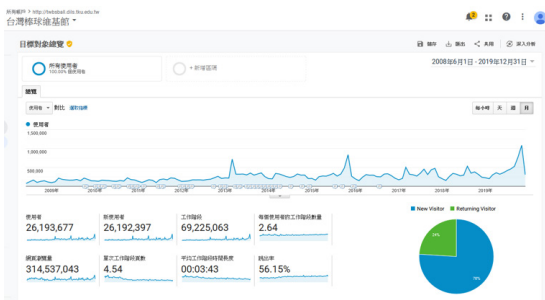


圖10 台灣棒球維基館使用狀況之大數據分析。

伍、結論與願景

十餘年來，台灣棒球數位典藏計畫結合棒球文化、數位科技、歷史調研、社群經營、電子出版、影像敘事、使用者研究……等議題，藉由共筆、共創，達到共享、共好之目標，為棒球文化資產之數位保存與推廣而努力。

這是一個持續進行的長期計畫，即使目前已無來自任何公部門的經費補助，但未來仍將本著數位共筆精神，由網路社群協同合作，無論是在系統、內容或使用者面向，都將遵循行動研究PAOR精神，反覆改進，以使其內容愈來愈豐富、合作者愈來愈多元、使用者愈來愈踴躍、系統也愈來愈貼近使用者需求。🌱

作者林信成為淡江大學資訊與圖書館學系教授

參考文獻

- 謝仕淵等著，**台灣棒球百年史**，（臺北市：中華民國棒球協會，2006），頁13。
- 謝仕淵，**紀錄棒球史，是為了榮譽**，A15版（臺北市：中國時報，2006年8月8日）。
- 林信成，**開放式數位典藏系統之研究**（臺北市：文華，2010），頁6。
- 世界數位圖書館，<http://www.wdl.org/>（檢索於2020年1月10日）。
- 數位典藏與數位學習國家型科技計畫，<http://www.teldap.tw/>（檢索於2020年1月10日）。
- 台灣棒球運動珍貴新聞檔案數位資料館，可得自<http://ndap.dils.tku.edu.tw/>（上網日期：2020/1/10）。
- 台灣棒球維基館，可得自<http://twbsball.dils.tku.edu.tw/>（上網日期：2020/1/10）。
- 臺灣棒球數位文物館，可得自<http://museum.dils.tku.edu.tw/>（檢索於2020/1/10）。
- 林信成，**開放式數位典藏系統之研究**（臺北市：文華，2010），頁19-20。
- 張春興，**張氏心理學辭典**（臺北市：東華書局，1991），頁12。
- Canadian Heritage Information Network, "Digital content development and heritage resources," <https://www.canada.ca/en/heritage-information-network.html> (accessed Jan 10, 2020) .
- Renato Iannella, "Australian Digital Library Initiative," D-Lib Magazine, 2, (December 1996) <http://www.dlib.org/dlib/december96/12iannella.html> (accessed Jan 10, 2020) .
- Robin McTaggart, *Participatory Action Research*, State University of New York Press, Albany, 1997, p.27.
- The Library of Congress, "American Memory," <http://memory.loc.gov/> (accessed Jan 10, 2020)

排球文物數位典藏 在體育資產保存上的意義

文 / 黃谷臣、胡文雄



虎風排球隊隊職員。（圖片提供／黃谷臣）

壹、數位典藏與體育文化資產保存

體育文化資產可分為有形的文物與無形的非物質文化；有形物質如場館、設備、衣物、用具；無形的非物質文化，包括各種表演、表現或精神等（許義雄，2006）。然各項體育文物皆難以抵擋歲月的摧殘，即便如場館建築都有可能因風化而崩

毀，更何況是衣物、用具等，若在非環境控制的條件下，可能受潮濕、蟲蛀、發霉等影響，在文化資產保存上增加許多困難。隨著數位科技的發展，資訊應用的層面日新月異，不僅改變了彼此溝通的方式，也改變了知識散播和資訊儲存的樣態，對社會發展帶來革命性的影響，將具有保存價值之實體或

非實體文物以數位化技術予以保存及應用，使其成為具有價值與共通性的物質文化，是現今歷史文物保存的重要趨勢。

體育運動的發展，不論從社會體育或是學校體育來看，都有著多面向的崢嶸與不同過往的豐功偉業，在體育界先進們的胼手胝足努力耕耘下，才有今天的榮景。當體育界的先進耆老前輩們，紛紛告老或凋零，藉由文字的紀錄，圖片文物的保存，或是口述記錄等，讓我們得以感懷每位前輩們的辛勞付出與諄諄教誨。照片、書籍、聲音、文物、器物等就像是一面鏡子，紀錄反映我們的生活與文化，重要、獨特、稀有的文物，更是人類文明的重要紀錄，唯有透過有系統的紀錄與保存，才能在人類長遠的歷史中留下一些印記，若未能妥善保存，毀損之後將永不復存。

臺灣排球運動的發展與歷程有其特殊之時空背景，猶如臺灣文化的縮影，更與日治時期的行政作為密不可分，臺灣體育協會於1922年邀請Franklin H. Brown來臺指導排球後，開啓了臺灣排球運動的大門，在北部興起並逐步往中南部紮根，更在各級學校中刮起一陣風潮；在戰後的40~60年代，臺灣經濟由蕭條轉趨復甦，加上政府大力鼓吹，各縣市紛紛成立排球隊，並在軍中持續推動，成立各軍種球隊，舉辦各類競賽如省運、國校教職員排球賽、中等學校排球賽等；在物資缺乏的年代裡，體育競賽在生活娛樂與休閒活動中便演重要的角色；直到70年代我國在外交上屢遭挫敗，在國際情勢中與對岸所形成的競爭下，體育外交更成為重要的管道，在排球運動方面，分別派隊參加亞洲盃排球賽，外派優秀教練到中南美洲進行交流等，都是與國際接軌的重要手段。經過日治時期的萌芽、生根及光復



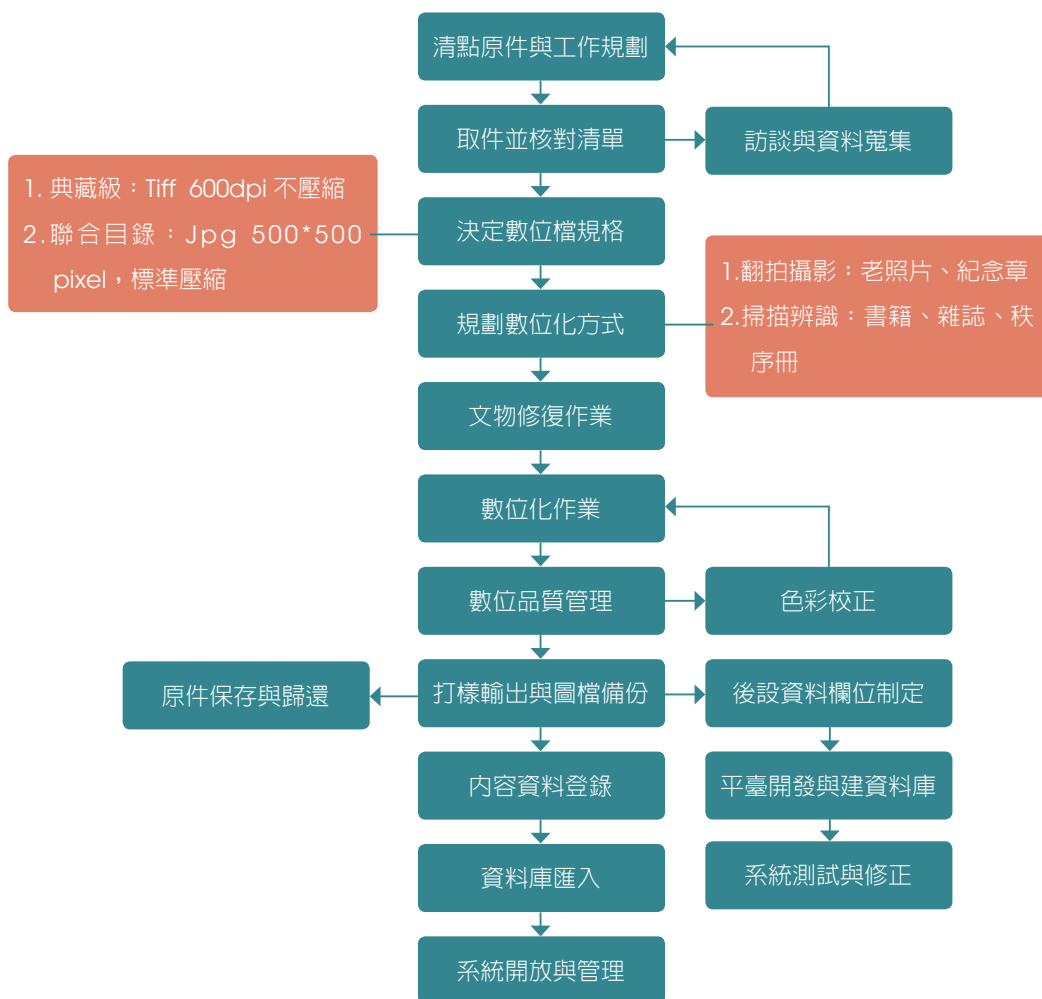
臺灣最早的男子排球賽（北師V.S鐵團）。（圖片提供／黃谷臣）

後國人的努力推展，排球運動已成為國人所喜愛的三大球類之一（胡文雄、蔡崇濱，1997）。

貳、排球文物數位典藏的歷程

在數位典藏與數位學習國家型研究計劃的支持下，筆者應用數位典藏的流程，將胡文雄教授歷年來精心收集與整理的文物資料，進行文物數位化。胡文雄教授專研於臺灣排球史，在各大報章雜誌為文撰寫排壇事紀，他總是親自訪談排壇耆老前輩，同時搜集整理相關佐證文物，在其研究過程中許多耆老相繼凋零，歷史文物資料因而消失，加上諸多文物皆為私人珍藏，取得不易，更加深了研究上的困難。胡教授感嘆歷史文物之珍貴但生命有限，因此，無私地分享其珍藏的文物素材，透過數位典藏計畫的協助，以數位化的形態保存並呈現本土資料，提供史學研究及臺灣本土文化活動研究的素材，促進體育文化資產的累積與傳承（林信成，2010）充實臺灣文化、社會與自然環境的多樣性。

本計畫共徵集了包括照片、紀念章、錦旗、秩序冊、獎牌及雜誌等，蘊含歷史意義的文物，共計



數位化流程圖

有544件，時空範圍涵括1924年至2009年間。在數位化的流程中，主要工作項目大致分為：資料蒐集與整理、資料結構分析與後設資料之建立、典藏資料數位化及權利盤點、系統分析及網站設計、評估與改善等措施。

一、資料搜集與整理：本計畫採用三階段資料分類，第一階段為文物類別，將所有文物素材依照照片、書籍、獎牌、紀念章、錦旗和秩序冊等

進行分類。其次以活動賽事為類別依據，例如中等學校運動會、全國運動會等。第三階段則依事件時序編列文件編號。

二、在資料結構分析及後設資料建立階段，所有欄位制訂與資料著錄係參考都柏林核心集（Dublin Core）項目編定如下：

（一）圖片編號（Identifier）：數位檔案編碼區分成三部分，第一碼P為照片類B為

書籍類。第二碼J為日治時期，T為中華隊，GM省運男子組，GW省運女子組，S為三軍球隊，V為臺灣省排球賽，E為臺灣省國校教職員排球賽，H為臺灣省中等學校排球錦標賽，M為五王杯排球賽。第三碼為流水號。例P-J-01 及 表示照片類，日治時期，編號第1張。

(二) 標題 (Title)：作品題名或名稱。

(三) 主題 / 關鍵字 (Subject)：作品的主題和關鍵字，便於資料庫檢索用。

(四) 描述 (Description)：文件的摘要或影像資源的內容敘述。

(五) 出版者 (Publisher)：負責發行作品的組織。

(六) 貢獻者 (Creator)：作品的提供者或創作者。

(七) 資料格式 (Format)：資訊的實體形式或者是數位特徵。

(八) 識別碼 (Identifier)：字串或號碼可用來唯一標示此作品。

(九) 關連 (Relation)：與其他作品（不同內容範疇）的關連，或所屬的系列和檔案庫。

(十) 時空涵蓋範圍 (Coverage)：作品所涵蓋的時期和地理區域，為了擴大資訊運用的廣度，研究針對事件內容發生地點對應地圖資料，於google 地圖中定錨已取得地圖座標，以作為後續擴增實境的加值應用或未來進行數位學習的點位座標。

三、典藏資料數位化及權利盤點：進行數位化前須檢閱清單物件資料及文物狀況，同時著手進行

文物修護處理，在擬訂數位化格式後，以數位相機、掃描器等工具，對歷史文物進行拍攝、校正及儲存，同時進行數位品質的管理，相關的流程。在處理完數位化工作後，接續權利盤點，為後續加值應用之基礎，及避免侵害他人權利之訴訟風險。在數位典藏與數位學習國家型科技計畫下設盤點暨法律諮詢團隊，協助各計畫執行權利盤點作業，以釐清各計畫執行數位典藏成果之權利狀態。針對本計畫數位化成果上的各類相關權利包括著作權、肖像權、隱私權、姓名權等，逐筆進行盤點。

四、系統分析及網站設計，在建構文物典藏時，考慮幾個面向，包括內容管理容易性、共享互動功能、使用者及角色流程的控制、網站維護、後續支援及社群力量使用等因素提出需求，透過專家小組討論的方式，進行多個數位平臺的評選，定期性召開研究小組會議，以討論網頁內容、資料呈現的格式及系統操作性等。

五、評估與改善措施：實質系統開發後，經過建立資料庫、系統測試與修正，並在網頁中嵌入 Google Analytics的服務，用以瞭解網頁使用



屏東公學校獲得高雄高女主辦排球大會小學組優勝。(圖片提供 / 黃谷臣)

者的特性及網頁可改進之處。同時將藏品上傳至聯合目錄，進行異地備援，避免因系統轉換或硬體更新所造成的損害，以確保藏品之永續保存。

參、後續發展的問題與困難

由體育運動的發展可以窺見一個國家的文化、社會、經濟、政治背景的發展（林玫君，2010），從體育文化資產的角度而言，透過數位典藏的方式，將賦予大眾文化的意義，透過對話與參與實踐的機會，才能造成具有溝通對話的效果。若簡化文物資訊，將導致文物缺乏歷史脈絡，例如觀看一張照片，若無相關背景導引，充其量只是一張老照片，並未賦予新生命，文物需要有足夠的解釋或故事背景，才能滿足閱聽眾的需求。因此，本計畫以事件關連的方式或時間軸的概念來深化文物的內涵，闡述文物的歷史背景將更具有其意義。

拜資訊科技的發展所賜，在傳統知識使用與管理者的角色造成極大衝擊之外，5G技術更顛覆我們的生活模式，透過行動載具進行在教育學習已不再是遙不可及（宋曜廷、張國恩、于文正，2006；

李沃牆，2019），未來連結文物及古籍地圖等資料透過定位標記等功能，可在現有場景中串聯過去的事件，以擴增實境（Augmented Reality）的呈現學習內容，以虛實互際的方法吸引使用者產生興趣，進而學習該議題。然而在執行數位典藏計畫時遇到幾個問題亟待解決。

- 一、資料長期保存：由於電腦科技的發展日新月異，伴隨著軟硬體升級，資訊檔案保存的格式必須標準化。以避免未來因軟體升級或硬體系統更新所造成不相容的現象，所以技術保存將以其最原始的格式儲存。
- 二、異地備援（Redundancy）：著眼於資訊安全，將數位資訊重複一份、異地存放。數位資訊保存可能因受媒體、電腦儲存格式、資訊生命週期、政策、檔案及機構人力與技術等影響，透過異地備援可避免受到相關的影響。
- 三、著作權問題：在數位典藏中著作權問題是常遭遇的問題。雖然著作權法第48條容許圖書館、博物館、歷史館、科學館、藝術館等文教機構，得基於「保存資料之必要」重製其收藏之著作，但數位化後提供公眾使用或進行加值利用，便會涉及著作權的問題。因此進行數位典藏前須對該文物的著作權之保護與權利歸屬狀態加以釐清（謝銘洋、趙義隆、陳曉慧，2008）。
- 四、內容描述之問題：本研究的藏品係累積數十年的收集而來，早期蒐集時較缺乏系統性的分類，加上文物提供者部分已往生，在內容描述上，因不完全了解藏品的背景，所以在內容描述著錄時，只能透過一些參考資料或耆老的口述歷史來增加內容的詳實性。



台電排球隊獲第十八屆全省排球錦標賽男甲組亞軍。（圖片提供／黃谷臣）



第2屆台灣省運動會紀念章。（圖片提供／黃谷臣）

肆、結語

本計畫在執行數位學習與數位典藏國家型研究計畫的效益與成果如下：

- 一、重現藏品原貌：以高畫質數位相機及掃描器進行文物的數位化，使得藏品資料得以原始風貌在網路上流通，提供學術研究及教學使用，以新的形式拓展藏品的價值。
- 二、不受限於時空的傳遞管道：透過網路無遠弗屆的特性，傳遞資訊跳脫時空的限制，本計畫提供排球運動文史資料，造福研究者，可省卻檢索資料時的往返交通花費及申請藏品許可之困難。
- 三、提升資訊應用的廣度：經過數位化的文物，未來可以延伸運作為多媒體的素材，以利於教學使用，教學內容結合藏品資訊，加深學生印象，可激發學生學習興趣。同時在資訊化的過程減少傳統出版所造成的紙張消耗，有助於環保推動。
- 四、建立標準數位化流程：透過數位典藏計畫的推動，擬定之數位化標準與工作流程，讓數位化工作者，有標準可循，願意參與數位行動，加速數位分享，進而促進數位產業發展。

體育文物徵集需耗費大量的時間與精力，本計畫透過深度訪談當事人，才得以探究事件關係脈絡。本計畫將胡文雄教授的近五十年的藏品進行數位化工作，但因史學研究的多面相及各史學家觀點的不同，描述事件上仍會有個人經歷及感受差異，研究已盡可能就事件關連上的相關人物進行訪談記錄，期望忠實記載呈現事件的原樣，但研究仍會受到部分局限；因此未來應擴大參與層面，與排球協會或各縣市排球委員會合作，補齊各類藏品資料，以擴大文物徵集的範圍，充實臺灣文化、社會與自然環境的多樣性。📍

作者黃谷臣為淡江大學體育事務處教授、胡文雄為淡江大學體育事務處退休副教授

參考文獻

- 宋曜廷、張國恩、于文正（2006）。行動載具在博物館學習的應用：促進「人一機一境」互動的設計。*博物館學季刊*，20（1）17-34。
- 李沃牆（2019）。全球5G產業發展趨勢及前景。*會計研究月刊*，400，15-19。
- 林玫君（2010）。體育、歷史與數位典藏，*體育文化資產數位典藏發展研討會論文集*，95。
- 林信成（2010）。體育數位博物館之芻議-從開放式數位典藏系統談起，*體育文化資產數位典藏發展研討會論文集*，1。
- 胡文雄、蔡崇濱（1997）。*排球運動史話*，台南：供學出版社。
- 許義雄（2006）。運動文化資產之保存，*棒球文化資產保存研討會手冊*，3。
- 謝銘洋、趙義隆、陳曉慧（2008）。數位典藏之保護與授權加值應用相關法律問題探討。*藝術教育研究*，16，77-106。

臺灣足球運動文物保存概況

文 / 林欣楷



1966年默迪卡盃紀念品（藏於中華足協）。〈圖片提供 / 中華足協〉



台灣省政府足球賽紀念盃。〈圖片提供 / 郭榮彬〉

壹、前言

隨著民國67年臺灣開始轉播世界盃，足球運動與臺灣社會的距離迅速地拉近，全民瘋足球成為臺灣人四年一次的社會現象，然而看足球的人多，實際走出戶外踢足球的人卻十分稀少，使足球運動的熱潮屢屢曇花一現，未因此走進大眾的生活之中（王惠玲，2005），更遑論足球社群與臺灣社會之間建立更密切的文化連結。

貳、臺灣足球運動的文化脈絡

臺灣足球運動從長榮中學第三任校長萬榮華（Edward Band）開始有系統的組織足球隊至今

已有100餘年（張厚基，1991），在這段日子中，足球運動在臺灣開枝散葉，漸漸成為臺灣人熟悉的體育運動之一（林欣楷，2019）。追根溯源，臺灣的足球運動在不同族群移入臺灣後大抵可以分成兩條主要的脈絡。

第一條是臺灣日治時期經外籍傳教士與來臺日人帶入的足球運動，在民國20年代（1930）時已經發展出定期舉辦的全島性賽事。隨著第二次世界大戰結束，中華民國接管臺灣，在長期缺席國際賽事以及強調與中國體育運動連結的研究取徑，過去的研究甚少討論臺灣本地的足球社群，直到近年來筆者的研究（林欣楷，2019）才較有系統性的爬梳這段過往。

另一條脈絡以足球協會出版的《中華足球年鑑》（中華臺北足球協會，1998）為代表，強調臺灣足球運動源自中國傳統運動的蹴鞠，以及民國38年以前，中國足球在遠東運動會和參與兩次奧運的輝煌成績，這個脈絡受到國族主義的影響，將足球運動的興衰與競技成績的高低高度連結。民國38年，中華民國政府播遷來臺後，這條脈絡又可細分為香港與來臺的外省族群、華僑學生，但由於香港球員在民國60年代前長期代表中華民國參與國際競賽，因此後者在臺灣的發展也經常被忽略。

然而，臺灣的足球社群在戰後與來臺的外省族群互動頻繁，界線漸趨模糊，但直到民國60年，香港球員確定不再代表臺灣後，臺灣的足球社群才漸漸出現在大眾的視野中（吳俊賢，2006）。同時由於男足在國際競技成績的衰退，女子足球逐漸承接過去重視國際競賽成績的文化脈絡，使木蘭女足也躍入歷史的舞台之中，構成今天臺灣足球的歷史樣貌，而臺灣足球的文物也大致能循著這兩條脈絡產生。

參、臺灣足球文物種類

依據文化資產保存法第三條第一項對於有形文化資產的定義，有形文化資產可簡單劃分為建築、空間、遺址、古物、文化景觀、自然地景等不同類別。



郭榮彬先生與其收藏。（圖片提供／郭榮彬）

若依此法對有形文化資產的定義來討論臺灣足球文物，則包含的種類可謂千變萬化，小至參與競賽時的個人球員、個人心得，大至競賽場地、組織籌備比賽的各類文字檔案均囊括在內。

遺憾的是目前臺灣對於足球運動文物保存並不重視，多數文物多是因為個人的生活經驗、回憶或興趣所典藏，主要的行政組織－中華民國足球協會亦同樣未重視文物的典藏，該會現藏的文物目前主要為民國55年參與默迪卡盃的競賽紀念物，以及民國70年代以來木蘭女足參與各項賽事的珍貴照片。無論民間或官方機關、機構對於文物典藏的輕忽，讓臺灣足球過往已經出現許多難以彌補的空白。以下悉列文物種類與保存狀況。

一、空間（場地）

運動場館是產生運動文化的重要場域，許多運動文物多是在此產生，因此除了有形的器物外，運動空間亦具有其重要性。

從日治時期以來，臺灣承辦大型賽事的



台灣省政府足球賽獎盃。（圖片提供／郭榮彬）



（年代待考）長榮中學林榮商執旗照。
（圖片提供 / 林明宗）



1942年明治神宮大賽主將林榮商獨照。
（圖片提供 / 郭榮彬）

球場歷經新公園球場、空軍足球場、舊臺北體育場、中山足球場臺北田徑場和高雄龍騰體育館，除此之外亦有許許多多或大或小，提供一般社會大眾使用的足球場地。

至今，不僅對於已消失的球場缺乏記載，球場形式、觀眾席範圍等等均難以考據，僅能大致推測過去球場的位置。即使是現存的球場，對於其成為足球場的緣由、經過、活動的球隊亦缺乏考證，使得足球場地多只作為足球運動的活動空間，缺乏文化傳承的空間記憶，以臺南市的建興國中的操場為例，該地原屬於舊臺南市政府，自民國39年起即舉行長榮盃國小足球賽，這使得49年成立的社會球隊南友足球隊同樣以此地為活動空間，但隨著建興國中成立，該球場轉為建興國中的操場，不論球賽或球隊均另移他處，也讓該地今日已失去足球場的文化意義，但在談到臺南早期足球活動時，該地仍然是重要的場域。

二、文字、影像紀錄

相比於空間保存的不足，臺灣目前的文字紀錄相對較為豐富，不僅可以上溯至1910年代的臺灣，學術機關保存的《申報》、《大公報》更可以回溯中華民國早期在大陸的足球發展。而文字影像還可以細分成：官方檔案、新聞報導、參與者心得等不同種類。

現存與足球相關的文字檔案分布相當零散，不僅分布於各縣市政府的檔案局、中央研究院、國家圖書館、國史館等不同的單位，也零散的收藏在不同的電子資料庫中，比如國史館的《總統/副總統檔案文物資料庫》和《外交部檔案》就分別收藏若干與足球相關的紀錄，尚未完整數位化的報章雜誌如《偉華體育旬刊》、《足球年刊》、《足球季刊》、《臺南新報》、《中華日報》等被收藏於不同的學術單位，這些資料不全然以足球為導向，也讓足球文物難以被系統性的蒐集了解，僅能零星



1916年淡水中學足球隊明信片。（圖片提供 / James_Ong）

窺見，此外這些資料多以早期的運動賽事發展為主，對於生活休閒的足球運動描述較為缺失，這是文字資料缺憾的地方。

而目前仍在活動的足球隊如企業甲級聯賽的台電、大同以及早期的聯勤飛駝、臺南南友、東安，高雄聯邦等球隊，除了台電足球隊已經完成《微光前行》的球隊歷史回顧，大同與聯勤飛駝僅在中華足球年鑑一書中提及簡史（中華臺北足球協會，1998），內容常以流水帳的形式敘及曾經獲得的榮譽、參與過的比賽以及部分球員姓名，這樣的撰述方式僅提供路標，卻缺乏更進一步的描述，臺南東安、高雄聯邦則有出版球隊刊物，但目前已經散佚，而上述的文資保存狀況普遍存在於臺灣各地的球隊，每逢相關文資整理都必須從頭爬梳資料尋訪當事人，使得後續的文資整理難度較高，難以形成集體記憶。

而華視與臺視在早期亦有轉播足球賽事，除了世界盃和中華隊的比賽，亦有錄播英格蘭甲級聯賽，這讓臺灣足球史的範圍不僅囊括踢球的族群，更擴及到觀看足球的社會大眾，因此對於轉播的影片亦須重視保存。

三、競賽衍生之物品

此類物品占據足球文物的大宗，包含競賽秩序冊、宣傳品、選手個人球具、球迷應援物、競賽獎杯、獎章等，種類相當多元。但這類物品多為私人收藏，保存數量與保存狀況都難以深入了解追蹤，此類物品亦常隨著時間流逝而大量佚失。以民國108年台電啟動的球隊文資特展為例，台電足球隊在民國68年成軍，但在展覽中展出的球隊展品多以民國90年後的

獎盃、全隊簽名球衣、簽名球、錦旗為主，再往前的文物出現將近20年的空白，這也意味著此類文物在過去缺乏保存的意識，也是目前最迫切需要典藏的文物類別。

肆、臺灣足球文物保存的困境與挑戰

臺灣足球文物保存狀況並不理想，已有大量文物隨著時間散失，主要原因有數點，一、相關單位對於文物典藏意識不足；二、缺乏典藏單位廣泛蒐集留存；三、海外資料眾多，取得不易。

早期，臺灣體育界長期在追求錦標的目標下努力，將大量資源投入運動員的競技訓練和教練培養等實務，因此對於運動文物的典藏較為輕忽，也使得這些文物在第一時間未被即時保存。再者，這些文物是否能夠有效的收藏也啓人疑竇，以目前的足協為例，該會目前僅在辦公室一角規劃櫥窗陳列民



台電球隊文史館足球隊展品。（圖片提供／林欣楷）



台電球隊文史館足球隊展品。（圖片提供／林欣楷）

國90年代以來國際賽事的獎盃，對於文物的保護並未多加著墨。

近年來體育署設置「體育文物數位博物館」網站及啟動體育文物徵集，並於106年起執行體育運動文化數位典藏計畫，及107年辦理典藏運動臺灣記憶計畫，主要就體育文物、體壇耆老及體育史料進行蒐羅、紀錄與數位化，開始逐漸蒐集過去的文物，但透過網路搜尋可以發現，足球相關的文物保存仍有極大的加強空間，數位典藏仍以文獻為主，對於物的保存仍不夠充分，實物典藏亦因牽涉到物品的所有權歸屬以及經費不足，加上缺乏典藏設備與空間，推動上同樣困難重重，因此體育署的運動文物典藏計畫是以數位典藏為主、文物典藏為輔，因此足球運動的文物典藏的成果事實上微乎其微。

雪上加霜的是，在民國60年前，臺灣長期由海外華人代表中華民國參與國際競賽，國內各項比賽也不乏僑生活躍的身影，當這些海外華人返回僑居地時，許多文物往往也隨之而去，讓文物典藏更加不易。

而在臺灣，許多文物目前同樣多為個人及球隊蒐藏，如高雄聯邦足球隊的郭文男蒐集了該球隊的會刊，南友足球隊的陳光雄珍藏他歷年參加各項賽事的獎牌，郭榮彬保存日治時期至戰後的相片、獎盃，而這些文物保存者不乏年歲近百，在其離世後將進一步提高臺灣足球文物蒐集的困難，因此急需組織相關單位協助建檔、製作口述記錄。

伍、結語

目前臺灣對於足球文物的典藏多散落於民間，缺乏相關單位專責收藏，不僅足球文物散落在各地，數位化程度也不高。除此之外，由於海外華人和日治時期在臺生活的日本人在臺灣足球史中佔有不小的篇幅，許多文物隨著他們遠赴海外，使臺灣足球文物的蒐藏更加困難，而在本土的文物，由於部分持有者年事已高，為了避免足球文物在其離世後散失，有關單位應盡速尋訪、典藏。

作者林欣楷為國立政治大學歷史學碩士

參考文獻

- 中華臺北足球協會編（1998）。**中華足球年鑑**。臺北：澄青印刷事業有限公司。
- 王惠玲（2004）。臺灣足球運動發展之研究（1945～2000）。**臺東：國立臺東大學教育研究所碩士學位論文**。
- 吳俊賢（2006）。近代臺灣足球運動的繼起與沒落（1945～1970）。屏東：錦繡中華企業社。
- 林欣楷（2019）。誰在踢足球？國家與社會交會下的臺灣足球史（1910年代～1970年代）。臺北：國立政治大學歷史學系碩士學位論文。
- 林欣楷（2019）。日治時期長榮中學足球史（1914～1942）。**臺灣史學雜誌**，27，37-69。
- 張厚基編（1991）。**長榮中學百年史**。臺南：臺南市私立長榮中學。

鑑古知今—— 古希臘奧林匹克運動會的啟示

文 / 葉公鼎

壹、前言

4年一度的「夏季奧林匹克運動會（Summer Olympic Games，以下簡稱現代奧運）」即將來臨，在2020年所舉辦的東京奧運會係第32屆並超過120年。現代奧運於1896年由法國史學家古柏坦（Pierre de Coubertin）博士，參考古希臘之奧林匹克運動會（以下簡稱古代奧運）而倡議舉行，可謂世界目前最高水準之綜合型國際運動賽會（Solberg & Ulvnes, 2016; 葉公鼎, 2013）。

目前古希臘奧運會場雖已成斷垣殘壁，設施難以辨識；然而，究竟它有甚麼特色與價值，足以受到古柏坦重視進而倡議舉行，甚至演變迄今成為舉世影響力最大的綜合型運動賽會？為此，作者站在推廣體育運動文物產業的立場，加以介紹之。

貳、古奧運會簡介

一、古奧運會的興衰

古奧運會源於希臘，雖然古希臘時代所舉辦的運動賽會種類繁多（林玫君、曾郁嫻、洪義荃, 2009；徐元民, 2005）；但為了敬神所舉辦的活動，主要除奧林匹克運動會外，尚有「匹斯安（Pythian）」祭祀太陽神阿波羅；「尼米安（Nemean）」亦祭祀眾神之神宙斯；「伊斯米安（Isthmian）」，祭祀海神波希頓（Poseidon）等總共4項（The

Metropolitan Museum of Art, 2000-2019；徐元民, 2005）。然而，目前被世人所參考的主要是古代奧運會。

古代奧運會遠在西元前820年，即被斯巴達法學家尼古勞斯（Lycouras）釐定組織會章，至西元前776年希臘紀元開始，正式將「奧林匹亞運動會」列入史冊（林玫君、曾郁嫻、洪義荃, 2009）；西元前338年，「馬其頓帝國（Macedon Empire）」併吞希臘後，菲利浦二世（Philip II）感念宙斯之神助，使他得以征服加利羅尼亞（Chaironeia），因此在奧林匹亞大興土木地設置「聖域（Altis）」，擴建神殿、運動場與賽馬場、練習場地、及各類參與者住所等，運動場看台擴增約可容納約5萬人。爾後在「拜占庭帝國（Byzantine Empire）」統治時期，因皇帝狄奧多西一世（Theodosius I）禁止其他非基督教之宗教信仰，尤其是希臘人的多神論觀，遂在西元393年終止古代奧運會（湯銘新、崔仲仙、陳薇婷, 2003）。因此，古代奧運會從西元前776年至西元393年之1,170年期間，一直在古希臘城市奧林匹亞（Olympia）共舉行了293次。其宏偉的各項設施建築被摧毀於5世紀大地震，又受到多次的河水氾濫而隱沒於地下千餘年，直至西元1766年被英國旅行



古代奧運會場內宙斯神殿遺址。（圖片提供／葉公鼎）

家里察錢德樂（Richard Chandler）循古籍發現地點；而在1850年代才被德國考古學家發掘（Trianti & Valavanis, 2013）；1988年12月30日被「聯合國教科文組織（United Nations Educational Scientific and Cultural Organization, UNSECO）」列為世界文化遺產（UNSECO, 1989）之一。

二、活動內容

- （一）舉辦目的：主要敬神（主神為宙斯，Zeus）與消弭戰爭。
- （二）舉辦地點：每次均在奧林匹亞（Olympia）境內，此地位於希臘伯羅奔尼撒（Peloponnese）半島西部的「愛利斯（Elis）」城邦境內，是一處在阿爾費歐斯（Alpheios）河與克拉底斯（Kladeos）河匯流於南，克洛尼奧斯山丘（Kronious Hill）矗立於北的三角平原區域。

（三）舉辦時間：每四年一次，在仲夏的第二個月圓前後時間舉行（Kyle, 2013）。

（四）參與人員

- 1. 選手：須為男性，並為希臘人或羅馬人（馬其頓帝國佔領以後開始）。
- 2. 工作人員：主要有裁判（判定勝負）、紀錄官（記錄過程）、維安官（維持現場觀眾秩序），與祭司（主持敬神儀式者）。
- 3. 觀眾：希臘人善於航海經商，足跡與居住地點遍布中亞、歐洲以及環地中海沿岸的城市。因此觀眾除了來自巴爾幹半島之外，尚遠及黑海南岸以及北非的迦太基。運動場選手都赤裸比賽，因此須為男性觀眾始准入場觀賽。唯一可入運動場參觀的女性為女祭司；但是賽馬場選手則可著衣（Trianti & Valavanis, 2013）。

(五) 儀式

1. 聖火傳遞：比賽前十個月在「希拉神殿（Heraion）」前點燃，接著傳至希臘人居住的主要城市（林玫君、曾郁嫻、洪義荃，2009）。
2. 敬神：主要祭祀宙斯（Zeus）。在比賽之第一天，祭司會將牛羊宰殺以為犧牲，藉以告訴宙斯比賽將開始，敦請宙斯觀賽並保佑比賽順利進行。
3. 報到：選手比賽之前，要前前往奧運官員辦公室（Bouleuterion）報到。
4. 宣誓：報到完之後須到辦公室外之宙斯神像宣示絕對遵守規則。
5. 頒獎：每項比賽的冠軍，均獲得裁判宣布與表揚、紀錄官紀錄名留於史、雕刻家刻其雕像於聖區神殿前接受眾神表揚，並獲賜橄欖冠戴於頭上象徵榮耀。
6. 犒賞：選手所屬城邦國王，會將儲藏於城邦金庫的財富賞賜獲勝選手，以為獎勵。
7. 懲罰：舞弊選手，其不法事蹟被雕刻於上有面露憤怒並手持閃電的宙斯神像之基石，並矗立於運動場入口以示懲罰。藉以警惕選手不可違反規定，舞弊選手事蹟將因此遺臭千古。
8. 宴請：比賽第六天（最後一天），在所有賽程結束後，會在普利坦神殿（Prytaneion）宴請勝利選手。

(六) 競賽

1. 運動場（Stadium）：在此場地比賽選手須為男性，並裸體比賽。比賽項目也隨著屆次的增加而有演變，包含徒手與武裝賽跑、跳遠、擲標槍、擲鐵餅，立定式角力、自由式角力、拳擊、自

由搏擊，以及涵蓋短距離賽跑，擲標槍、鐵餅，搏擊、拳擊之「五項運動（pentathlon）」。各項比賽的最後冠軍選手，本身可以得到榮耀。

2. 賽馬場（Hippodrome）：以馬主名義為選手，但其奴隸、家人或車夫可代為出賽，因馬車設有環扣於駕駛者身上之防摔車確保裝置，以及防灰塵之故，因此選手均著長袍出賽。項目計有：馬術及馬車競速。不同於運動場比賽，賽馬場各項比賽的冠軍榮耀，均歸馬主所有（Trianti & Valavanis, 2013）。

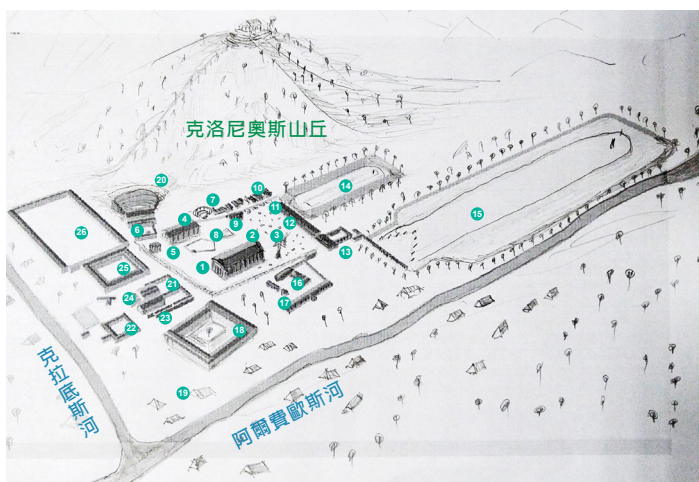
(七) 教育：每天比賽結束後，希臘哲學家如蘇格拉底及柏拉圖等人，會在兩條河畔旁開釋，以講解白天比賽過程意義，許多釋義均被記錄下來（Beale, 2011），形成重要思想語錄，因此是希臘人重要學習場合。

(八) 娛樂：每天賽後，不論貴族或平民，均有自己的娛樂活動以做消遣。

三、設施

本文作者訪視古代奧運場地、遺址現場與奧林匹亞的古奧運博物館之文物資訊，佐以希臘導遊現場說明，並參考希臘學者Trianti & Valavanis（2013）著作後，繪出如下古代奧運會場地示意圖，主要設施為：

1. 聖區（Altis）：位於古奧運會場區中央，也是古希臘奧運會舉辦的初衷以運動代替戰爭，以身體能力敬神。在聖區中祭祀了宙斯、希拉、梅特儂、勝利女神、英雄裴洛等，其神殿所在地區，以高牆區隔，稱為「聖區（Altis）」。
2. 宙斯神殿（Temple of Zeus）：聖區裡最大神殿，內有希臘名雕刻家費底亞



- | | |
|-----------------------|---------------|
| 1. 聖區 | 17. 南方澡堂 |
| 2. 宙斯神殿 | 18. 貴賓接待所 |
| 3. 勝利女神雕像 | 19. 一般觀眾住所 |
| 4. 希拉神殿 | 20. 羅馬與希臘貴族住所 |
| 5. 菲力浦神殿 | 21. 奧運工作人員住所 |
| 6. 普利坦神殿 | 22. 克拉底斯澡堂 |
| 7. 水精靈神殿 | 23. 費底亞斯工作坊 |
| 8. 裴洛紀念堂 | 24. 英雄館 |
| 9. 梅特儂神殿 | 25. 角力館 |
| 10. 城邦金庫 | 26. 體育館 |
| 11. 運動場入口暨舞臺選
手雕像區 | |
| 12. 勝利選手雕像區 | |
| 13. 回聲迴廊 | |
| 14. 運動場 | |
| 15. 賽馬場 | |
| 16. 奧運人員辦公室與選
手宣誓處 | |

古代奧運會場地示意圖。(圖片提供 / 作者自行繪製)



現保存於奧林匹亞博物館內的勝利女神雕像。(圖片提供 / 葉公鼎)

斯 (Pheidias) 所雕刻眾神之神宙斯的巨大神像。聖區中只有宙斯神像可面對東方的運動場與賽馬場，觀賞選手競賽。

3. 勝利女神雕像 (Nike of Paionios)：勝利女神雕像出自希臘另一位雕刻名師帕

佑尼斯 (Paionios) 之手，象徵宙斯耳目，觀察人間各種善惡事，並向宙斯報告。

4. 希拉神殿 (Heraion)：希拉為宙斯之妻。歷屆古希臘奧運，乃至於現代奧運之聖火，均在希拉神殿前，以自然方式點燃，開始傳遞到各地。
5. 菲力浦神殿 (Philippeion)：由菲利浦二世兒子亞歷山大大帝 (Alexander the Great) 所建，內祀菲利浦大帝及其他希臘神明。本殿是屬於聖區內唯一圓形造型之神殿。
6. 普利坦神殿 (Prytaneion)：內祭祀希臘灶神赫斯蒂雅 (Hestia)，為每次古奧運會之第一天祭祀犧牲，以及第六天 (最後一天) 宴請運動員之處所。
7. 水精靈神殿 (Nymphaion)：雅典富商赫洛底斯亞迪庫斯 (Herodes Atticus) 為求眾神保佑亡妻蕊吉拉 (Regilla) 之靈可以安息，特建立此雙層半圓形神殿，藉此引進山泉並在奧運場地區內挖



水精靈神殿現狀。(圖片提供 / 葉公鼎)

設60餘口井，使此區域之用水無虞，因此也是本區裡面一項重要的公共建設。

8. 裴洛紀念堂 (Pelopion)：主要是紀念以馬車競速比賽打敗愛利斯國王歐洛瑪斯 (Oenomaos) 的英雄裴洛 (Pelops)。這也是奧林匹亞所在伯羅奔尼薩 (Peloponnese) 半島的名稱由來。他們的比賽，也是古希臘奧運會馬車競速比賽項目的由來。
9. 梅特農神殿 (Metroon)：梅特農是眾神之母，又稱地母 (The Mother of the Earth)。本神殿是最早在奧林匹亞建立的神殿。就本設施在希臘傳統的功能，除祭祀外即為存放檔案之處 (Sickinger, 2003)。
10. 城邦金庫 (Treasures)：希臘各城邦所自行擁有的金庫，若城邦居民有求於國王，則前來此獻金；若該城所屬的運動員獲得勝利，國王亦於此提錢為賞金，犒賞勝利的運動員子弟兵。
11. 運動場入口暨舞弊選手雕像區：運動場



水精靈神殿供水系統所設之井。(圖片提供 / 葉公鼎)



舞弊選手雕像區 (宙斯懲戒區) 遺址。(圖片提供 / 葉公鼎)

入口為著名的拱門，入口前行立著不同造型的手握閃電宙斯神像，其基座刻有文字說明來自何座城市的違規運動員姓名及其舞弊事實，告誡將入場比賽的選手要恪遵規定，否則將受到宙斯的懲罰。因此，此區又名「宙斯懲戒區 (Zanes)」。



勝利選手雕像區。(圖片提供 / 葉公鼎)

12. 勝利選手雕像區：每運動項目冠軍選手除了過程留有紀錄之外，其英姿也被雕刻在神殿外，使其英名長留青史。
13. 回聲迴廊（Stoa of Echo）：位於聖區東側及運動場入口右側。迴廊設計可使聲音迴盪7次之多，其作用在於宣布各項比賽相關事項。
14. 運動場（Stadium）：古奧運會場地的競賽場地之一，總長度為192.2公尺〔傳說為大力神赫克里斯（Hercules）腳掌長度的600倍，此長

度稱為1 stadia，也是英文"stadium"字義的由來〕。外圍草地可容納約5萬觀眾（僅限男性），其中唯一區域設有椅子供貴賓、裁判及唯一女性觀眾（女祭司）觀賽。

15. 賽馬場（Hippodrome）：古奧運會場地的馬術與馬車競賽場地。根據希臘文獻記載，本區位於運動場西南方，其總長度是運動場6倍長；然而目前已遭阿爾費歐斯河床淹沒，上面遍植橄欖樹。
16. 奧運人員辦公室與選手宣誓處（Bouleuterion）：位於神區東南入口外側，主要提供奧運賽會人員處理業務；而本建築物外圍有手持閃電之宙斯神像，選手比賽前須在此向宙斯宣誓比賽時絕不徇私舞弊。

17. 南方澡堂（South Baths）與南方迴廊（South Stoa）：此處引阿爾費歐斯河水，設計成澡堂，供選手、奧運工作人員及貴賓梳洗。在其下方有一處迴廊名為南方迴廊，除可防禦敵人外，還可



古代奧運會運動場與貴賓裁判與女祭司座位區（方型框內）。(圖片提供 / 葉公鼎)

遠眺阿爾費歐斯河邊美景。

18. 貴賓接待所 (Leonidaion)：接待奧運會的官方貴賓住宿之用。
19. 一般觀眾住所：多以露營方式，散居在克拉底斯河及阿爾費歐斯河沿岸（劉照金、陳志明、許玫琇、蔡永川，2012）。每日比賽後，他們在此聆聽希臘智者對當日比賽感想與背後哲理的詮釋，並舉辦各種聯歡活動。
20. 羅馬與希臘貴族住所：此處提供羅馬及希臘貴族參與奧運期間的住所，其後方曾設有圓形劇場，用以表演節目。
21. 奧運工作人員住所 (Theokoleon)：此處提供祭司、裁判、紀錄，以及其他奧運服務提供之工作人員住宿。
22. 克拉底斯澡堂 (Kladeos Bath)：位於練習場地、工作坊及古奧運工作人員住所後方，引用克拉底斯河水設計成羅馬式澡堂，內設有獨立冷、溫水公共浴池，更衣間及廁所，供選手與工作人員使用。
23. 費底亞斯工作坊 (Workshop of Pheidias)：希臘雕刻大師費底亞斯，在此花費十餘年完成古文明六大奇景之宙斯神像，並將其安厝於宙斯神殿中。
24. 英雄館 (Heroon)：介於選手練習場及費底亞斯工作坊中間，內祭祀一位無名英雄。選手比賽前，會來此朝拜與祈福。
25. 角力館 (Palaestra)：位於古奧運場地遺址西南方，其迴廊與房間主要供角力、拳擊、搏擊等選手練習；中間空地則供跳遠選手練習。
26. 體育館 (Gymnasium)：位於運動場西方，以長廊方式建築，其上方有屋頂

可遮風避雨，廊內則設有與運動場賽跑場地質材、長度及起跑出發設備相同的環境，主要供賽跑選手練習；其外側近克拉底斯河之空地，則提供標槍、鐵餅等投擲項目選手練習用。

參、結論

由以上敘述，吾人可了解古奧運會之舉行具有許多意涵與啟示：

一、賽會目標鮮明各方遵守

主為敬神及運用賽會消弭戰爭維持和平。雖然在西元前8世紀古代奧運會舉行時空正處於城邦戰爭時代；然古希臘人仍恪遵目標不移。

二、競賽設計反映當代現況

各種比賽其實富含軍事訓練的色彩，反映出當代城邦戰事紛亂，各城邦整軍經武的實際需要。

三、競賽規範蘊含希臘哲理

舉凡各種競賽規範設計與執行，均有希臘菁英（包括法學家、哲學家與雕刻家）之參與，使古代奧運會蘊含希臘的文化哲理。

四、建築藝術反映希臘文化

古奧運會場內神殿建築、神像及勝利選手雕刻像，呈現希臘於城邦、馬其頓帝國及羅馬帝國不同統治時期的重要建築與雕刻藝術，並流傳千年成為全球重要文化資產。

五、賽會典範教育希臘人民

運動規則的訂定使古奧運參與者了解公平、守法與服從裁判的精神外；比賽過程的哲理更透過哲學家口述與紀錄使希臘民眾更具知識。因此，古希臘奧運的舉行是當時的重要教育場合；而事後紀錄更成為希臘重要的思

想文獻，影響後世甚深（Kyle, 2013；Beale, 2011）。

六、專案管理反映執行精神

古奧運會需在舉辦前10個月前傳遞聖火到各城邦；6天內要把各項比賽，祭神活動，與為數5萬人的各種服務完成。若以管理科學角度觀之，主辦單位需有條理的程序與步驟，相當符合「專案管理（project management）」精神（Huang, 2016；Sousa, Lima, & Martins, 2016）。

七、知識管理傳承千年經驗

隨著舉辦屆次增加及資料傳承，使古希臘人累積的賽事舉辦經驗與文件逐漸增多，古代奧運會得以舉辦超過千年。此過程亦可反映出希臘人具有「知識管理（knowledge management）」的精神（Doherty, Misener, & Cuskelly, 2013；Huang, 2016）。目前，「國際奧林匹克委員會（International Olympic Committee, IOC）」對知識管理也相當重視，主要也希望歷屆賽會籌辦資料可以妥善保存，並創造新的價值（黃煜，2017；Huang, 2016；IOC, 2012）。

八、後勤系統具有先進觀念

以賽會後勤系統的觀點，古希臘人運用迴廊回聲作用以達擴音效果、設計供水系統使古奧運會區域供水無虞、提供熱身場地使選手可提高運動表現，及更衣與冷熱澡堂系統的提供等，在今日仍屬重要後勤服務項目（葉公鼎，2013）。在幾近2千年前，有此觀念實屬先進。

九、觀賞型運動旅遊之先驅

古代奧運會的觀眾，來自歐亞非等不同的大陸。渠等4年一度遠渡重洋翻山越嶺，為的

就是觀賞精彩的賽事，享受為期6天的奧運美好時光。如此過程，符合「運動旅遊（sport tourism）」的義理精神，亦可視為人類從事運動觀光旅遊的先驅（Coakley, 2004）。

十、與現代奧運舉辦之異同

若與古代奧運比較，則現代奧運與之的主要異同簡述如下：

- （一）相同之處：每四年舉行一次；參與選手均有資格限制；宣誓儀式；聖火點燃與傳遞儀式；比賽過程均設有裁判與紀錄人員；優勝選手頒獎表揚儀式。
- （二）相異之處：每屆更換舉行城市。現代奧運又衍生為夏冬季奧運、殘障夏冬季奧運、青年奧運、特殊奧運、聽障奧運等不同賽會，舉辦時間在夏冬季均有，並非僅在夏季舉行；比賽項目較古代奧運多元；參加選手來自全世界各地並鼓勵女性運動員參加；宣傳行銷技術優於古代奧運，例如「奧林匹克夥伴（The Olympic Partners, TOP）」之全球贊助廠商與各類新聞媒體轉播報導；工作人員與觀眾來自世界各地種族且男女均有，並非僅希臘人民或男性居多；科技運用程度推陳出新。

肆、建議

鑑古知今，已被UNESCO列為世界遺產之古希臘奧運會所舉辦的目的、各類設施建築物、參加者、競賽內容、紀錄方式等均有豐富的內涵值得學習。為此，許多國家均將古奧運知識編為教材供教育使用，我國教育部亦已編纂「運動鑑賞叢書—

- （一）奧林匹克運動會」，建議學校體育教師可以妥善運用，加以推廣使學生對許多運動項目與奧運會之緣起，有更深刻的印象。

此外，基於體育文物推廣之立場，筆者亦建議國內體育專業同好及各體育博物館經營者，宜重視古代奧運會資訊之特殊性並多加蒐集與宣傳，使民眾有機會深入了解這些珍貴文化的意涵，進而拓展自我知識水平與國際視野。

然而在典藏與運用方面，由於古奧運會的資訊內容既深且廣，需有合宜的導覽與解說機制，使不同學齡程度之學生或參觀者較易了解（鄒佳雯、葉公鼎，2020）。建議文物典藏工作者可思考如何將古希臘奧運文物，運用人工智慧的方式予以數位化（葉公鼎、王凱立、蕭嘉惠，2019），進而提高此類文物資訊的價值與推廣速度。

作者葉公鼎為國立體育大學管理學院教授

參考文獻

- 林孜君、曾郁嫻、洪義荃主編（2009）。**運動鑑賞叢書—（一）奧林匹克運動會**。臺北市：教育部。
- 徐元民（2005）。**體育史**。臺北市：品度。
- 湯銘新、崔仲仙、陳薇婷編譯（2003年11月）。**奧林匹克賽會場館之演進與發展**。臺北市：行政院體育委員會、徐亨體育文化基金會。
- 華遠路主編（2008）。**世界奧運百科**。台北市：漢宇國際文化有限公司。
- 黃煜（2017）。運動賽會籌辦知識傳承之探討。**中華體育季刊**, 31（3），頁199-207。臺北市：中華民國體育學會。
- 葉公鼎、王凱立、蕭嘉惠。（2019）。幸福經濟，運動體現。**國民體育專刊**。臺北市：教育部。
- 葉公鼎（2013）。**大型運動賽會經營管理**。臺北市：華都文化事業有限公司。
- 鄒佳雯、葉公鼎（2020）。體育博物館不同資訊提供對參觀者認知影響。**第14屆全國體育運動學術團體聯合年會**。臺北市：劍潭青年活動中心（2020年1月4~5日）。主辦單位：臺灣體育運動暨娛樂法學會。
- 劉照金、陳志明、許玫琇、蔡永川（2012）。古希臘運動發展對現代運動觀光發展之影響。**2012海峽兩岸體育運動史學術研討會論文集**。屏東：美和科技大學。
- Beale, A. (2011). *Greece athletics and the Olympic* (p 150). UK: Cambridge University Press.
- Coakley, J. (2004). *Sport in society: Issues and controversies* (8th ed.). USA: Mosby.
- Doherty, A., Misener, K., & Cuskelly, G. (2013). Toward a multidimensional framework of capacity in community sport clubs. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 43(25). USA: SAGE.
- Huang, H. S. (2016). *Demand Analysis of IT Systems in Mega Sport Event: A Case Study from 2000 to 2012 Summer Olympics*. Taoyuan, Taiwan: National Taiwan Sport University (unpublished master thesis).
- IOC. (2016). *Factsheet OGKM*. Retrieved on 9 December, 2018 from <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Factsheets-Reference-Documents/OGKM/Factsheet-OGKM-July-2016.pdf>
- Kyle, D. (2013). *Greek athletic competitions: the ancient Olympics and more*. Retrieved on 10 January, 2020 from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118609965.ch1>. Wiley on Line Library.
- Sickinger, J. (2003). *Public records and archives in classical Athens* (5th ed.). NC, USA: The University of Northern Carolina.
- Solberg, H., & Ulvnes, A. (2016). Major sports events – The reasons for hosting them. *European Journal of Sport Studies* 4(1-2). England and Wales: Taylor and Francis Group.
- Sousa, Lima, & Martins (2016). Models for Project Management in 2016 Olympic Games. *International Journal of Economics and Statistics*, 4. ISSN: 2309-0685.
- The Metropolitan Museum of Art. (2000-2019). *Athletics in ancient Greece*. Retrieved on 7 January, 2020 from https://www.metmuseum.org/toah/hd/athl/hd_athl.htm.
- Trianti, I. & Valavanis, P. (2013). *Olympia and the Olympic Games*. Greek: DIM PAPADIMAS Reg't Co.
- UNESCO. (1989). Advisory Body Evaluations (ICOMOS). Retrieved on 14 January, 2020 from: <http://whc.unesco.org/en/list/517/documents/>. France: UNESCO.

解密奧林匹克—— 運動書冊蒐集精華錄

文 / 蘇嘉祥

壹、前言

奧林匹克運動會（Olympic Games）是所有體育運動競技的最高殿堂，每四年舉行夏季、冬季奧運各一次，每次比賽時全世界最頂尖的運動員齊聚一堂，每位運動員都使出渾身解數，將苦練成果展示在世人面前。

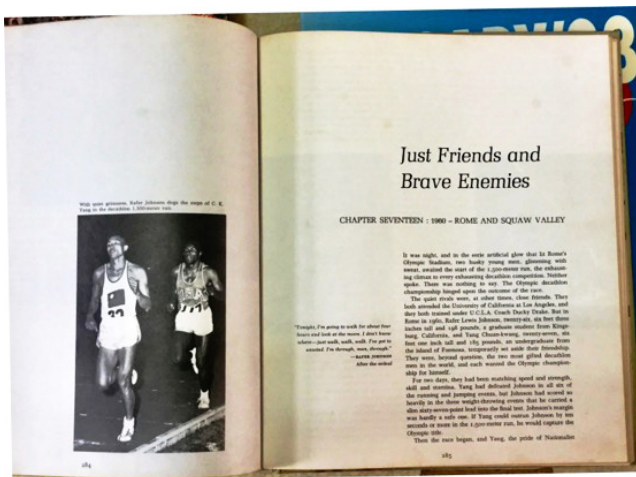
辛苦卓絕、身懷絕技的選手們，展示高難度、高速度動作，創造不可思議的世界新紀錄，總讓人嘆為觀止、拍手叫絕。我們很慶幸，從1896年的第一屆奧運起，許多有心人透過文字的撰寫、成績的

記錄、圖像的攝影，將精采的比賽過程編成書冊，忠實的留存下來；也透過細心的記錄，將田徑、游泳等客觀運動的成績呈現出來，我們透過這許多奧林匹克書冊，可以目睹一百多年前奧運的盛況，也得知各種運動的演進過程，作為我們未來參加競賽的借鏡。

我國在民國21（1932）年才參加在洛杉磯舉行的第10屆奧運，而且早年參加奧運由於準備不足，加上幾十年來我國內部不平靜，體育運動資料多有遺失，並未能留下很完整的紀錄。



英文版「奧林匹克圖片故事集」（AN ILLUSTRATED STORY of Olympics），一本很棒的專書，從古代奧林匹克寫到1980年莫斯科奧運。（圖片提供 / 蘇嘉祥）



英文「奧林匹克圖片故事集」一篇很棒的專篇，描寫1960年羅馬奧運時，楊傳廣和強生亦敵亦友的故事。（圖片提供 / 蘇嘉祥）



日本「奧林匹克博物館」收集的1908年起奧運會報告書。（圖片提供／蘇嘉祥）

不過最近經過有心人從海峽兩岸多方訪查，慢慢尋找，已經逐漸找出比較完整的參加奧運（以前稱為世運）的雪泥鴻爪。

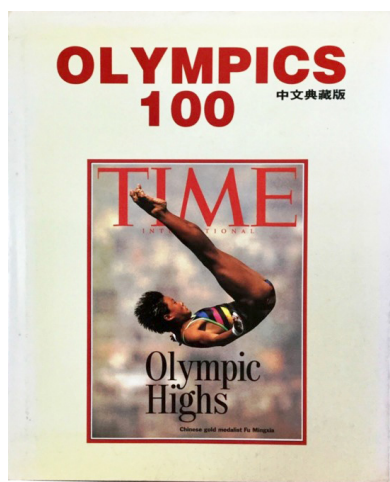
貳、奧運書冊是情蒐，也是文物

2020年，時代巨輪走進第21世紀的第2個10年（Decade），當今電子資訊發達，奧運會的各種資訊都已經電腦化，高科技的資料收集及儲存巨細靡遺，尖端的攝影器材，也讓所有運動場館的所有比賽過程完全留下紀錄。

但是100年前到5、60年前的許多奧運競技場上的比賽過程，我們還是得從早年的書籍、畫冊才能窺其全貌。

將我國參加奧運的官方報告書，民間報社、雜誌社採訪彙整的報紙、雜誌，甚至電視公司、廣播電台製作的奧運專輯透過電子化、數位化保存，都是體育瑰寶。

我們試圖將收集的一百多年奧運書冊，概分為三大單元：一、我國早年參加奧運書冊。二、政府來臺後參加奧運書冊。三、世界各國參加奧運書冊。依圖片和文字並呈方式，作簡單扼要呈現。



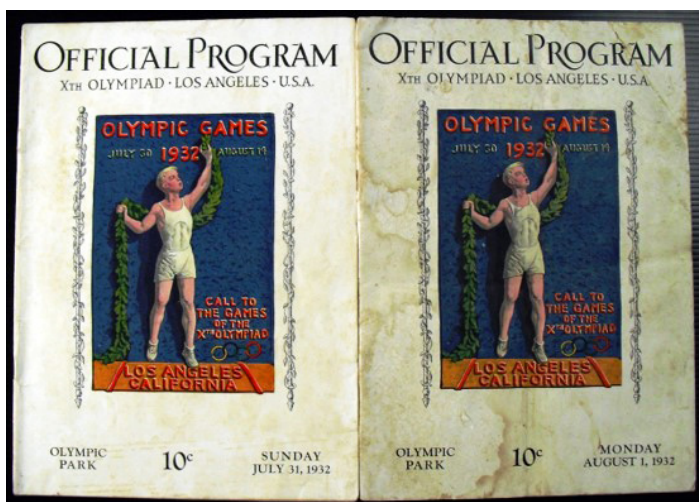
美國「時代雜誌」發行的「奧林匹克 100週年」紀念專集。（圖片提供／蘇嘉祥）

參、我國早年參加奧運書冊

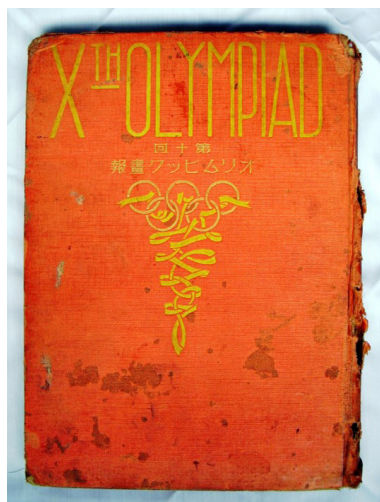
一、1932年華人第一次參加奧林匹克運動會

這是華人在體育運動史上最重要的一年，民國21（1932）年奧運在洛杉磯舉行，東亞地區不平靜，日本在我國東北成立「滿州國」，美國洛杉磯奧運組委會向中國、日本及世界各國發出邀請函。

中國派出短跑選手劉長春參加100公尺及



1932年洛杉磯奧運、第一天（左）及第二天田徑賽秩序冊，上頭有我國選手劉長春及張星賢出賽紀錄。（圖片提供／蘇嘉祥）



1932年洛杉磯奧運後，日本興文社出版的總回顧畫冊，內有日本隊張星賢出賽畫面、成績……等。（圖片提供／蘇嘉祥）

200公尺比賽。還有日本殖民的臺灣地區青年張星賢，在東京就讀早稻田大學，參加日本田徑奧運代表選拔賽，入選為日本代表參加400公尺欄架及1,600公尺接力。

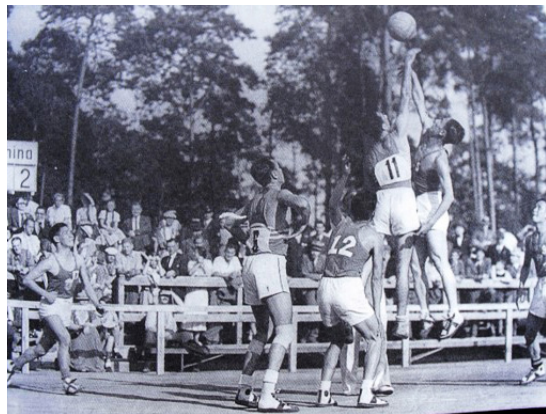
我們從一本「書冊」發現他們雖然互不相認識，但是名字同時出現在這本「書冊」上。他們居然同一天，在1932年7月31日，田徑比賽的第一天都登場參加比賽，從一本官方印行的「秩序冊」看出，兩人在那一天先由張星賢登場參加400欄架預賽，稍後劉長春參加100公尺預賽。

這本秩序冊的第3頁載明當天第一項比賽就是400欄架，張星賢是第一組參賽選手，比賽成績是第3名。

當年日本代表團人數比較多，組織也比較完整，比賽後日本出版社興文社由派到現場的記者攝得圖片，配合詳細比賽過程、選手成績彙整出一本厚達300多頁的總畫冊。

這畫冊固然是以日本為主體，詳細記錄日本每一個參加選手的個人紀錄，得到獎牌的過程；還有選手在集訓期間的描述，乘船到洛杉磯的途中，海上生活選手仍不忘自我訓練的圖片。

美國人籌備這項奧運所經歷的辛苦，開幕典禮、各項比賽精采畫面都有很精采的撰寫。



1936柏林奧運籃球中國對巴西，這時我國以12比28落後。（圖片提供／蘇嘉祥）

二、參加柏林、倫敦奧運會書冊

民國25（1936）年柏林奧運會時，中國代表團組織了一個職隊員人數比較多的代表團，除了田徑隊外，還有游泳、舉重、籃球、足球隊參加，代表團抵達柏林時華僑熱烈歡迎，大使程天放在他的回憶錄中有詳細記載。

民國37（1948）年倫敦奧運會是國民政府在大陸時期第3次參加奧運會，這一年有一位臺灣青年陳英郎入選為田徑代表；他是第一位穿青天白日滿地紅國旗參加奧運的臺灣選手。

這一年中國代表團規模很大，還有籃球隊、足球隊，教育部有印製團員手冊，代表團返國後也有出版報告書。

肆、政府來臺後參加奧運書冊

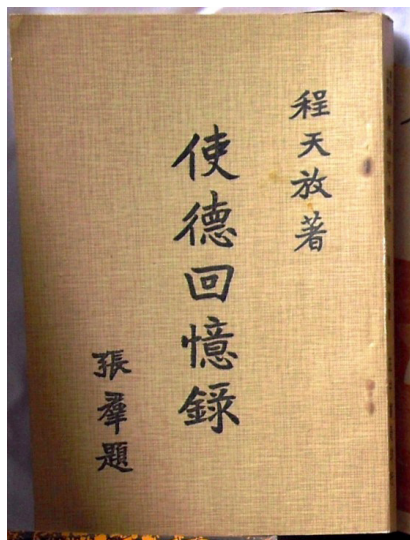
民國38（1949）年政府移到臺灣後勵精圖治，

就已有的基礎發展體育，1952年赫爾辛基奧運備戰許多，選手制服都發放了，卻由於政治因素未成行。

1956年奧運在澳洲墨爾本舉行，我國在公平對待情況下組團參加，這次奧運前中華體育協進會印有「團員手冊」，代表團返國後經過詳細分工撰寫，印製了記錄翔實的「第十六屆世運會報告書」，對選手在墨爾本當地的訓練、比賽過程都有很詳細的記錄。

1960年第17屆奧運（當時稱為世運）在羅馬舉行，這一年中華民國有一位超級明星楊傳廣，被世界各國看好可以在十項全能運比賽得到獎牌，所以派出大規模代表團參賽，楊傳廣也順利地得到一塊銀牌。

但是一本完整的「羅馬奧運報告書」卻遲至2000年左右才補印出來。這是報告書出版史上的一個小插曲，其餘每一屆的奧運會後，臺灣的中華體協、或中華奧會都會如期出版很完整的「報告書」。



1936年我國駐德大使程天放著書，內文大篇幅陳述中華奧運代表團參加柏林奧運始末。（圖片提供／蘇嘉祥）



3本從1960年羅馬奧運到1984年洛杉磯奧運、2004年雅典奧運會（左至右）的「中華代表團參賽報告書」。（圖片提供／蘇嘉祥）

伍、各國參加奧運書冊

一、奧運前的觀賽指南

四年一度的奧運會不光是全世界體壇盛事，也是全世界人類最關心的重要活動，許多運動迷很早就開始籌劃如何在奧運期間前往比賽現場觀賞比賽，體會奧運盛況。

有很多書報媒體都會在奧運前半年開始發行「觀賽指南」（Guide Book或Hand Book），協助運動迷瞭解比賽逐日賽程、場館分布地點、酒店價錢，值得注意的各種運動明星動態，甚至還有歷屆比賽成績…等，這些書冊也是各國體育團隊最重要的情蒐資訊。

（一）美國的觀賽指南

美國的平面媒體一直是世界上最厲害、最

有效率的一國，紀錄作得最完整，以下是其中幾本賽前的「觀戰指南」。

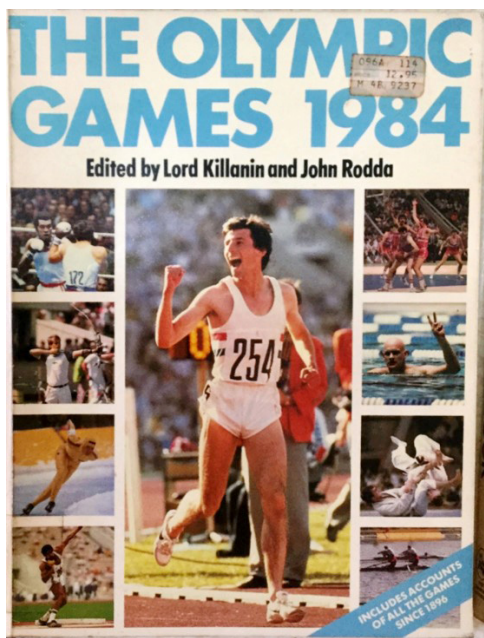
（二）臺灣發行的觀賽指南

臺灣從民國73（1984）年的洛杉磯奧運起，除了派出許多記者親臨奧運現場，大篇幅報導逐日奧運會新聞，也常在奧運會來臨前製作「奧運賽前觀戰指南」之類專書，讓廣大運動迷以最熟悉的文字，第一時間瞭解當屆奧運林林總總。

二、奧運後的總回顧

精采的奧運會在15天到17天比賽時，許多媒體會派出許多文字和攝影記者在各個場館採訪，比賽結束後都會將所有精采競賽故事倒帶回顧，出版各種圖文並茂的書冊。

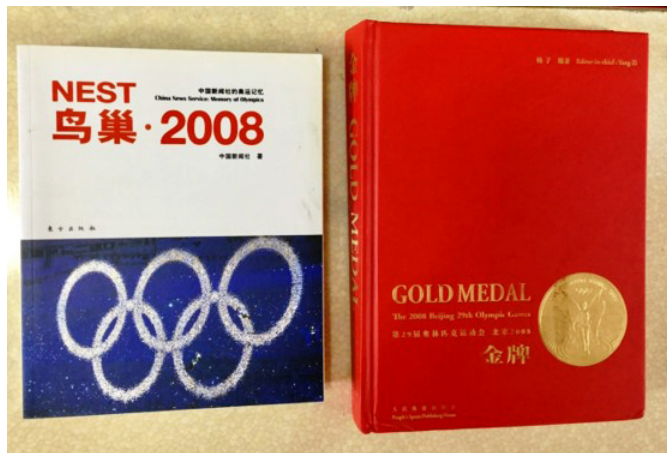
在電腦還沒有問世前，這些書冊、畫本就



1984年洛杉磯奧運前觀戰指南。（圖片提供 / 蘇嘉祥）



1992年巴塞隆納奧運之前，民生發行的「奧運指南」。（圖片提供 / 蘇嘉祥）



2008年北京奧運會後，大陸發行的奧運回顧畫冊兩本。（圖片提供 / 蘇嘉祥）

是保留人們對奧運各重紀錄，最重要的文物典藏及工具。我們多虧有這些畫冊，才能看到50年前，甚至120年前奧運面貌。

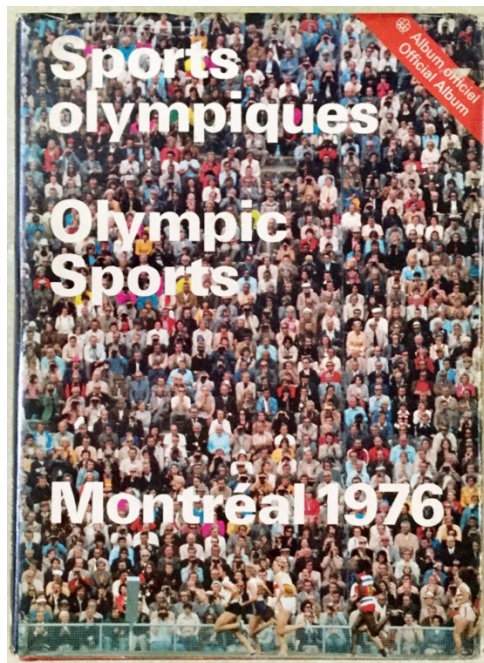
陸、總結

即便電腦發達、資訊收集廣泛、快速。一百多年歷史的現代奧林匹克運動會平版印刷書冊，有如奧運會老舊的火炬、比賽發令槍、選手跑鞋、標槍、籃球、弓箭……等等，每一樣都是足以讓人發思古幽情的文物。

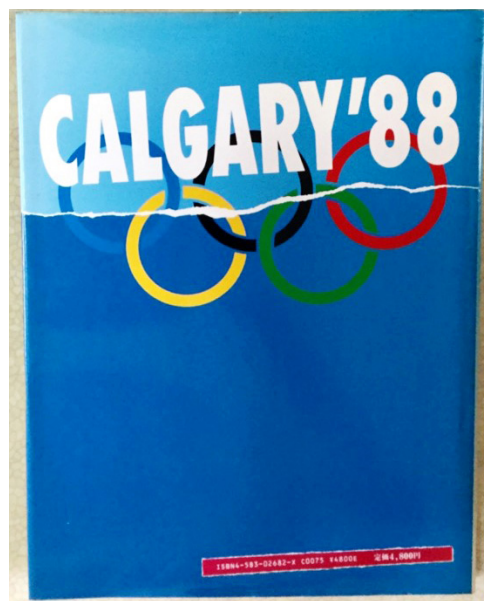
書冊、畫本或紀錄紙都是非常珍貴的奧運瑰寶，是人們檢討比賽成績、修正訓練方法，乃至更改體育政策時最好的借鏡、依據，我們以大量收集不容易、對我國體育文物而言很珍貴的圖片，來呈現奧林匹克的博大精深及多彩多姿，也利用這個寶貴篇幅留下許多奧運美麗身影。

作者蘇嘉祥為國立體育大學兼任助理教授

註：本文所有圖片，大都是由作者就自己保存文物翻攝。



1976年蒙特婁奧運會我國雖然沒有參加，但是從這本官方發行的賽後總回顧，可以收集許多情報。（圖片提供 / 蘇嘉祥）



1988年初卡加利冬季奧運會後，日本發行的總回顧畫冊。（圖片提供 / 蘇嘉祥）

2020 東京奧運的品牌識別與數位化應用

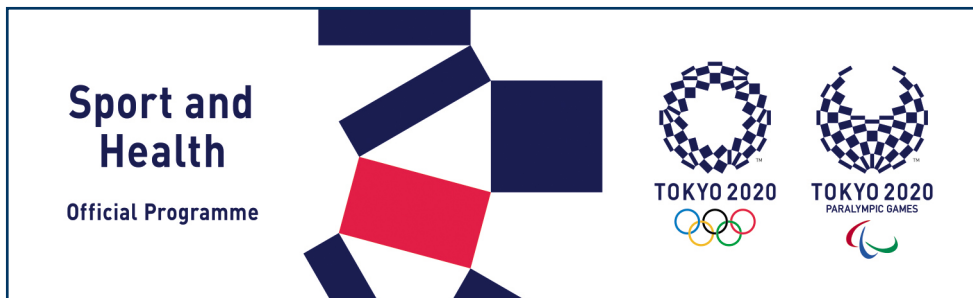
文 / 王皖佳

壹、前言

品牌識別 (Brand Identity; Brand Identification) 是行銷與傳播理論界近年來的研究熱點，相關理論被廣泛應用於各領域，其中也涵括了運動賽事、球團、運動明星的個人品牌經營等層面。當品牌有了識別，在競爭策略上就有了更明確的戰力，通過良好的形象設定 (楊晉，2017)。配合巧妙的傳播內容引導，能夠在廣泛的大眾心中創造和保持人們對品牌美好印象的聯想。奧運會自創立以來，就一直具有這種很強烈的聯想路徑——一旦提到體壇的典範賽事、最高殿堂就會想到奧運會 (陳晉如，2019)。

進入新媒體時代後，仰賴著網路的普及，以往的傳統式奧運宣傳也開始走數位化的路線。在1964年的夏季奧運會就已經讓日本確立了「技術大國」

品牌的形象 (楊晉，2017)，2020年的東京奧運就依靠著網際網路建立起比以往更強勁的宣傳策略，並藉此將日本的文化形象與奧運的運動典範相結合，打造出獨一無二的東京奧運品牌識別 (Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games, 2020)。早在申奧文件中強調以此賽事為「展廳」，向全世界展示日本式的革新科技，其中包括研發機器人、電動汽車、機器翻譯、超高清電視 (4K/8K) 等領先世界的科技；引入殘疾人觀眾也能觀賞奧運會的技術；推進無線上網、電子顯示等信息技術；針對外國遊客的增加，普及國外信息卡、電子結算等非現金結算方式 (陳晉如，2019)。日本內閣府公佈「面向2020年東京奧運/殘奧科技創新對策」，其中詳列九項核心科技創新 (東京奧運官方網站，2020)：



2020年東京奧運會官方主視覺暨品牌識別。(資料來源：Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games)



圖1 面向2020年東京奧運/殘奧科技創新對策（資料來源：Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games）

- 一、交通感測創新（Big Data and Sensing Innovation）：運用大數據，安全、舒適的疏散運輸交通人流。
- 二、接待創新（Hospitality Innovation）：運用智能裝置為外國遊客旅行和交談提供翻譯。
- 三、疾病資訊創新（Disease Information Innovation）：快速檢測和預知傳染病的爆發。
- 四、社會參與創新（New Accessibility Innovation）：運用科技協助殘障人士和高齡者正常出席奧運會。
- 五、移動創新（Mobility Innovation）：提供順暢轉換、最適化公共運輸。
- 六、能源創新（Energy Innovation）：確保以最乾淨的能源，提供大眾生活及交通。
- 七、科技花卉（Flower Innovation）：運用科技技術，使夏天也能充滿各式花卉。

八、智慧影音（Global Movie Experience Innovation）：運用逼真的視頻技術使全球觀眾體驗臨場感。

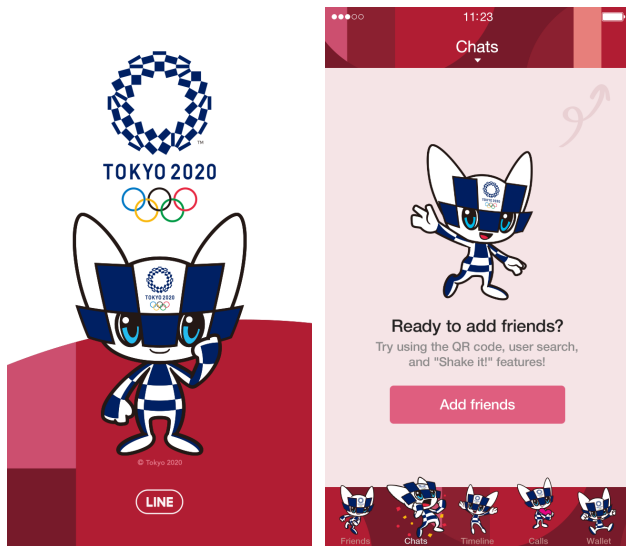
九、天氣預報創新（Weather Forecast Innovation）：大規模或急降雨的極端天氣預測。

以下本文即由此主題展開，分項探討其設計策略的幾個面向，希望從中擷取出能夠延用於其他運動賽事領域之相關理念與知識系統。

貳、東京奧運城市形象的定位與規劃—文化與數位科技

一、最傳統的東方文化加上最先進的科技領航

奧運會至今於亞洲舉辦過三次，分別為1964年的東京、1988年的首爾及2008年的北京，日本因為1964年舉辦奧運而徹底翻轉世界對日本的保守、陳舊的印象，使日本躋身現代化強國之列。日本繼巴黎、倫敦、洛杉磯、雅



2020年東京奧運會的吉祥物發行LINE背景、貼圖組等數位化衍生商品。（資料來源：Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games）

典後，東京成為全球第五個舉辦過兩屆奧運賽事的都市（魏然，2017）。

奧運會雖然本身已是一項極為知名的運動賽事，也可說是體壇的頂尖品牌，但是其特殊之處在於既可全球化，又能在地化。這項全球注目的賽事，隨著承辦國的文化差異，每一屆都有屬於當國的特殊風格與品牌識別（楊晉，2017）。譬如在2016年里約奧運會閉幕典禮上，日本推出長達八分鐘的表演，使盡全力集合日本原創的動畫人物，諸如哆啦A夢、Hello Kitty、足球小將翼等，再結合日本文化呈現在全球觀眾面前，最後日本首相安倍晉三更透過超級馬利歐的水管，從千里之外的東京直送里約閉幕式現場，令人留下深刻印象（陳音如，2019；Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games，2020）。在安倍接下奧運火炬、國際奧委會（IOC）主席將會旗移交給東京都知事小池百合子的那一刻起，正式宣告東京奧運的到來。

東京於2013年獲得了2020年夏季奧運會的舉辦權，申奧成功後，關於舉辦2020年東京奧運會的意義及奧運城市形象的定位，以「發現未來」（Discover Tomorrow）作為主軸打動奧委會的日本，在時隔56年重新舉辦奧運，不僅將向世人宣示令人放心的安全城市，必定將展現日本科技領先全球、改變未來生活的國際形象。日本中央政府於2014年11月制定並公佈了《關於推進2020年東京奧運會·殘奧會準備及運轉工作的基本方針》，從那一刻開始，東京街頭隨處可見東京奧運的標識，包括計程車、市政廳外牆、贊助企業的外牆等，東京的商店內也紛紛擺出奧運吉祥物Miraitowa和殘奧吉祥物Someity，除了一般常見實體周邊商品之外，2020年東京奧運會的吉祥物還發行LINE背景、貼圖組等數位化衍生商品（Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games，2020）。

東京是傳統與現代、東方與西方文明薈萃之都，其文化豐富多彩且底蘊深厚，這正是東京區別與其他城市的特色所在。2020年東京奧運會·殘奧會組織委員會（以下簡稱東京2020組委會）指出，日本對東京奧運城市形象的規劃與推進工作以「全日本（All Japan）體制」進行。所謂的「全日本體制」，是指日本中央政府、東京都政府、JOC（Japan Olympic Committee）、JPC（Japanese Paralympic Committee）、企業界等同時推進本部門負責的奧運會準備工作，東京2020組委會負責各部門之間的統籌協調（魏然，2017）。可以看出，文化與科技的品牌定位，也是日本向世界推薦東京城市形象的首要賣點。

二、利用數位科技置入行銷東京奧運品牌形象

為了更好地向國際公眾傳播東京的奧運城市形象，日本主要負責部門面向2020年制定了相應的傳播策略並按期開展，主要可分直接面向國際公眾的事件活動傳播和借助媒體的傳播（姜瑛，2018）。

其中借助事件行銷的部分早在2016年里約奧運會、2018平昌殘奧會期間，東京2020組委會就與東京都政府合作，於奧運主會場附近設置「日本屋（Japan House）」，用以展示日本在高科技領域的相關動態、茶道、書法、和食等日本文化體驗項目，高科技領域的相關動態由東京奧運會的國內贊助企業提供。藉此強化科技都市形象（魏然，2017）。

其實，早在申奧階段，東京都政府就意識到文化層面的重要性，為提高和傳播東京文化魅力採取了一系列措施。譬如2008年4月啟動的「東京文化傳播項目」，就是希望以此為新聞點吸引各界目光，並通過舉辦國際大型文化藝術節向世界宣傳東京。「東京文化傳播項目」具體實施的活動有「Festival TOKYO」、「東京大茶會」、「六本木藝術之夜」、「惠比壽映像祭」、「澀谷街舞周」、「Performance · Kids · TOKYO」、「La

Folle Journée on Japan」等，這些活動大多自2009 年開始舉辦，延續至今已成為每年的固定項目。

文化廳還規劃自2019年秋到2020年夏實施連接日本名勝古跡的「文化招待之旅」，屆時將邀請來自國外的一萬名藝術家參加。雖然看似與奧運沒有直接的關聯性，但是透過這些活動，主辦方與協辦單位確實置入行銷了2020年的東京奧運會形象，成為一種宣傳期的醞釀效應。配合各個活動的官方網站與網路討論熱點，逐步培養起東京奧運深厚的文化形象，雖然費時又緩慢，影響的效果卻非常強勁而深遠。

三、東京奧運的網站建置與數位化應用

東京奧運的形象一旦確立後，文化與科技成為兩大形象推廣主軸，也是最強的品牌識別，問題是如何通過數位化過程，將這個形象帶給全世界支持奧運、關心賽事的民眾，這點就必須從2020東京奧運的官方網站來探討。

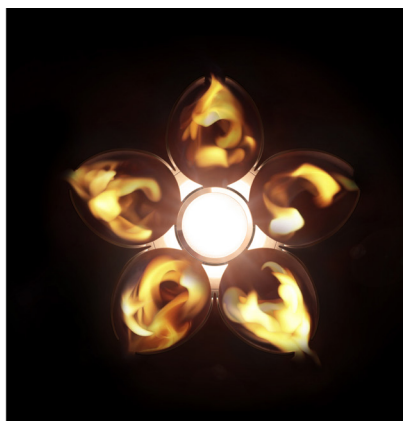
本屆賽事建置有一個主要的官方網站，其下各熱點話題又有各自的官方網站，有助於資訊整合、售票、媒體整合、會員訂閱等功能的應用。譬如近期最受注目的就是聖火傳遞的官方網站，本屆的聖火不但在傳遞者本身就具有



2018平昌殘奧設置的高科技互動日本屋（Japan House）。（資料來源：Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games）



2020年東京奧運的聖火融入了日本櫻花元素。（資料來源：Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games）



很高的話題性，火炬本身櫻花的造型也帶給各界不小的震撼。

除此之外，所有的路線都有高科技的衛星定位，隨時與網站連線，所有關心聖火傳遞的民衆都能夠透過網站即時得知相關資訊。結合賽事、日本文化識別、科技化三者的這種做法，無不反映於本屆賽事的各項細節中，也成為東京奧運最強勁的品牌識別。

參、結語

2020的東京奧運會以文化與科技為其品牌識別，在宣傳醞釀期巧妙善用事件行銷炒熱話題，除廣播電視、紙媒等傳統媒體之外，更借助新媒體之力，將以往的賽事相關資訊、宣傳內容皆數位化，用科技推廣人文與體育活動，讓人看到東京這座城市的藝文氣息文化面貌（姜瑛，2018）。東京奧運會、帕奧會競技大會組織委員會為2020東京奧運會訂立的核心價值是「所有人竭盡所能做到最好」、「每個人都承認對方」以及「通向未來」（Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games，2020）。強調不論是運動員還是志願者，每個人都要努力取得最好的成績、發揮自己最大的能力。尊重多樣性與和諧，所各方面都肯定彼此的差異，承

認並接受對方。呈現出多樣化而又和諧的東京城市形象，也打造出獨樹一格的本屆奧運品牌。

作者王皖佳為銘傳大學廣告暨策略行銷學系專案助理教授

參考文獻

- 中華臺北足球協會編（1998）。**中華足球年鑑**。臺北：澄青印刷事業有限公司。
- 東京奧運官方網站（2020）<https://tokyo2020.org/en/>
- Press Kit of Tokyo 2020 Paralympic Games（2020）<https://media.tokyo2020.org/en/>
- 日本首相官邸.2020年東京オリンピック競技大會・東京パラリンピック競技大會の準備及び運営に関する施策の推進を図るための基本方針，http://www.kantei.go.jp/jp/singi/tokyo2020_suishin_honbu/kaigi/dai2/siryou1-2.pdf
- 東京都.2020年に向けた東京都の取り組み，<http://www.2020games.metro.tokyo.jp/taikaijyunbi/torikumi/legacy/index.html>
- 東京2020組委會.東京2020アクション＆レガシープラン2016，<https://tokyo2020.jp/jp/games/legacy/items/legacy-report.pdf>
- 陳音如（2019）。東京全員出擊喜迎奧運一大型活動之籌備及衍生之商機。**臺灣經濟研究月刊**，42（7），105-111。
- 楊晉（2017）。奧組委保障贊助商權益確保奧運品牌價值——從東京2020年奧運會的贊助體系看奧運品牌運用。**中國對外貿易**，2017（03）：42-43。
- 姜瑛（2018）。城市形象媒體傳播的框架與策略——以2020年奧運會舉辦地東京為例。**北京郵電大學學報（社會科學版）**，2018年12月，第20卷第6期。
- 魏然（2017）。2020年東京奧運會城市形象國際傳播策略及啓示。**北京外國語大學日語系。體育文化導刊**，2017年3月，第3期。

串連典藏—運動觀光實踐策略

文 / 林聖凱



上海賽車場。（圖片提供 / 林聖凱）

壹、前言

雖然「運動」與「觀光」在一般人的印象中同屬休閒活動，但多數人不會直覺地將它們串連在一起，甚至覺得它們根本毫不相干，完全是兩個相異的領域。「運動」通常給人「強身健體」、「健康養生」的印象；而「觀光」則是予人「尋幽探秘」、「吃喝玩樂」的聯想。在發生的地點上，「運動」會讓人想到各類球場、體育館、健身房等；「觀光」則必然聯想到名勝古蹟、主題樂園或大自然景點。近年來由於社群軟體逐漸發達，衛星導航地圖也成為手機基本功能，再加上數位攝影的

成本遠較傳統攝影來得低，造就許多人非常樂於分享私房景點及旅遊紀錄，大家對於觀光旅遊的模式也開始越來越多元。健行、鐵馬行、路跑、鐵人三項等活動普遍成為參與者分享的主題，透過各個好友圈中的渲染及發酵，「運動」與「觀光」開始慢慢被「送作堆」，發展成旅遊市場上異軍突起的新興商品。例如在冬天，國人們也會到日、韓等亞洲鄰近國家體驗滑雪，或是在夏季，到帛琉、普吉島、長灘島等地從事浮潛、衝浪、風帆等水上活動，而其中最熱門的，便是趁著參觀大型運動賽會順便從事旅遊活動。對於各個主辦國家及城市而

言，舉辦國際大型賽會，無疑是城市行銷的最佳手法，不僅可以提高國家與都市的國際能見度，更可以創造高額的驚人收益，因此運動旅遊商機，無不被世界各國視為吸引國際觀光客的超級金雞母！

貳、大型運動賽會

以臺北市舉辦的第29屆夏季世界大學運動會為例，臺灣在民國100年11月於比利時獲選為2017年夏季世大運主辦城市，並於民國106年8月19日至8月30日舉行，這是臺灣首次舉辦有小奧運之稱的世界大學運動會，也是繼民國98年高雄世運、臺北聽奧之後，承辦的第三個綜合性國際體育賽事，更是有史以來主辦過層級最高的國際體育賽事。該屆共有145個國家與地區參與，參賽運動員總計7,639人，隨隊人員則達3,758人（以上資料由臺北世大運組委會公布），總計與賽事直接相關人數已逾萬人。至於究竟吸引多少世界各國的觀眾入境觀

賽，由於筆者無法取得正式官方數據，不敢自行胡亂臆測，但根據世大運組委會提出的數據顯示，該屆世大運共賣出72萬張的賽事門票，平均售票率達87%，遠遠超過上屆光州世大運的52%，門票收益更超過1.4億新臺幣。從這個案例中可以看出，臺北舉辦世大運，至少讓全球145個國家及地區認識了臺灣，還帶了一萬多人來到臺北，真的是極為成功的體育外交及城市行銷。至於舉辦奧運、世足賽、世錦賽以及網壇四大滿貫賽所能帶來的經濟與城市行銷效益，那絕對是遠遠超越世大運了。

參、以運動為主軸融合觀光

除了舉辦大型賽事發展運動觀光以外，也可以利用結合運動、休閒與觀光，在專業或職業運動的領域中，另外再分隔出一個較普及、無須太過專業的運動旅遊市場。在原有的觀光元素中，加入運動元素，讓觀光客可以邊觀光邊運動，並藉由運動的



世大運聖火。（圖片提供／林聖凱）

單位：%

旅 遊 目 的		97年	98年	99年	100年	101年	102年	103年	104年	105年	106年	107年
合 計		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
觀 光 休 憩 度 假	小 計	78.7	79.5	79.4	82.5	82.0	80.7	81.4	81.7	81.2	80.7	80.5
	純觀光旅遊	63.3	65.9	64.5	66.3	64.4	65.9	66.5	67.6	67.4	66.9	68.0
	健身運動度假	7.1	5.4	4.7	5.4	6.2	5.0	5.4	5.1	5.4	5.5	4.7
	生態旅遊	2.9	2.6	4.3	4.3	4.5	3.6	3.6	3.5	3.3	3.2	2.7
	會議或學習型度	0.7	1.0	1.4	1.8	1.3	0.9	0.7	0.8	0.7	0.7	0.6
	宗教性旅行	4.8	4.6	4.5	4.7	4.8	5.3	5.2	4.7	4.4	4.5	4.5
商（公）務兼旅行		1.0	0.9	0.9	1.0	0.9	1.0	1.0	0.9	1.1	1.1	1.3
探訪親友		19.9	19.2	19.6	16.4	17.7	18.2	17.6	17.4	17.7	18.1	18.2
其他		0.4	0.4	0.1	0.1	0.2	0.1	0.0	—	0.0	0.1	0.0

圖表1 國人旅遊狀況調查－國人旅遊目的摘要（資料來源：交通部觀光局）

加入，豐富旅遊行程。當然我們也可以逆向操作，在運動目的中，結合周遭的觀光元素，使之成為擁有更多趣味的運動體驗亦無不可。就如本文開頭便提到，現代人已經將運動視為休閒生活的一部分，如何讓運動變得更有趣，或是讓旅行變得更健康，甚至多一點刺激性，都是現代觀光客在追求的目標。如何滿足這些有目的性觀光客的需求？那就必須要在行程中巧妙安排一些具有些微刺激性和探險性的休閒運動或體能活動，來引起觀光客參與的興趣，也就是加入一些規則很簡單、資格限制不太多，但要做好不容易的活動，來成為吸引消費者的誘因。

根據交通部觀光局所公布的「臺灣民衆旅遊狀況調查」報告，以「運動健身度假」為主要目的遊程的比例已長期穩居國人旅遊目的的第二位（依

交通部觀光局可供查詢的對外公布資料來看，自2008年至2018年，健身運動度假皆僅次於純觀光旅遊，為國人旅遊目的第二位，詳如圖表1）。因此，旅遊業者開始推出許多滑雪假期、高爾夫假期、潛水假期等套裝行程，充分反映出旅遊消費市場對於運動假期的需求，也代表著運動觀光市場確有極大的發展潛力。目前國際上有許多陸、海、空三域運動正在蓬勃發展中，例如在空域中有拖曳傘、滑翔翼、飛行傘、高空跳傘、高空衝浪等；陸域方面則有健走、登山、攀岩、路跑及馬拉松、自行車、滑雪等；水域中則有風帆、泛舟、輕艇、衝浪、滑水、浮潛、潛水等各項休閒運動，皆是炙手可熱的項目。臺灣擁有全球罕見、得天獨厚的地理條件，從高山到海洋最短距離大約兩個小時的車程，在約36,000平方公里的面積裡，有著許多特殊



童玩節。（圖片提供 / 林聖凱）



輕艇。（圖片提供 / 林聖凱）

的自然環境，包括從海拔0公尺到3,000公尺的林相地貌與生態，以及四面環海的天然優勢，全然可涵蓋發展上述的陸、海、空三域運動。如能再用心整合各種好吃（食）、好住（宿）、好玩（遊）、好買（購）、好便利（行）等「五好」資源，甚至結合節慶與地方特色，進而發展出具有獨特風格的亮點行程，必能衍生出更多的國際觀光經濟效益。以筆者身處的宜蘭縣為例，我們有高山、平原及綿長的海岸線，目前共開放有22條登山步道（不含國家級步道），以及貫通全縣12鄉鎮全長71.7公里

的自行車道，更有101公里長的海岸線，三域活動（如飛行傘、衝浪、泛舟、輕艇、鐵人三項、高爾夫球等）的發展在宜蘭已臻成熟。此外也有豐富的特色美食、小吃（好吃）、五星級飯店與鄉村民宿（好住）、以及溫泉、冷泉、地熱等珍貴天然資源和為數不少的觀光工廠、地方博物館（好玩）、各式各樣的農特產品與伴手禮（好買）、貫穿蘭陽平原的國道五號平原段（好行），搭配四大節慶活動（歡樂宜蘭年、綠色博覽會、國際童玩節、礁溪溫泉季）的辦理，如果中央及地方政府攜手合作，規劃5~7天的深度旅遊並努力行銷宣傳，相信必定能讓國際觀光客充分體驗本地運動觀光行程的魅力。倘若再配合舉辦國際型的運動賽事，勢必吸引眾多國際旅客前來帶動地方觀光，讓缺乏地下資源的臺灣，能靠運動觀光帶起未來的經濟景氣！

肆、以觀光為主軸融合運動

以觀光與運動元素融合的運動觀光遊程，其集客數、城市行銷與經濟效益肯定遠不及舉辦大型運動賽會所能帶來的。但相對而言，這樣的運動觀光也不會有辦理期程的限制，耗費的人力、成本也比較低。更因為所融合的運動元素其技術門檻低、限制也少，反而還可以依照當地的條件進行環境教育及認識聚落文化等深度旅遊活動，讓觀光旅遊的元素更加多樣化，進而提升國旅的品質，讓國內旅遊不再只是傳統的快閃型環島等走馬看花的模式。透過運動方式、運動場域的變化，讓每一次旅程都能有不同的體驗，將能帶來極大的經濟效益與城市行銷效益。

運動觀光在許多國家盛行已久，而臺灣因為起步較晚，因此急需透過官、產、學三方的整合，來創造更多更有特色的運動觀光發展型態，進而促

成運動生活化、產業化。目前臺灣已經有《運動產業發展條例》，政府與民間更應早日建立起合作橋梁，整合各自領域的專業意見，並找出臺灣發展運動觀光的可能性，盤點具有潛在觀光吸引力的項目與地點，盡早打造出臺灣的運動觀光風貌，吸引國際觀光客。

伍、結論與建議

目前臺灣對於運動文史的研究資料略顯不足，若從運動觀光資源的取得來看，需要努力蒐集更多資訊以填補不足。目前教育部體育署正在著手進行的數位典藏，當能有助於運動觀光元素的盤點及發掘運動體育對社會文化的影響。今後如能針對臺灣在體育發展的歷史研究、現況調查多下功夫，並加以分級分類、分析出具吸引力的運動觀光元素並建立資料，相信不但可達到臺灣體育資源共享的目的，也可進一步做為發展運動觀光的基礎。

以下整理出一些臺灣運動觀光的可能資源供參（一～三項為活動、四～五項為場所）：

- 一、民俗祭典（各原住民族祭典、各宮廟慶典或祭典等）。
- 二、大型運動賽事（國際運動賽會、全國性運動賽會等）。
- 三、運動節慶與一般賽事（全民健走日、無車日、鐵人三項、萬人長泳等）。
- 四、融合自然資源（國家公園、岩場、古道、山林步道、河川、湖泊、海洋等）。
- 五、人造運動場所（高爾夫球場、自行車道、賽車場、溜冰場、田徑場、游泳池、國民運動中心、人工滑雪場、人工攀岩牆、保齡球館、滑草場、賽馬場、飛行場、滑翔翼練習場、運動公園、體育館、健身房、海水浴場等）。

以上各項資源如能善加整合、交叉運用，相信必能讓運動觀光邁向多元發展，進而為我國未來的觀光產業創造極為可觀的經濟效益！🚀

作者林聖凱為教育部體育署「2020臺灣運動產業博覽會」顧問



飛行傘。（圖片提供 / 林聖凱）

「羽」你同行 教育部體育推手金質獎一

■ 台北市立民權國小羽球社 陳耀銓教練

文／葉佳慧、攝影／紅藍創意、照片提供／陳耀銓



108年全國羽球團體錦標賽，臺北市立民權國小羽球隊榮獲男童冠、季軍及女童第5名的亮眼佳績。

每晚睡前，陳耀銓總是習慣拿起手機來刷一刷，別人刷的是臉書、追劇，她卻瀏覽著一支又一支的球賽影片。

「我常常看看別人，也檢討自己，要如何才能教得更好。」全國比賽蟬聯二十年冠軍的金牌教練，更拿下臺灣第一座由專任體育教師奪得的師鐸獎，陳耀銓至今仍夙夜匪懈，心心念念的，除了羽球，還是羽球。

來自臺南佳里，陳耀銓是家中四千金的老么，由於年齡懸殊，當老師的長姐私心想把她當小公主般的教養，畫畫、書法、鋼琴樣樣都來，偏偏好動的陳耀銓卻是調皮搗蛋出了名，班導師時不時就要去向她也在同校任教的大姐告狀，「真的是脫韁野馬啦！」陳耀銓自我陶侃，生肖屬馬的她，天生就是停不下來！

拒當小公主 樂當脫韁野馬

升上國中，陳耀銓堅持要進入體育社團，於是選擇了在全國賽事中頗有佳績的佳里國中，參加羽球隊。從



選手時期的陳耀銓（左三），曾經因為成績始終無法更上層樓，而產生疑慮。



因為老師的一席話，讓陳耀銓從選手轉入教練生涯，人生走向另一片風景。

佳里國中培育出來的羽球好手，有小辣椒之稱的陳玉珍，以及馮美英，都是全國女單排名第一的；可是對當時的陳耀銓來說，她完全不懂羽球，對未來也沒有那麼多規劃，除了開心打球，發洩充沛精力外，卻也意外地發現一個不一樣的自己。

「我有一個特質，永遠看著比我更強大的目標，告訴自己，那才是我的對手；所以國一入學時，我的目標不放在同年級裡，而是我們國三的學姊。」這樣的動力，讓陳耀銓不需要教練要求，就會自主比同學做更多的訓練；後來擔任羽球教練的生涯中，陳耀銓也從許多優秀選手身上發現相同的影子，他們勇於設立目標，勇往向前，目標使他們出類拔萃，成為光芒。

北上求學 面對抉擇難題

三信高商畢業後，陳耀銓考上當時的臺北市立體專。此時的她，已經具有青少年國手的資格，自然也就朝向國家代表隊的目標前進。然而，在不斷的訓練與參賽中，善於反思己身的陳耀銓卻也發現，自己的成績始終停頓在全國排名3~6之間，無法拿下更好的成績。處在困境裡的陳耀銓，因為課堂教授的一席話驚醒了她：運動員如果經過深刻的

努力與檢討，卻無法有更进一步的突破，或許已經到達本身能力的極限，而這樣的結果，其實也沒有遺憾了。

陳耀銓深知，羽球是一門技術層面極高的運動，不但從小就要確立正確的運動觀念，身體的條件、身體的使用習慣都要面面俱到，才能塑造出頂尖選手。教授的一席話，替陳耀銓開了一扇窗，她勇敢面對本身的侷限，不再執著，決定朝向深感興趣的體育教學邁進。

「小時候只有一個理由可以讓我去圖書館，就是找羽球的資料；所以在臺北體專，我對訓練法、生理學、身體力學也都格外感興趣，這不但是全新的學習，也啟發了我對體育教學的熱情。」意外的轉彎，讓陳耀銓的人生開始走向另一片風景。

友誼的滋味 故宮樟茶鴨

1987年體專畢業後，陳耀銓的第一份工作，竟是走進了故宮！

當時的故宮，每年都會參加由中央機關所舉辦的重要賽事---中央盃，通過考試成為約聘人員的陳耀銓，一進入故宮立刻成為當紅「國寶」，人人爭相走告來了一個很會打球的小女生，於是天天都有



陳耀銓自1989年進入民權國小，至今31年的時間，沒有離開過第一線的教練崗位。

人來下戰帖。「那時候我們以樟茶鴨為賭注，對手輸了，隔天中午辦公室就會加菜，大家吃得好高興喔！」那是快樂的一年，陳耀銓不但左右逢源、備受歡迎，包括前院長馮明珠等人，都因為羽球成為她一生的朋友。

即便生活輕鬆愉快，但她對未來仍有隱憂，於是回到學校拜訪老師，得知臺北市政府教育局正在招聘專任教練，陳耀銓恍然想起她對專業教練的熱誠，回頭立刻辭去故宮的工作，當時同事們還勸她，這麼好的工作先留著，等真的考上再來辭職也還來得及呀！「不要給自己留回頭路，要考就要認真，奮力一搏。」沒有退路的決定，讓陳耀銓以第

一名的成績錄取，於1989年進入民權國小，直到今天，她已服務年滿31年，從沒離開過自己的崗位。

十年磨一劍 熬出金牌教練榮耀

「年輕教練大多會有一個通病，就是只想贏球。」擔任專任教練三十年來，陳耀銓不諱言年輕時的自己，奪牌是打球的唯一目標，那是出身選手的自負與慣性；但身為教練，一味高壓施教只會讓學生退避三舍。於是，好不容易培養出一個可造之材，學生卻巴不得快點離開球場，實在令人受挫。為了改變，陳耀銓也向其他經驗老道的教練請益，該如何指導學生，卻每每都只得到相同的答案：「你自己是國手耶，你還問我！」

或許是時間的沈澱與累積，陳耀銓逐漸體會出教練的工作，除了練球，更需要的是去理解學生，透過彼此的熟悉磨合，才能培養出信任與默契，之後才能因材施教；如果只用同一種方法教所有的孩子，那是教練的失職。

不再急於贏球的陳耀銓，帶領羽球隊的成績開始扶搖直上，旗下子弟兵的張威豪、黃博翔接連打出好成績，從此，民權國小羽球隊稱霸全國冠軍二十年，到2020年的今天，這個紀錄持續刷新，且



陳教練帶著孩子們國內外南征北討，佳績無數，是其他球隊難以望其項背的成就。



不斷創下單校團體、個人的奪冠新紀錄，耀眼的成績，令人難以望其項背。

全力付出 愛打球的心最可貴

2014年，陳耀奎以專任運動教練身份榮獲師鐸獎殊榮，不但是全臺第一人，也是她一次難忘的經驗。「那是我最痛苦的一年，比當教練還辛苦！」陳耀奎哈哈大笑。在民權國小紀清珍校長的力薦之下，陳耀奎只好費一番功夫準備審核資料，最後一關的面試，簡直比上場打準決賽還緊張。而陳耀奎對教育的堅持其實很簡單，她只在乎孩子是否真心想打球，所以，她不辦選拔賽，不塑造偶像與菁英，寧可自己辛苦，就是為了要讓真心想打球的孩子，獲得打球的機會。

陳耀奎說得到，也做得的。例如當年，她帶著好友請託照顧的張崴豪與黃博翔在身邊，白天當教練，晚上當乾媽，照顧生活，而這兩個孩子後來一個進入清大，一個效力於合作金庫羽球隊，都是國內的羽球好手。而陳耀奎也透過羽球，幫助過有多重障礙或過動的孩子，他們從需要接受心理輔導，蛻變成自信又活潑的孩子。這天，在看台上等待孩子練球放學的家長就說，陳教練的耐心實在無人能及，比身為家長的他們，對孩子都還要更有耐性。

經營一個上百人的學校社團著實不易，需要學校行政的支持，也要克服學生的個人狀況，有場地調度的問題，還要考慮學生的課業，更要傾聽家長意見，所以陳耀奎在體育館入口處設了一個教練區，讓家長隨時可以找到教練，而社團也聘僱助理教練來協助輔導，並安排核心練習、運動修復與運動營養學等課程，竭盡所能照顧每個人的需求。

體育就是教育 打球也是生活

「我們不接受贊助、不組織後援會、不製造英



目前民權國小羽球社除了陳耀奎教練外，尚有8位年輕的助理教練分別負責不同年級、不同課程的教學工作。

雄，在這裡每一個人都是平等的，每一件事都是公平的，東西夠用就好了。」於是民權國小的羽球隊，所到之處都有著令人刮目相看的動員能力，家長們會互相幫忙接送孩子；到外地比賽時，孩子們的旅行箱攤開來像格子一樣整齊；外宿飯店，高年級還會帶低年級去洗衣、收衣……曾有記者問這些孩子：「你們怎麼會做這些事？」孩子們理所當然地回答：「教練說，不可以只會打球。」

陳耀奎帶我們走進社團辦公室，一簍一簍的球拍與球具，四面牆上與櫃上擺滿了數不清的獎座與獎牌。「這個是李佳豪，這個是蘇力揚，今年甲組男單就是他們兩個對決的喔！」陳耀奎指著牆上的照片，還有奧運國手許仁豪、聽奧金牌范榮玉……，她對待過球隊的孩子個個如數家珍。

即便年資已滿，外頭早有明星學校向陳耀奎招手，她也促成中租企業成立臺灣羽壇第五支球隊，可是，問到何時要從民權國小退休，陳耀奎只是笑一笑，沒有給答案；而跟在教練身後，是寫完功課後來練球的高年級組，早就排好了隊，一個接一個，等著教練餵球、下指令，那一雙雙專注的眼神、井然的秩序，叫陳耀奎如何說走就走呢……

文／紅藍創意、圖片提供／中央社、中華奧林匹克委員會、黃智勇

► **戴資穎** 馬來西亞大師賽亞軍 總積分世界第二

屬於超級500系列的馬來西亞羽球大師賽，於2020年1月舉行，女單決賽中，戴資穎不敵來自中國的陳雨菲，總積分目前續居世界第二。

首局開始，戴資穎雖以8：5小贏3分，卻發生多次回擊失誤，讓陳雨菲先馳得點。第2局轉換位置後，戴資穎因對場地的不適應，受到風向影響界外球偏高，頻頻連續出現失誤，最終便以17：21、10：21直落二，輸給穩定性相對高的陳雨菲。

林昀儒、鄭怡靜

林昀儒世界盃男單銅牌 混雙搭檔鄭怡靜 暫居世界第二

首次參加「男子世界盃桌球賽」的林昀儒，在季軍戰中以4：3擊敗里約奧運金牌得主，來自中國的馬龍，奪得銅牌，這項殊榮同時也是我國桌球史在世界盃中的最佳成績。

世界盃銅牌戰中，林昀儒先以11：4、13：11連拿2點取得2：0領先，而第3、4局對手馬龍也不甘示弱，分別以11：8、11：9取得兩勝，追至平手。第5局林昀儒以11：8拿下3勝，第6局又反被對手以11：5拿下。雙方決勝至第7局，林昀儒在落後時沉著應對連拿4分，以11：4力剋馬龍。最終局數林昀儒就以4：3贏得銅牌，這也是繼2001年蔣澎龍後，第二位打入4強並獲銅牌佳績的桌球選手。

除了世界盃桌球賽季軍，2019年的世界桌球巡迴賽年終總決賽中，林昀儒也與目前排名世界第10的鄭怡靜搭檔，兩人在4強賽中，直落三敗給目前排名世界第一的中國組合許昕/劉詩雯，但也確定取得東奧桌球混雙的參賽門票，目前兩人混雙成績排名世界第二。

► **林威宇、張恩妮** 洛桑冬季青年奧運冰球3×3 臺灣冰球斬露頭角

我國冰球小將林威宇、張恩妮，2019年第一次參加洛桑冬季青年奧運的冰球3×3項目，兩人所分屬的隊伍，皆獲得銀牌佳績。這也是臺灣參加冬季青年奧運以來，第一次有選手站上頒獎台，其中林威宇甚至還替該隊射進2球，成為該隊得分功臣之一。

冰球3對3項目是2019年洛桑冬季青年奧運的新項目，由來自全世界的208名選手分男子、女子各8隊，每隊13名不同國家的選手進行對抗賽。15歲的林威宇所屬的男子紅隊以4：10奪下銀牌，張恩妮所屬的女子黑隊則以1：6拿下銀牌。

郭婞淳 2019舉重世界盃暨奧運資格賽 挑戰64公斤級獲1金2銀

2019在中國天津舉辦的「舉重世界盃」，同時也是攸關奧運資格的重要賽事，我國女子舉重好手郭婞淳，目前已在59公斤級中奧運積分排名第一，而此賽事中，教練林敬能為了讓郭婞淳在比賽中有新刺激，選擇越級挑戰64公斤量級，最終她也成功挑戰拿下1金2銀佳績。

在64公斤級抓舉中，郭婞淳從100公斤開始挑戰，第2舉103公斤及第3舉105公斤拿下銀牌。挺舉3次試舉分別為130、135、141公斤，第3舉更突破自己在59公斤級的140公斤紀錄，讓她在挺舉項目奪得金牌。而總和則是以246公斤奪銀，輸給總和255公斤的里約奧運得主，來自中國的鄧薇。



王冠閔 美國公開賽200公尺蝶式銀牌 首位臺灣選手得獎

17歲游泳小將王冠閔，2019年12月參加在美國亞特蘭大舉辦的「美國公開賽」，在200公尺蝶式項目中以1分55秒82獲得銀牌，僅次於地主選手Luca Orlando的1分55秒60。王冠閔也成為臺灣首位在美國公開賽中奪牌的選手。

王冠閔2019年8月在世界青年錦標賽200公尺蝶式決賽中，便以1分56秒48達奧運A標，提前取得東京奧運門票，這也是繼200公尺混合式的王星皓後，我國第二位確定獲得奧運參賽權的游泳選手。



文姿云 世界空手道超級聯賽 7站共獲6獎牌

空手道好手文姿云在「世界空手道超級聯賽」55公斤級中，分別於2019年年末的西班牙站，及2020年1月的法國站中獲得銅牌。世界空手道超級聯賽共計7站，文姿云總計共收下包含：杜拜金牌，摩洛哥、日本、土耳其銀牌，俄羅斯、西班牙、法國銅牌共計6面獎牌。只要2020年4月前，文姿云能保持世界前四名成績，便能獲得東京奧運參賽資格。

在西班牙站中，因文姿云排名世界第二，首輪免戰晉級，次輪先以4：0輕取西班牙選手，再以1：0勝俄羅斯選手，8強賽中5：0勝摩洛哥選手挺進四強，在銅牌賽中以4：3打敗烏茲別克好手Sevinch Rakhimova。農曆年間，文姿云更馬不停蹄趕往法國巴黎參加法國公開賽，最後獲得銅牌佳績。



► **周天成** 羽聯世界排名第二 奧運資格勢在必得

根據「世界羽球聯盟」2019年8月公布最新排名中，周天成在超級1000系列印尼公開賽後，東京奧運積分與世界排名躍升至世界第二，穩坐奧運安全名單內。這是他生涯最佳成績，也是目前國內羽球男單選手最高排名。

2019年的印尼公開賽冠軍戰中，周天成與丹麥名將Anders Antonsen激戰91分鐘封王，精彩廝殺戰況成為羽壇焦點，也是台灣首位在超級1000系列奪冠的羽球選手。11月時，周天成參加中國福州公開賽與世界球王桃田賢斗展開對決，最終則以15：21、21：17、18：21敗給對手，獲得亞軍。

► **呂紹全** 亞洲射擊錦標賽10公尺空氣步槍第5 獲奧運遞補門票

射擊好手呂紹全2019年11月在卡達的「亞洲射擊錦標賽」10公尺空氣步槍項目，資格賽中以626.3分在59名選手中以第六名進入決賽，決賽則以185.5分獲得第五名。由於亞錦賽各項目前三名即可獲得奧運門票，決賽中的中國選手劉宇坤、余浩楠分別拿下金、銀牌，因此除了第三名的印度選手外，排名第五的呂紹全，也因此得以遞補，取得奧運參賽資格。

自1972年的吳道源之後，就無選手再闖進奧運射擊比賽，呂紹全是第一位拿下10公尺空氣步槍奧運參賽權的選手，也是第18位獲得東京奧運門票的選手。除了個人項目外，呂紹全也與林穎欣搭檔混雙，同樣取得射擊混雙奧運門票。

► **雷千瑩** 射箭代表隊 女子反曲弓 雷千瑩、林佳恩、譚雅婷叩關東奧

射箭資歷19年的雷千瑩，在2019年6月的荷蘭射箭世錦賽女子反曲弓個人賽中獲得冠軍，取得奧運參賽門票。2019年底，在國內所舉行的國手選拔賽中，雷千瑩因世錦賽奪冠直接獲得保送機會。

最後入選女子反曲弓射箭代表隊的名單，是由雷千瑩與選拔賽中前二名的林佳恩與譚雅婷組成。她們3位也是2012年倫敦奧運女子反曲弓班底，今年將再次聯手代表我國出賽，志在奪得佳績。

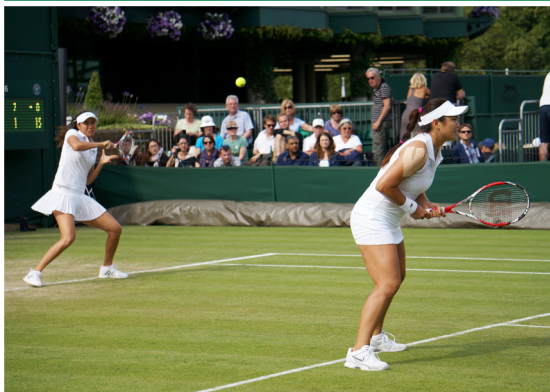
馮俊凱 亞錦賽公路賽奪銅 遞補取得奧運門票

我國自由車好手馮俊凱，於2019年「亞洲自由車公路錦標賽」公路賽中獲得銅牌，原以一個名次之差無法獲得奧運資格，後因金牌得主哈薩克選手Yevgeniy Gidich藉由國家排名獲得參賽資格，在國際自由車總會評定下，馮俊凱便因此獲得遞補機會。

2008年參加北京奧運的領先計分賽後，馮俊凱便加入國際一級的自由車隊，多次參與國際賽事累積比賽經驗，相隔12年後，他將再次代表臺灣參加2020東京奧運自由車公路賽項目。



詹詠然、詹皓晴 澳網女雙史上最佳成績 詹詠然法網、溫網混雙金牌



詹詠然、詹皓晴兩姊妹，在2020年聯手參加澳洲網球公開賽的女雙4強戰中，以5：7、2：6敗給來自法國的Kristina Mladenovic及匈牙利Timea Babos組合，雖無緣晉級決賽，但卻創下兩人合拍以來大滿貫的最佳成績，首度闖進大滿貫女雙四強賽。

另外2019的溫布頓網球公開賽及法國網球公開賽中，詹詠然與克羅埃西亞選手Ivan Dodig兩人搭檔混雙組合，皆獲金牌。尤其溫網混雙決賽中，兩人只用了70分鐘，就擊敗拉脫維亞選手Jelena Ostapenko與瑞典Robert Lindstedt的組合二度奪下大滿貫混雙冠軍，這也是詹詠然生涯的第四座大滿貫冠軍獎盃。

洪一中 2019年 世界12強棒球賽 中華隊第5名

攸關奧運資格的「世界12強棒球賽」2019年底於臺灣、墨西哥、韓國、日本四地熱烈開打，中華隊在分組B組中，以6：1擊敗波多黎各，3：0完封委內瑞拉、1：8敗於日本，2勝1敗成績進入6強複賽。在複賽中，中華隊雖以7：0擊敗韓國，5：1擊敗澳洲，振奮國人的心，但最後卻以2：3敗給美國，0：2輸給墨西哥，賽事結束後確定於本屆賽事排名第5，無法在12強中取下奧運門票，僅能寄望於2020年的6搶1比賽中，盡力取得最後一張的奧運資格門票。





108年體育運動精英獎頒獎典禮

108年體育運動精英獎於12月19日召開決選會議評選出年度得獎人，並進行頒獎典禮揭曉6大獎項，最佳男運動員由李智凱拿下、最佳女運動員獎則由郭婞淳獲得評審青睞，最佳教練獎則由林政賢教練獲得、最佳運動團隊獎得主為2019年世界射箭錦標賽女子代表隊、最佳新秀運動員獎則頒給王冠閔及最佳運動精神獎得主為彭政閔，終身成就獎得主林校長華章及特別獎得主潘教練瑞根，共頒發8個獎項。



陳副總統建仁親臨會場，致詞勸勉並頒發終身成就獎及特別獎。頒獎典禮特別將舞台回歸到選手本身，邀請歷屆得獎人擔任頒獎人，藉由各獎項前輩的鼓勵與祝福傳承給優秀的得獎人。精英獎每位入圍者在賽場上皆事蹟輝煌，並在國際賽場上斬露頭角，不論是否得獎，入圍即是榮耀，也是代表國家對運動員、教練努力表現的肯定。109年適逢2020東京奧運舉辦年，期盼所有運動員及教練們在賽場上都有精采表現，能再次在國際賽事上留下紀錄，讓世界看見臺灣。

高俊雄署長深入偏鄉 改善臺東學校體育環境

為了解偏鄉原住民學校培育基層體育選手情形，本署高俊雄署長，日前親自走訪臺東縣立長濱國中、國小及基層體操重鎮臺坂國小，協助改善臺東學校體育環境。

長濱國中、長濱國小的原住民學生，歷年田徑人才輩出，如潘榮宗、黃誠、林月香等田徑國手。為使具有運動天賦的偏鄉原住民學生，能有好的訓練環境，教育部除補助改善兩間學校的運動場地外，高署長允諾，將協助學校運動代表隊移地訓練、參賽經費及課業輔導費用，使偏鄉學生除了課業的加強，亦能借對外運動競賽的參與培養自信。





臺坂國小見長於體操選手培訓教育，由曾是世界體操錦標賽國手游朝偉專任運動教練返鄉接已故「體操教父」董恆毅的衣鉢。游朝偉教練，是協助中華隊取得4席東京奧運體操男子團體賽奧運門票的運動員之一，高署長致贈獎章並鼓勵他能持續董恆毅教練的精神，為體操教育選手培訓繼續努力，同時勉勵他能在2020第9屆亞洲競技體操錦標賽選拔賽，替我國拔得頭籌，前進2020年東京奧運。

另外，臺坂國小推展國小5人制足球運動，卻因學校地處偏遠資源缺乏，足球場地損壞，設備欠缺，推展不易。高俊雄署長表示，為暢通學校四級運動人才升學管道，整合區域大學、高中、國中、小資源，並建置區域運動人才培育體系四級培訓體系，將協助該校整修足球場地及充實設備。

本署與臺東縣政府密切合作，提供優質軟硬體設備，培育當地運動人才，讓人才能在地生根，並鼓勵體育運動人才回流臺東。

■ 向山致敬 山野教育安全上路

行政院108年宣布政府開放山林的政策方向，除國安及生態保育區外，以全面開放為原則，並以「開放」、「透明」、「服務」、「教育」和「責任」五大政策主軸，打造友善登山環境。本署連結十二年國教新課綱的核心素養，擴大各級學校落實登山教育，鼓勵更多人能走進臺灣美麗的山林。



建立學生正確登山觀念，促進學校「安全登山」，本署每年均辦理山野教師培訓研習，也出版《山野活動安全手冊》，提供臺灣登山路線分級基礎，學校可參考「山區路況分級」、「山區路線難度分級」、「登山路線行程之體力分級」等分類面向，以及行程天數調整山野教育的強度來規劃適切的行程。

此外，研擬不同類型山野安全檢核指標，學校可從「人、事、時、地、物」等面向進行整體評估，作為「活動行程」是否得以成行的參考。在訓練階段，引導師生利用「體能、態度、知識、裝備、技能」表進行自我檢核，透過「精進策略管理」重新檢核評估風險，以降低風險，提升安全係數。

本署自102年推動山野教育，實施學校從14校提升至108年的113校，重視山野教育成為趨勢；同時也輔導民間團體辦理山林體驗活動，號召全民登山，並建置運動資訊平台登山教育專區，透過活動與網路平台宣傳登山教育觀念，提升民眾登山安全意識。

■ 「樂動紓壓5招」新改版 走入生活 隨時動起來

為提升校園運動，增強學生體適能，本署近年來陸續推廣樂樂棒球、樂樂足球等計畫，並自



107年起與財團法人董氏基金會合作校園規律運動方案「樂動150，樂此不疲」計畫，設計「樂動紓壓5招」於全臺校園進行推廣，辦理120場「運動週會」及推廣「快樂助跑員」活動，提升學生參與運動的頻率，帶動校園運動風氣。

109年以原5招為基礎，搭配學生體適能指標，增加新招式推出「樂動紓壓5招－生活版」，並於109年1月16日宣導記者會中首播，教導學生如何在日常生活中結合運動、養成規律運動習慣，期望影響更多兒童青少年建立運動習慣。新招式中第三招的「口」字腳，快速小碎步提高心跳速率，搭配高衝擊的深蹲跳躍動作，讓心肺和肌力相互間歇，且接續跳四個方位，運動強度增加，更有效果。



109年校園規律運動紓壓計畫，結合奧運賽事議題，在樂動150網站（www.run99.org）介紹奧運運動項目、臺灣運動員故事分享，讓同學透過觀看賽事、了解從事各項運動的趣味，同時也能為臺灣選手加油。

根據董氏基金會調查指出，大臺北地區近四成青少年每週運動天數未達三天、近五成每次運動時間未達60分鐘，且有三分之一青少年覺得運動時間不足。運動是促進心理健康及預防憂鬱最好的方式，而生活中許多慣性動作都可結合運動，如將運動視為重要的事，會主動調整步調或調整生活排序，創造運動的時間。

■ 歡樂FUN「鼠」假 走出戶外 擁抱山水



配合我國政策108年課綱上路，本署特別舉辦「學生體育育樂營」，提倡孩子運動風氣，以多元休閒育樂活動充實假期。109年寒假育樂營推出「山系列」、「水系列」、「綜合系列」等10項運動，包括登山健行、攀岩、戶外冒險、水上活動、射箭、體能王、體適能、疊杯、足球、飛盤，總計32個梯次，期許孩子們能在年假前後，透過營隊走出戶外、擁抱山水，增進運動量、激發興趣，進而養成運動習慣。

近年來，登山健行日漸盛行，為老少咸宜的全民運動。透過營隊活動提升學員對於登山健行運動的認識，登山前後應注意事項及發生山難緊急應變措施，並教導學員急救安全處理的方法；其次，活動能讓學員體驗正確的登山方式，且在聆聽高山植物及野生動物介紹時，能跳脫在課堂上看圖片聽講解，親眼認識與接觸大自然。



除了登山外，戶外冒險活動亦是「山系列」的熱門項目，營隊帶領學員了解登山與垂降之安全規則與注意事項、山上安全與救護、介紹登山裝備的穿卸、保養及上下山垂降平衡之基本動作，體驗登山與抱石攀岩活動，另規劃遊戲競賽增加團康趣味，並培養團隊合作精神。

期許每位學生能夠透過運動改善情緒、提升學習力，並在運動中學習成長，增強抗壓性及自信心，透過樂趣化、多元化體育活動，激發學生自主運動的興趣，奠定終身活動身體的好習慣，邁向健康快樂的生活。

■ 推動企業聘用指導員成果豐碩 職工運動打造幸福企業

為分享推展職工運動與聘用運動指導員成效，本署於108年12月5日舉辦「108年度推動企業聘用指導員成



果展覽交流茶會」，廣邀企業與運動指導員一同觀摩與交流，安排企業代表分享辦理職工運動及聘用運動指導員為企業帶來的助益，並致贈表揚獎座予支持聘用運動指導員政策之企業。

為提升職工運動參與，促進職工運動健康，本署自107年推動企業聘用體育運動專業人員擔任指導員，截至108年底，共輔導企業聘用254名運動指導員，補助企業辦理800多項員工運動休閒活動，超過15萬人次參與。展場中也展出「運動我型 職工運動照片大募集」的活動照片，並頒發人氣獎前三名，充分展現企業職工運動活力。

依據遠見雜誌108年運動企業認證問卷調查顯示，超過9成受訪者認為「參與公司社團運動有助提升向心力」以及「公司聘用運動專才有助提升運動風氣」。有了企業的肯定，本署將會持續推動企業聘用運動指導員及推展職工運動，營造融洽與快樂的工作環境，期許臺灣每一家公司都能重視職工運動，都是「幸福企業」。

■ 2020埃及帕拉桌球公開賽

為爭取2020東京帕拉林匹克運動會桌球運動種類參賽資格，中華民國殘障體育運動總會遴派代表隊一行14人（9名選手、3名教練、1名運動傷害防護員及1名領隊）於109年1月29日至2月6日赴埃及參與「2020埃及帕拉桌球公開賽（Egypt Para Open 2020）」。



照片提供：中華民國殘障體育運動總會

本次賽事共獲3金5銀4銅，其中包括選手程銘志獲得男子TT5單打金牌、田曉雯獲得女子組TT10



單打金牌及林姿妤與田曉雯獲得女組TT10團體賽金牌，本次參賽表現有助我國選手獲取積分，邁向東京帕運舞台。

為協助帕拉桌球選手邁向帕運，本署後續將提供選手參加「2020西班牙帕拉桌球公開賽」及「2020東京帕運桌球資格賽」所需資源，目前我國選手程銘志世界排名第3名，田曉雯世界排名第6名，請國人關注與支持帕拉選手，讓我們一同為選手精湛表現喝采。

■ 全國原住民族運動會

全國原住民族運動會的前身是「臺灣省原住民運動會」，自83年起開始辦理，其規劃方向與推動政策迭經各界討論，近年逐步規劃為原住民族擅長運動種類與傳統運動兩大種類。如何藉由這項賽會保持原住民族傳統運動聲音逐漸受到重視，進而成為大家的共識。針對每二年舉辦一次全國原住民族運動會，本署希望與承辦縣市政府充分配合，並協助整合中央各相關部會資源，期能朝向突顯並保留原住民族運動會傳統原汁原味方向來努力，宜蘭縣政府於108年12月27日上午11時在宜蘭縣立體育館舉行110年全國原住民族運動會籌備處揭牌典禮，本署將致力於發展我國國民體育運動，維護原住民族運動權益，提升原住民族民衆的生活品質與健康。



■ 108年運動現況調查成果發表記者會



體育署高俊雄署長（前排左5），全民運動組組長呂忠仁（前排左4）及與會貴賓

為持續瞭解全民運動推展各項政策的執行情形，委託世新大學進行「運動現況調查」，並於108年12月6日公布108年運動現況調查成果。調查成果顯示參與運動人口比例83.6%，尤其規律運動人口比例達33.6%，再創新高。

以各族群調查成果進行分析可發現：女性運動風氣成熟，十年內規律運動比例上升10%；銀髮族運動人口遠高於全民整體平均，

每週平均運動5.5次；職場主力族群（35至49歲）規律運動比例平均皆有提升，顯見運動風氣在臺灣越來越興盛。自97年以來已連續12年維持八成以上的高運動參與比例。而規律運動人口（7333定義：每週運動3次以上；每次運動30分鐘以上；運動時會流汗也會喘）比例，也從98年的24.4%，增長至108年的33.6%，顯示府努力推動全民運動的政策已逐年呈現具體成效。

本署將持續致力提升運動風氣，推廣主題式多元化體育活動，以鼓勵及增進無運動及非規律運動習慣者參與運動的意願與頻率，期望透過相關政策推動作為，進而落實達成運動健身快樂人生的願景目標。



■ 2020年洛桑冬季青年奧林匹克運動會

2020年第3屆洛桑冬季青年奧林匹克運動會109年1月9日至22日於瑞士洛桑與聖莫里茲舉行，我國代表隊共計14名選手取得參賽資格，相較前2屆分別僅4名選手取得參賽席次，參賽人數突破歷史新高。本屆冬青奧籌委會首次規劃於2個地區舉辦賽事及規劃選手村，我國參賽冰球、滑冰及滑雪項目屬於洛桑賽區，另雪橇及雪車項目則於聖莫里茲賽區舉辦。

教育部長潘文忠於1月2日為我國2020年第3屆洛桑冬季青年奧林匹克運動會代表團授旗，勉勵全體成員全力以赴。本屆洛桑冬青奧在冰球競賽新增3x3項目，每隊由13名不同國家的冰球選手組成，我國共計有2男3女參賽冰球3x3項目，其中目前就讀臺北內湖高中的張恩妮本次與瑞士等國家選手組成女子黑隊，就讀臺北美國學校的男子選手林威宇則與芬蘭等國家選手組成男子紅隊，混合國家組隊方式除了增加選手與各國好手的交流機會外，也考驗選手們短時間內跟不同國家隊友的默契搭配。本次賽事冰球選手林威宇及張恩妮於冰球3x3項目男女子組決賽，拿下2銀的成績，為我國參賽冬青奧以來首次站上頒獎台。



林威宇（紅衣者）、張恩妮（黑衣者）為我國奪下冬青奧首面獎牌

■ 2020夯運動in Taiwan啓動 暨棲蘭100林道越野超級馬拉松宣推記者會

本署與中華民國超級馬拉松運動協會於109年1月21日聯合舉辦「2020夯運動in Taiwan啓動暨棲蘭100林道越野超級馬拉松宣推記者會」，配合行政院推動「形塑臺灣品牌國際賽事」政策，本次記者會結合同為百場賽事及臺灣品牌賽事之一的「棲蘭100林道越野超級馬拉松」共同啓動今年臺灣舉辦的百場國際賽事。

108年共計137場國際運動賽事在臺灣舉辦，吸引超過18,000名外籍選手來臺參賽，締造近100萬現場觀賽人次，且計有上億人次透過國內外電視或網路等多元平臺收看，因為有全國熱愛體育運動的民眾熱情支持，109年也即將有超過140場國際賽事在臺灣各地舉辦。

今年的每一場賽事都有各自特色與價值，2020國際賽事行事曆及賽事資訊，歡迎至「夯運動in Taiwan」Facebook粉絲專頁與Instagram追蹤即時精彩賽事。

■ 臺灣運動創新加速器第3期成果發表會 展現運動科技創新樣貌

本署引進國際資源，為臺灣體育產業打造的「臺灣運動創新加速器」（SPIN Accelerator Taiwan），109年1月17日在角落文創展演中心舉行第3期培訓專案成果發表會，展示運動創新團隊培訓成果，最後由Uniwill Technology、Pickups、Stryde、Red Dot Drone、DP smart及Footbot獲得眾多評審青睞，勇奪本期最佳優秀團隊殊榮。

本署自107年起委託交通大學加速器中心與HYPE國際知名運動創新產業聯盟（HYPE Sports Innovation）共同創建SPIN Accelerator Taiwan，目的在結合交大加速器的科技網絡，以及培育



近百個創新團隊的經驗，協助有志參與運動創新的團隊結合我國在科技業、製造業與服務業的優勢與強項，開拓新發展領域與潛能，加速鏈結國際網絡資源，並將我國創新元素引介至國際社會，為我國運動創新帶來更多可能性。本計畫第1、2期專案的優秀創新團隊，藉由參與多項國內外相關創新活動與會議，已募得超過新臺幣千萬元資金。

第3期專案共招募13個優秀具潛力的國內外運動新創團隊，最佳優秀團隊可獲得未來出國參加ASPEN論壇、IAPS國外落地團隊資助及HYPE全球運動創新相關活動的機會，讓世界看見臺灣運動創新能量，打響我國國際能見度。

■ 2019國際體育事務人才計畫成果發表

本署委託中華奧會辦理「2019國際體育事務人才培育計畫」，108年12月5日上午辦理成果分享會。在國際體育運動裡，除選手在場上的表現可體現國家競爭力外，國際體育事務人才更是促進國際體育交流及提高國際能見度的重要關鍵。

培訓國際體育事務人才，一直是本署的重點目標，108年國際體育事務人才培訓營報名人數高達520人，最後新訓、複訓學員總計錄取225人（150/75），共有188位（129/59）完成培訓課程，學員分別來自體育團體、大專院校及一般社會人士，培育計畫裡同時也持續與7校8院所簽訂合作備忘錄、辦理校園宣講，鼓勵青年參與國際體育事務。

國際體育事務人才培育計畫到108年已是第9年，過去8年共累積超過1,600人報名培訓營、超過400位納入國際體育事務人才庫，本署期望持續培植國際體育事務專才，並吸引對於國際體育事務有興趣的年輕人加入，為國際體育提升國內體育運動賽事品質，帶動國內運動領域專才發展，接軌國際，109年也將持續辦理培訓相關課程，相關資訊請持續關注本署最新資訊。

■ 2019年U19亞洲青年橄欖球錦標賽 熱血男兒齊聚高雄力拼冠軍

2019年U19亞洲青年橄欖球錦標賽108年12月8日、11日及14日在高雄國家體育場熱血開打，本次賽事共有香港、新加坡、韓國及我國一同角逐冠軍金盃。亞洲青年橄欖球錦標賽為亞洲橄欖球總會授權之正式錦標賽，自2008年創立後每年主辦，108年賽事移師高雄，讓南部熱愛橄欖球的球迷能在現場欣賞高水準的青年橄欖球賽事，為來自各國的熱血球員們加油。



本次中華隊藉由影片情蒐分析，依據不同對手擬定戰術，在主場球迷的熱情支持下，我國代表隊更是將士用命，分別贏下新加坡隊及香港隊。其中於對戰前屆冠軍香港隊時獲得勝利，更是贏得全場觀眾歡呼，最後本屆賽事分別由香港、韓國及我國獲得前3名。



■ 游泳池管理規範新規定 提升運動消費環境安全

為建置安全的運動環境，提升消費安全及回應游泳池業者之營運需求，本署《游泳池管理規範》已於108年12月11日修正發布，並自109年1月1日生效。本次修正重點如下：

- 一、新訂各場域附設的游泳池主管機關為各場域的主管機關，例如飯店附設游泳池主管機關為觀光旅遊單位等。
- 二、修訂游泳池及各水池總面積應配置救生員的人數。
- 三、游泳池業者有淡旺季或設備整修等相關考量時，恐有部分水池未開放的情形，為增加業者的經營彈性，增訂業者如能於部分未開放的水池，設置超過120公分高的隔牆或柵欄（鏤空處不得大於10公分），則可扣除該水池之面積來計算配置救生員的人數。
- 四、為增加消費者的生命身體財產安全保障，游泳池應投保的公共意外責任險金額，參照金管會「公共場所或舉辦各類活動投保責任保險適足保險金額建議方案」規定，提高至新臺幣6,600萬元。
- 五、新訂單日超過100人次進入的公眾游泳池，應置有自動體外心臟電擊去顫器（AED）或相關設備等，將緊急救護向前延伸到事發現場，使消費者能擁有更安全的運動環境。
- 六、游泳教學訓練班除依年齡分班外，增加能夠以年級或游泳能力分班，並依不同的分班有不同的教練學員比。未來教練於指導兒童學習游泳時，不容易再有同一年齡的班級但游泳能力有落差的情形，可使教練更容易掌握教學情形，業者更容易安排班級，家長也可以更加放心。

■ 108年度全國健身中心查核 合格率提升為86%

108年度全國健身中心招募定型化契約消費者保護查核結果公告記者會，於109年1月19日在體育聯合辦公大樓2樓會議室舉行，由高署長俊雄、運動設施組許組長馨文向大家宣布108年全國健身中心查核結果。在全國523家健身中心中，扣除已停業、未招募會員及未開放的74家，共計查核449家健身中心。本次查核有388家健身中心為合格的消費環境，合格率由107年的82%提升至86%。

為了保障消費者的權益，有效杜絕消費糾紛，本署每年要求全國各縣市政府辦理查核作業，以督促健身中心業者重視契約的公平化和場地安全。109年度查核作業，將自4月開始啟動，查核後針對不合格項目，若有損害消費者生命、身體、健康或財產之虞者，將責成縣市政府飭令業者限期改善，未於期限內改善者，縣市政府可依消保法第56條之1、第58條處以罰鍰。消費者在選擇加入健身中心之前，可在各縣市政府及體育署官方網站，查詢未合格業者名單。

提醒消費者與健身中心簽訂契約前，應衡量自身時間、體力及經濟能力是否許可，契約審閱期至少3日，請消費者考量後再行簽約，勿因業者積極行銷或其優惠方式，而忽略審閱契約內容，避免發生消費爭議。如發生消費糾紛時，先以書面向業者申訴，若業者未妥適處理，可撥打1950消費者服務專線，向各地方政府消費者服務中心申訴或至行政院消費者保護會網站線上申訴。📞



12 — December

1 日

- 辦理「第 7 屆中信盃黑豹旗全國高中棒球大賽總冠軍戰暨閉幕頒獎典禮」，由高署長俊雄出席。
- 基於善意提醒與為協助學校檢視與陸方進行體育專業交流，遵循「臺灣地區與大陸地區人民關係條」之相關法規，並課責學校強化自我檢覈與內控機制，各級學校含國中小、高中及大學校院辦理體育活動、競賽等交流活動，學校需至「赴陸教育交流活動登錄平臺」進行活動登載。本署亦將於年度行政研習會及重要會議，加強兩岸體育交流相關規範及注意事項宣導事宜。
- 國際奧會委員聯絡處吳委員經國邀請國際奧會柳委員承敏於 12 月 1 日至 12 月 3 日訪臺，並於 12 月 2 日拜會本署，由高署長俊雄親自接見。

2 日

- 召開「第 2 屆運動彩券業務督導小組第 31 次會議」，由高署長俊雄主持。
- 召開「高級中等以下學校體育班問題與分析第 6 次會議」，由教育部林常務次長騰蛟主持。
- 2021 關西世界壯年運動會籌委會海外部經理 Ryosuke Yamaguchi 拜會本署，就該會規劃於 109 年 2 月公告賽會報名資訊後舉行說明會之相關事宜進行討論，由林副署長哲宏代表接見。

4 日

- 召開「108 年度運動賽事錄影轉播第 2 次賽事轉

播檢討會議」，針對 109 年運動賽事轉播及行銷宣導改以補助方式辦理，進行討論。

5 日

- 召開「我是運動創業家創新創業競賽檢討會議」，針對開辦創業金回饋機制由林副署長哲宏主持，邀集本署國際及兩岸運動組、加速器計畫代表、相關專家及專責辦公室，共同參與討論。
- 召開「訪視輔導顧問須知說明會」，邀集訪視輔導顧問就信用保證及利息補貼政策以及其他部會相關資源進行說明，並就輔導案例進行分享。
- 舉辦「108 年度推動企業聘用運動指導員成果展暨交流茶會」，由林副署長哲宏代表出席。

6 日

- 召開「108 年度體育運動贊助資料庫媒合平臺企業感恩茶會」，針對今年度已贊助運動團隊之企業進行感謝狀頒贈及對新增事業進行企業贊助說明會。
- 中華奧林匹克委員會辦理「2019 年國際及兩岸體育交流成果分享會」，進行 108 年度本署委辦計畫之成果發表，高署長俊雄親自出席。

9 日

- 辦理新竹縣政府申請「營造友善自行車道計畫」之「新豐鄉濱海自行車道—坡頭村段北向銜接桃園新屋綠色隧道段鏈」案現地會勘。

10 日

- 召開「2020 臺灣運動產業博覽會展場設計製作暨活動整合委辦案」評選會議。
- 召開「訪視輔導顧問須知說明會」，邀集訪視輔導顧問就本署信用保證及利息補貼政策以及其

他部會相關資源進行說明，並就輔導案例進行分享。

- 委託國立臺灣師範大學辦理「108 學年度各級學校新進專任運動教練增能研習會」，由高署長俊雄出席開幕式。

11 日

- 召開「救生員資格檢定制度座談會」，計有本署委託辦理救生員檢定業務單位臺北市立大學、本署認定及受認可之救生員訓練團體、泳池業者代表、救生員代表及各相關行政機關代表逾 100 人出席。

12 日

- 召開「108 年度教育部體育署輔導重點國際單項運動賽會任務型協助小組第 4 次會議」，由林副署長哲宏主持。
- 財政部辦理 108 年度「教育部促參案件啓案及諮詢服務」，涉及本署補助案件有臺南市立棒球場委託經營管理 OT 案、臺南市亞太國際棒球訓練中心營運移轉案、臺中市足球運動休閒園區營運移轉案及新竹市立棒球場新建工程營運移轉案共 4 案。

13 日

- 參與「108 年度亞奧運特定體育團體業務推動及宣導座談會」，宣導 2020 臺灣運動產業博覽會，鼓勵各體育團體踴躍參與。
- 蔡立法委員培慧邀請教育部潘部長文忠出席「南投縣旭光高中空手道館啓用典禮」，由王副署長水文陪同出席。

15 日

- 中華職業棒球大聯盟於 11 月 23 日至 12 月 15

日假臺中洲際棒球場及雲林縣斗六棒球場辦理「2019 亞洲冬季棒球聯盟」，高署長俊雄親自出席總冠軍戰及頒獎典禮。

16 日

- 召開「108 年度個人捐贈運動員專戶管理會第 2 次會議」。本次為審查 27 位運動員資格認可申請表及訓練計畫書，及釐清法規限定之範圍，由林副署長哲宏主持。

17 日

- 教育部林常務次長騰蛟邀集本署及國家運動訓練中心討論「國家運動園區整體興設與人才培育計畫（第三期）」屬國防部興夏營區興整建工程（含士校營區遷建）協調國防部自辦案，由葉主任祕書丁鵬率相關同仁出席。
- 召開「高爾夫球場產業輔導計畫委辦案中報告審查會議」，由王副署長水文主持，邀請委員、內政部等中央目的事業主管機關及地方政府與會。

18 日

- 召開「委託或輔導補助民間機構訂定運動產業人才職能基準計畫諮詢會議」，將就國立臺北大學「經紀人」、國立臺灣大學「運動中心營運經理」及中國文化大學「體育行政管理人員」等案諮詢。
- 召開「108 年度 12 月份營造友善自行車道推動會報」。
- 召開「109 年度推動企業聘用運動指導員委辦案評選會議」，由林副署長哲宏主持。

19 日

- 辦理「108 年體育運動精英獎」頒獎典禮，陳副總統建仁出席致詞並頒發終身成就獎（林華章）及特別獎（潘瑞根），另頒發最佳運動精神獎（彭

政閔）、最佳新秀運動員獎（王冠閔）、最佳運動團隊獎（2019 年世界射箭錦標賽女子代表隊）、最佳教練獎（林政賢）、最佳女運動員獎（郭婞淳）、及最佳男運動員獎（李智凱）等得獎者。

20 日

- 辦理「桃園市立體育館薄膜結構整修計畫」施工品質查核作業。
- 召開「中華民國殘障體育運動總會、中華民國聽障者體育運動協會、中華民國智障者體育運動協會 108 年度期末報告審查會議」，由林副署長哲宏主持。

21 日

- 嘉義市政府於 12 月 21 日至 26 日在嘉義市立棒球場等地舉行「2019 年第 22 屆諸羅山盃國際軟式少棒邀請賽」，本署由國際及兩岸運動組代表出席開幕典禮。

22 日

- 行政院蘇院長貞昌出席「新北市金山區中角灣國際級衝浪基地啟用典禮」，與交通部王次長國材、教育部潘部長文忠、高署長俊雄、新北市侯市長友宜等人共同剪綵。

23 日

- 召開「108～110 年信用保證及利息補貼作業專案訪視行前會議」，針對有關代償、逾期、特殊狀況、展延等風險之業者訪視所須注意事項及建議以及本案後續可預防因應即積極改善措施進行討論，由國立臺灣師範大學張教授少熙主持。
- 召開「108 年度 11 月份公共建設推動會報 - 國家運動園區整體興設計畫（國家運動訓練中心與

整建計畫）」，由王副署長水文主持。

- 辦理 108 年「國家運動選手訓練中心整建計畫」環境影響評估追蹤作業，以瞭解開發單位執行環評書件審查結論事項辦理情形。

24 日

- 舉辦「體育行政管理人才培訓試辦計畫成果發表暨結業典禮」，高署長俊雄出席致頒結業證書。
- 召開「營造特需族群友善運動環境期末報告審查會議」，請委託單位（國立臺灣師範大學）報告期末應完成之工作項目，由王副署長水文主持。
- 國家發展委員會召開「南投縣水里鄉地方創生計畫輔導會議」，由運動設施組代表出席。

25 日

- 召開「運動消費支出調查委辦案成效檢討會議」，請台灣趨勢研究股份有限公司進行歷年研究調查成效說明，並就「108 年及 109 年我國民眾運動消費支出調查委辦案」研究精進方向研商討論，由林副署長哲宏主持。
- 國發會召開「研商地方創生控留中央部會計畫經費解列相關事宜」，由運動設施組代表參加。

- 召開「宜蘭縣足球運動發展中心—宜蘭運動公園複合式運動場整修計畫基本設計書圖審查會議」，由王副署長水文主持。

26 日

- 高雄大學假高雄市寒軒大飯店辦理「109 年全國大專校院運動會首場記者會」，由葉主任秘書丁鵬出席。



→ 蔡總統英文接見「108 年第 17 屆總統盃全國慢速壘球錦標賽」總決賽各組冠軍隊伍，共邀請 26 隊計 467 人入府分批與總統合影留念。

27 日

→ 召開「運動發展基金管理會第 6 屆第 3 次會議」，由教育部潘部長文忠主持。

30 日

→ 召開「2020 臺灣運動產業博覽會討論會議」，邀請設計規劃及施作執行廠商共同討論後續工作時程及規劃，由林副署長哲宏主持。

→ 召開「108 年度兩岸體育交流聯合會報」，邀請陸委會、外交部、教育部等單位與會，由中華奧會、大專體總、高中體總簡要報告 108 年度交流活動執行概況及活動檢討，並提出 109 年度活動規劃與建議事項。另請上開單位配合於各交流團行前會議及會員大會加強宣導「赴陸教育交流活動登錄平臺」，並遵循「臺灣地區與大陸地區人員關係條例」、「兩岸體育交流處理規範」及「民間團體赴大陸交流注意事項」等相關規定，秉持「對等尊嚴、相互尊重」原則，辦理各項交流活動。

→ 召開「108 年下半年度輔導高爾夫球場完成開放使用諮詢會議」，由王副署長水文主持。

→ 召開「108 年度推動企業聘用運動指導員委辦案期末報告審查會議」，由林副署長哲宏主持。

→ 召開「108 年 i 運動種子傳遞計畫專案期末報告審查會議」，由林副署長哲宏主持。

31 日

→ 國立體育大學王教授凱立赴教育電台錄製教育開講節目，講題為宣導「個人捐贈運動員政策」。

→ 監察院調查「我國辦理『2019 亞洲國際花式滑冰經典賽 - 臺北站』賽事主辦權喪失等情及『中華民國跆拳道協會因長期未建立財務運作管理內部控制機制，致經費動支、採購程序流程鬆散等情』案實地履勘及座談，出席人員包括監察院蔡委員崇義、張委員武修、楊委員芳玲，以及國家運動訓練中心、中華民國滑冰協會、中華民國跆拳道協會及本署相關業務單位。

01 — January

1 日

→ 「2020 元旦健走」於臺北市花博公園舉辦，邀請立法院王前院長金平、衛生福利部國民健康署王署長英偉、臺北市政府柯市長文哲及活動發起人紀政小姐，一同共襄盛舉，本署由全民運動組代表到場為大家加油打氣。

2 日

→ 林副署長哲宏率業務同仁，偕同運動產業博覽會委員一同參訪台電「電幻 1 號館」，作為本署 2020 臺灣運動產業博覽會科技體驗之策展參考。

→ 召開本署「第二屆運動產業博覽會第 30 次討論會議－未來館展示、科技體驗內容討論」，邀請經濟部、科技部、財團法人工業技術研究院、財團法人資訊工業策進會、國家運動訓練中心與會，並請本博覽會委員以及熟悉運動科學之專家學者國立臺灣師範大學相教授子元、陳教授美燕、臺北市立大學何教授維華共同與會，由林副署長哲宏主持。

3 日

→ 國發會召開「研商 109 年度地方創生重點工作推動事宜」，由運動設施組代表參加。

4 日

- 舉辦「第 13 屆體育運動學術團體聯合年會暨學術研討會」，由高署長俊雄出席。

6 日

- 召開本署「2020 臺灣運動產業博覽會電競及多功能館設計及執行委辦案採購評選委員會第 1 次會議」，審定評選項目、評審標準及評定方式，由林副署長哲宏主持。

7 日

- 召開「法規小組 109 年度第 1 次擴大工作會議」，邀集運動服務業專責辦公室和職能基準專案等承辦同仁針對人才培育要點及獎勵績優運動產業專題要點等法規修正草案進行討論。
- 召開「107 年度國家運動園區整體興設計畫（第三期）民間參與投資興建（BOT）可行性評估及先期規劃委託專業服務勞務採購案先期規劃之期中報告書審查會議」，由王副署長水文主持。

8 日

- 辦理「國家運動訓練中心興整建計畫」執行情形視察，由高署長俊雄率同仁前往，以瞭解各項在建工程及 2017 臺北世大運組裝式游泳池等之執行情形。
- 召開「109 年運動 i 臺灣一般性計畫第 2 次經費審查會議」，由林副署長哲宏主持。

9 日

- 召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 62 次複審會議」，由王副署長水文主持。
- 教育部林常務次長騰蛟邀集本署及國家運動訓練中心進行第 2 次討論「國家運動園區整體興設計與人才培育計畫（第三期）」屬國防部興夏營區與

整建工程（含士校營區遷建）協調國防部自辦案，由王副署長水文出席。

10 日

- 召開「運動產業統計資料庫規劃建置第 2 次會議」，邀集產官學專家學者擔任諮詢委員，研商運動產業統計資料庫需求規範書內容及運動衛星帳之建置方向暨運動消費支出調查精進內容等，由林副署長哲宏主持。

13 日

- 台灣運動彩券股份有限公司於台北喜來登大飯店舉辦「2019 績優經銷商表揚大會」，由高署長俊雄出席進行致詞及頒獎。
- 國家發展委員會召開「彰化縣福興鄉地方創生計畫輔導會議」，由運動設施組代表出席。

15 日

- 召開「MOE Sports 培育運動傳播人才計畫審查會議」，由葉主任秘書丁鵬主持。
- 召開「109 年全民運動整體行銷案採購評選委員會會議」，由林副署長哲宏主持。

16 日

- 補助財團法人董氏基金會假臺北市立龍安國小舉辦 108 學年度校園規律運動與身心健康促進計畫「樂動 150，提升運動力宣導記者會」，由葉主任秘書丁鵬出席。

17 日

- 召開「本署 109 年度個人捐贈運動員專戶第 1 次工作小組會議」，研商未指定分配款之標準。
- 本署委託國立交通大學產業加速器暨專利開發策略中心辦理之「HYPE 國際創新網絡專案計畫」，



假角落文創展演中心辦理臺灣運動創新加速器第3期培訓專案成果發表會，邀請國內外運動創新專家學者與會，分享運動創新及運動產業行銷等相關經驗，高署長俊雄親自蒞臨致詞。

→ 內政部召開「工程會列管前瞻基礎建設計畫之城鄉建設108年度執行進度檢討會議」，由運動設施組代表參加。

→ 召開「109年度全民運動文宣品製作案採購評選委員會會議」，由林副署長哲宏主持。

20日

→ 召開「109年運動企業認證案服務建議書審查會議」，由林副署長哲宏主持。

21日

→ 與中華民國超級馬拉松運動協會共同舉辦「2020 秀運動 in Taiwan 啟動暨棲蘭100林道超級越野馬拉松賽前宣推記者會」，由高署長俊雄親自出席，並邀請地方政府、駐華使節代表、百場賽事主辦單位、學者專家、企業及媒體單位代表共襄盛舉。

29日

→ 我國代表隊於109年1月29日至2月6日赴埃及參與「2020埃及帕拉桌球公開賽(Egypt Para Open 2020)」，共獲3金5銀4銅，本次參賽表現有助我國選手獲取積分，邁向2020東京帕拉林匹克運動會舞台。

02 — February

3日

→ 召開「109年度補助提升重大國際賽事觀賞人口申請案第1次審查會議」，針對2020年行銷臺

灣—國際自由車環臺公路大賽及亞洲盃男子籃球資格賽之賽事行銷宣導補助計畫進行審查討論，由林副署長哲宏主持。

→ 召開「運動場館管理規定及使用規範具歧視或限制身心障礙者用語修正進度第4次控管會議」，請地方政府報告歧視用語之修正進度。

→ 廢止東方日星高爾夫球場、長安高爾夫球場籌設許可。

→ 召開「輔導中華民國殘障體育運動總會工作小組第5次會議」，由林副署長哲宏主持。

5日

→ 舉行「108學年度高中棒球木棒組聯賽賽前記者會」，由高署長俊雄出席。

→ 召開「109年度國民體育日—體育表演活動案採購評選委員會會議」，由林副署長哲宏主持。

6日

→ 召開「109年國民體育季刊第2次編輯小組會議」將針對第201期「運動文化資產數位典藏」稿件業經主編委員送請專家學者初審，提會討論確定出版內容；第202期「東京奧運備戰與展望」邀稿進度及名單進行討論；第203期「一起去運動：健身運動場館風潮興起」及第204期「百場國際賽事在臺灣」撰稿方向進行討論，由林副署長哲宏主持。

7日

→ 教育部法制處召開法規會審查「高級中等以下學校體育班設立辦法部分條文修正草案」，由教育部林常務次長騰蛟主持，王副署長水文出席。

→ 教育部召開「教育部推動地方創生第1次工作圈

諮詢會議」，由運動設施組代表參加召開「109年智慧科技促進國民體適能試辦計畫服務建議書審查會議」，由林副署長哲宏主持。

10 日

- 召開「109年運動統計架構編輯會議」，針對各業務組就業管範圍檢視所提之意見及各委員書面審查意見討論本刊架構，另討論本刊出版方式，由林副署長哲宏主持。
- 召開「109年度1月份公共建設推動會報-國家運動園區整體興設計畫（國家運動訓練中心興整建計畫）」，由高署長俊雄主持，以瞭解國家運動訓練中心辦理項下發包案件及2017臺北世大運組裝式游泳池等之執行情形。
- 召開「109年度推動企業聘用運動指導員委辦案修正後服務建議書審查會議」，由林副署長哲宏主持。

11 日

- 高署長俊雄訪視桃園市武漢國小韻律體操訓練站。

12 日

- 召開「運動產業相關法規專家諮詢會議」，針對「教育部運動發展基金辦理中小型運動服務業貸款信用保證作業要點」修正進行討論。
- 召開「109年度各級學校專任運動教練資格審議會第1次會議」，由王副署長水文主持。
- 召開「109年度輔導重點國際單項運動賽會任務型協助小組第1次會議」，由林副署長哲宏主持。

13 日

- 召開「高爾夫球場專案小組諮詢會議」，針對是

否廢止藍鷹高爾夫球場案進行討論，由王副署長水文主持。

15 日

- 召開「教育部主管之高級中等學校專任運動教練績效評量委員會—109年度第1次會議」，由王副署長水文主持。
- 召開「109年全民運動整體行銷案」服務建議書審查會議，由林副署長哲宏主持。

17 日

- 召開「委託或輔導補助民間機構訂定運動產業人才職能基準之申請計畫及經費審查會議」，針對「運動中心營運經理」及「體育行政管理人員」職能建置申請案進行審查，由林副署長哲宏主持。
- 召開「運動性別平等交流座談會」，由高署長俊雄主持。

18 日

- 召開「109年運動i臺灣計畫—中央、地方分層訪視作業說明會」，由高署長俊雄親自出席。

20 日

- 召開「運動產業相關法規專家學者諮詢會議」，針對「教育部運動發展基金運動服務業人才培育補助作業要點」和「教育部運動發展基金獎勵績優運動產業專題研究作業要點」修正進行討論。



體育運動文化的永續工程—數位典藏只有開始沒有結束

The Sustainability Project of Sports Culture – Digital Archives Have Only Just Begun

謝顯丞 Yung-Cheng Hsieh

臺灣體育和運動蓬勃發展，多年來成就斐然。體育文化數位典藏計畫針對體育文化進行文獻綜述和深入訪談，旨在將體育和體育教育中這些珍貴的人物及文物檔案數字化，並加以拓展至數位典藏的加值應用上。體育文化數位典藏處於刻不容緩的狀態，只有積極增建數位資料庫，完成一筆筆數位典藏資料，將我國珍貴體育文化資產紀錄留存，並運用典藏成果進行教育、推廣及研究等功能，才能有效深植運動文化，使我國體育發展更上層樓，將臺灣體育文化的記憶和精神數位化，透過記錄人文、文物的歷史風貌，讓珍貴的體育文化得以傳承，使體育文化能進行更多元的應用加值帶來整體效益是本計畫的最終目標。

Sports have developed strongly in recent years and results have been remarkable for many years. The Sport Culture Digital Archives Program involved literature review and in-

depth interviews, with the aim of digitizing these precious figures and cultural relics in sports and sports education and to use the archives for value-added application. The archiving of sports culture cannot wait; only by actively establishing expanding the digital databank, completing digital archive after digital archive, to preserve Taiwan's precious sports cultural heritage and using the archiving results for education, promotion and research, can sports culture be effectively cultivated so that the development of sport in Taiwan can rise to the next level. The ultimate objective of digitizing the memory and spirit of Taiwan's sports culture so that our precious sports culture can be passed on by recording athletes and cultural relics is allowing sports culture to be used for diverse added-value application to bring in overall benefit.

風華再現—體育文物的蒐集與整理

Splendor Recreate - Collecting and Archiving Sports Cultural Relics

陳耀宏 Yao-Hogn Chen

體育運動文物能夠喚起記憶影像，傳承榮光，過去國人對於這類文物並未給予應有的重視，保存環境也不盡理想，有賴於政府單位的調查並提供支持與維護。目前體育文物的呈現可歸納為：一、綜合型；二、專項型；三、數位型等幾種，許多文物分藏在個人手中。文化資產保存法明定主管機關必須定期普查並提報並列冊追蹤。體育運動文物的保留代表著對過去文化記憶的尊重，體育界對這類文物具備專業的認知，有必要建立文物保護概念，保留自己文物。目前對於體育運動文物待解決的任務包含：一、文物的調查；二、文物的分級與分類；三、文物價值的評估，文物的蒐集與整理提供未來風華再現的基礎，是體育界有待進行的一項沒有盡頭的任務。

Sports cultural relics can awaken remembered images and pass on the glory of the past. Previously, our compatriots did not attach the proper importance to this kind of relic, and the preservation environment was not

ideal, so relics depended on surveys and support from government departments for protection. Currently sports cultural relics come in three forms: mixed, dedicated and digital, and many are in the possession of individuals. The Cultural Heritage Preservation Act stipulates that responsible authorities must conduct surveys at regular intervals and publish accompanying literature. The preservation of sports cultural relics represents respect for the culture of the past; the sporting world has a professional understanding of this kind of cultural asset and must establish the concept of relic preservation to protect them. Currently the objectives for sports cultural relics are: surveying of cultural relics, classification, grading and evaluation of cultural relics, and collecting and organizing them to provide a basis for reconstruction; this is an uncompleted and never-ending task for the future of the sporting world.

親臨卓越經典—國立體育大學體育博物館現況

Experience the Incredible Classics – The Current Status of National Taiwan Sport University Sport Museum

朱木炎 Mu-Yen Chu、李彩鳳 Tsai-Feng Lee

體育博物館座落在環境優美的國立體育大學圖書館大樓 5 樓，館內設計以展板圖文說明及實物展覽為主，校史室亦設置數位影音及電子照片放映以呈現校史紀錄。本館在民國 103 年已於官網建置數位虛擬展覽，內含重要體育文物、典藏歷次展覽品精選、運動選手心路歷程影音紀錄及建置歷次展覽相關學習資源供大眾閱聽。

民國 107~108 年本館開始進行庫房藏品整理及數位化的工作，預計民國 109 年導入文化部文物典藏管理共構系統，此系統為文化部整合國內重要博物館、文化中心等單位，提供高效能管理、保存、應用等服務，縱向深根機關文化資產之保存應用，橫向可串接全國各種文化資源。

本館數位典藏的加值應用，須依本館設置宗旨，衡量自身能力，結合新科技的發展，蒐藏整理校史及體育運動重要文化資產，辦理促進體育運動研究、展示、教育、推廣等活動，提升體育運動文化素養及風氣，數位典藏加值應用將納入未來中長程館務發展方向之規劃。

關鍵詞：體育博物館、數位典藏、典藏管理、數位導覽、擴增實境、虛擬實境

The Sports Museum is located in the beautiful setting of the National Taiwan Sport University Library Building on the 5th floor. The interior design is centered around the illustrations and physical displays of the exhibition

boards, and the school history room also contains digital media and a slide projector to display historical records. In 2014 the museum began uploading virtual exhibitions to its official website, which included important cultural relics, selected items from the archive, media records of athletes' thoughts and related study resources for each item for the public to examine.

2018-2019 the museum began work on archive sorting and digitization, and it is expected to adopt the Ministry of Culture's consolidated cultural relic archive management system in 2020. This system will provide efficient management, preservation and application services to integrate major national museums and cultural centers, which will aid in preserving cultural assets and connecting the nation's cultural resources.

In accordance with the founding objectives of the museum, additional applications of the museum's digital collection must be self-sufficient, integrate newly developed technology, gather archived material and important cultural relics of sports and conduct activities to boost research, exhibition and education to promote sports cultural literacy and sports participation. Added-value applications of the digital collection will be integrated with the museum's medium- and long-term development plans.

Keywords: sports museum, digital collection, archive management, digital tour, augmented reality (AR), virtual reality (VR)

以《臺灣百年體育人物誌》建構運動文化資產

Building Sports Heritage With the Figures of 100 Years of Sport in Taiwan

許光熙 Kuang-Piao Hsu、邱文玉 Wen-Yu Chiu

運動文化是由非物質與物質文化形成的系統，以《臺灣百年體育人物誌》人物誌編撰原則與程序，以 14 輯撰述對象及內容分析。基於蒐整臺灣體育史料，論述臺灣身體活動的歷史脈絡及其政治、社會及文化價值；以人物為主體，參與運動生命歷程的感動；以多方管道徵詢臺灣體育耆老，發表會邀請受撰者分享經驗。撰述對象以張星賢代表日本於 1932 年參加洛杉磯奧運，為臺灣第一位參加奧運會的選手；亞洲鐵人楊傳廣於 1960 年參加羅馬奧運奪得銀牌，為臺灣第一位參加奧運奪牌的選手；飛躍羚羊紀政於

1968 年參加墨西哥奧運 80 公尺低欄，為臺灣第一位獲得獎牌的女性運動員。臺灣田徑之父關頌聲出錢出力，造就楊傳廣及紀政揚名國際，徐傍興醫師創造美和為臺灣棒球王國，臺灣柔道之父黃滄浪於 1958 年東京亞運會奪得三面金牌傲視群雄。楊森接下中華全國體育協進會理事長，譽稱「體育將軍」，體育專業拓荒鬥士郝更生，蔡敏忠擔任教育部體育司首任司長，訴說不完的美麗故事，為臺灣留下無形而豐厚的運動文化資產。

Sports culture is a system made up of non-material and material culture. 14 subjects were chosen for 100 years of Sport in Taiwan in accordance with the editing principles and procedure. The historical context of Taiwan's physical activities and their political, social and cultural value are described, and the moving sporting journeys of the subjects shared. The opinions of various elders of Taiwanese sports were sought and the surviving subjects were invited to share their experiences at the presentation meeting. The subjects are Chang Xing-xian who represented Japan at the 1932 Los Angeles Olympic Games and was the first Taiwanese to take part in an Olympic Games; Asian Ironman Yang Guang-chuan who won a silver at the Rome Olympics in 1960, and was the first athlete from Taiwan to claim an Olympic medal; Leaping Antelope Ji Zheng who won a medal in the 80

meters low hurdles at the 1968 Mexico Olympics and was the first female from Taiwan to win an Olympic medal; the father of Taiwanese athletics Guang Song-sheng who gave money and effort to allow Yang and Ji to shine on the international stage; Hsu Pang-hsing who made Meihe High School the leading force in school baseball in Taiwan; the father of Taiwanese judo Huang Cang-liang who won three gold medals at the Asian Games in Tokyo in 1958; Yang Lin who became President of the RPC Sports Federation and was known as the "Sports General;" Hao Geng-sheng who was a sports pioneer; Tsai Min-zhong who was the first director general of the Department of Sports, Ministry of Education. With endless beautiful stories, these people and others left behind abundant sports heritage for Taiwan.

承先啓後，繼往開來——「體育新聞數位典藏資料庫」建置過程及效益

Carrying the Past Forward to Build the Future - The Creation of the "Sports News Digital Database" and its Benefits

趙春富 Chun-Fu Chao、許光熙 Kuang-Piao Hsu

體育新聞為我國重要的人文建設項目，早期與體育相關的資訊、圖像等，多藉由報章雜誌作為傳播管道，且多為競賽結果之呈現，缺乏體育文化發展歷程的整體性及政策性。基於為我國特有的體育歷史做典藏之理念，臺灣體大於民國 93 年籌建了「體育新聞剪報資料庫」，藉以收集國內媒體之體育新聞資料，以時間為縱軸，並輔以各種類運動比賽、運動政策、國際運動……等分類為軸，編織出屬於臺灣近代體育的圖像系統，包含體育新聞、圖片、賽事紀錄、人物、評論、政策等多面向之體育新聞史料典藏系統。目前本資料庫業已收錄約 20 萬則體育新聞，並皆已取得報社的智慧財產權授權，可合法於網路公開使用，提供大眾使用。

Sports news is an important building block of our nation's

culture. In the early days, sports information, images and results were disseminated through newspapers and magazines, but the complete picture of sports development and related policy was lacking. The concept for the database was inspired by Taiwan's rather unique sports history. Taiwan National University of Sport began preparations to create the Sports News Database in 2004 in order to collect sports news material from domestic media. A graph of Taiwan's recent sporting past was plotted, with time as the vertical axis and various sport competitions, sports policies and international sports events as the horizontal axis. The database is a multi-faceted historical archive system, including sports news, images, competition records, people, and commentary. Currently this database already contains over 20,000 items of sports news, and all the intellectual property rights have been acquired so they can legally be published online.

臺灣棒球資料數位典藏之現狀與展望

The Current Situation and Outlook for Taiwan Baseball Digital Archives

謝仕淵 Shi-Yuan Hsieh

本文指出棒球是我國最為風行之運動，記載其發展脈絡的載體，從文獻到照片，從物件到影片，豐富且多元，公私典藏單位的數位化進程亦在近年有效率開展。但相關的

數位典藏計畫，始終缺乏通盤規劃，注錄格式也尚缺整合，彼此之間若有形成數位匯流（Digital Convergence）之效益，必須有通盤性計畫。

棒球的數位典藏工程，不僅是資料型態與媒介的改變，這些資料彼此之間倘若有適當的技術應用，將能產生各種有意義的聯結，或者深化歷史記憶的銘刻，或者進一步構築出運動參與網絡，使得棒球數位典藏，有助於促進資源的公共化，建構具有社會基礎的運動文化，甚至有助於運動文化事業的開展。

This paper points out that baseball is the most popular sport in Taiwan and records the vehicles of its development context. Spanning diverse things, from literature to photographs, objects to films, the efforts of public and private archiving units have been effectively

launched in recent years. However, related digital archives projects have always lacked comprehensive planning and the method of reference marking is inconsistent. For digital convergence to occur between them, a comprehensive plan is needed. The baseball digital archives project involves not just change in the form of data and medium, if suitable technology is applied, this data can produce various significant links, enhance historical memory and further build a sport participation network so that baseball digital archives help promote resources publicization and build a sports culture with a social foundation, and can even help the development of sports cultural businesses.

臺灣棒球數位典藏之跨域整合

Cross-disciplinary Integration of the Taiwan Baseball Digital Collection

林信成 Sinn-Cheng Lin

臺灣棒球數位典藏計畫自 2004 年啟動以來已 16 年，陸續創立了「台灣棒球運動珍貴新聞檔案數位資料庫」、「台灣棒球維基館」、「臺灣棒球數位文物館」等數位典藏網站，其中尤以「台灣棒球維基館」最為成功，藉由「跨域整合、數位共筆」方式，融合數位科技、棒球文化、歷史調研、社群經營、電子出版、使用者研究……等議題，透過線上社群共筆，帶動線下社群共學、共創，達到全民共享、共榮、共好之目標，進而讓更多人了解臺灣棒球發展脈絡與文化底蘊，共同投入臺灣棒球文化資產數位保存與推廣之列。如今，台灣棒球維基館使用率極高，自 2008 年 6 月開始採用 Google Analytics 進行大數據分析以來，截至 2019 年 12 月止，共 11 年 7 個月，網頁瀏覽量已高達 3 億 1,453 萬餘次，使用者逾 2,619 萬人次，分佈於全球 2 百多個國家，已成為臺灣甚至華文世界非常重要的棒球網站。

In the 16 years since its launch in 2004, the Taiwan Baseball

Digital Collection Project has resulted in the creation of the websites "Taiwan Baseball Sports Treasure News Archive Digital Data Museum", "Taiwan Baseball Wiki", "Taiwan Baseball Digital Artifact Museum". Taiwan Baseball Wiki is the most successful of these. Through "cross-field integration and digital co-writing", Wiki has combined digital technology, baseball culture, historical research, community engagement, electronic publishing and user research. It is co-written by the online community to provide shared learning and common creativity to the offline community, sharing its success with the whole nation. Wiki allows more people discover the details of Taiwan's baseball culture and participate in the digital preservation and promotion of Taiwan's baseball cultural assets. These days the baseball wiki has a high visitor count. As of December 2019, in the 11 years and 7 months since it began data analysis using Google Analytics in June 2008, it has attracted 314.53 million hits by over 26.19 million users from over 200 countries and territories, and has become an important baseball website for Taiwan and much of the Chinese speaking world.

排球文物數位典藏在運動資產保存上的意義

The Significance of the Volleyball Digital Collection in Preserving Sports Heritage

黃谷臣、胡文雄 Ku-Chen Huang、Wen-Hsiung Hu

文化是歷史的現象，是人類社會活動的總和，而體育運動的形成，則是反映當時社會文化背景的一種現象，本計畫以珍藏之排球運動在臺發展檔案，進行圖文資料內容數位化工作，運用數位典藏的方法與技術，共完成老照片、秩

序冊、旗幟、紀念章、裁判證及雜誌等六大類，共計 544 件的文物數位化工作，數位化規格依據國家數位典藏計劃規範，進行色彩校正、建立 Metadata 及文物資料庫的開發，完成存檔典藏等相關工作，建立排球文物數位學習

內容，經數位化的文物不僅能提供體育史學研究者做為考資料之題材，更可作為生活文化課程及體育運動教學輔助教材，擴大資訊利用的深度與廣度。

關鍵詞：後設資料、排球運動、資訊運用、文化資產。

Culture is a historical phenomenon, the sum of human society's actions, and the creation of sports culture is a phenomenon that reflects current society's cultural background. This project has conducted digitization work using digital archiving techniques and technology to collect records of the development of the sport of volleyball in Taiwan. To date, digitizing work has been

completed for a total of 544 items in 6 categories: photographs, almanacs, flags, souvenir badges, referee certificates and magazines. The content of the volleyball virtual exhibition has been digitized according to the standards of the National Digitization Project, conducting color correction, establishing metadata, developing an artifact database and document collection. The digital exhibits will not only serve as reference material for sports historians, but will also expand the breadth and depth of information available for use in life culture courses and sports education teaching materials.

Keywords: metadata, volleyball, information application, cultural heritage

臺灣足球運動文物保存概況

Summary of Taiwan Football Cultural Relics Preservation

林欣楷 Hsin-Kai Lin

臺灣足球運動依照過去的歷史脈絡主要可以分為兩條，一條為臺灣自民國 3 年以來漸漸出現的足球運動，另一條則是中華民國自大陸時期即已延續的足球脈絡，在政治因素的影響下，又可細分為臺灣、香港、大陸、東南亞華人等不同分支，而中華民國現存的足球運動文物皆是在這些脈絡下產生。

足球運動文物依照《文化資產保存法》的定義，又可分为空間、文獻資料、物品、建築等不同細項，但整體而言保存狀況並不理想，不只多由個人收藏，保存情況也不佳。也由於足球文物分布過於零散，進一步造成數位化的困難，未來有關單位應成立典藏機構蒐羅整理。

Taiwanese football heritage can be split into two

categories: the sport of football which gradually emerged in Taiwan from 1914, and football practiced in mainland ROC and later brought over to Taiwan. For political reasons, further division can be made between football in Taiwan, Hong Kong, Mainland and Southeast Asian Chinese; the cultural relics of ROC soccer were born in these contexts.

According to the "Cultural Heritage Preservation Act", football cultural relics can include spaces, documentary material, items and buildings; overall, the preservation situation is less than ideal, not only are relics collected by individuals, the preservation situation is also poor. Because of the scattered distribution of football cultural relics, related organizations should establish an archiving system to collect and sort items in the future.

鑑古知今—古希臘奧林匹克運動會的啟示

Ancient Times Reflected in the Present - Lessons from the Olympics of Ancient Greece

葉公鼎 Kong-Ting Yeh

古希臘奧林匹克運動會之起訖係從西元前 776 年至西元 393 年，共 1,170 年期間舉行了 293 次，地點均在古希臘城市奧林匹亞（Olympia）。雖然古代奧運會舉辦品質相對現今科技發展而有所不足；但舉辦之旨意、參加對象、設施、競賽種類等卻饒富意義，影響希臘文化深遠。因此受法國史學家古柏坦（Pierre de Coubertin）博士重視，並於 1896 年倡議舉行現代奧運，迄今已達 32 屆超過 120

年，成為世界目前最高水準之綜合型國際運動賽會。

鑑古知今，古希臘奧運會內涵可貴，因此廣泛被設計為體育教材；站在體育文物保存立場，本文作者建議國內體育工作者加以重視與宣傳，體育博物館經營者亦可運用現代科技與人工智慧方式，針對古希臘奧運文物予以數位化，以擴大推廣層面及提高此類文物資訊價值。

The Olympics of ancient Greece took place from 776 BC to 393 AD. They were held 293 times over a period of 1,170 years, and the venues were all in the ancient Greek city of Olympia. Although the ancient Olympics were somewhat lacking technologically compared to the present day, the hosting rules, participation targets, facilities and competition types were all deeply meaningful, and its influence on Greek culture was far-reaching. French historian Pierre Coubertin attached great importance to the Olympics, and, in 1896, proposed holding the modern Olympics. Its current incarnation has been 32 times over 120 years, becoming

the world's current highest level combined international sporting event.

Learning from the lessons of the past, the values of the ancient Greek Olympics are worthy of praise and are used extensively in planning teaching material. From the position of sports heritage, the author proposes that Taiwanese sports workers should pay attention to it and promote these values. Sports museum executives can also use modern technology and AI methods, and focus on applying digitization to ancient Greek Olympic heritage. Such expansion and promotion of this kind of information will further increase its value.

解密奧林匹克—運動書冊蒐集精華錄

Deciphering the Olympics – Highlights of Sporting Book collection

蘇嘉祥 Chia-Hsiang Su

翻閱老奧林匹克書籍、畫冊是一件賞心悅目的事，親炙古老體育故事，也把玩琳琅滿目的古文物。

看著發黃的老照片，陳述一百年前紅磚粉鋪成的田徑跑道上，選手穿著好笑的布鞋參加賽跑；女游泳選手穿上長及膝蓋的泳褲在泳池中划水，舉重選手費勁地上舉的槓鈴居然是圓球狀的……這些都是奧運會正式比賽場。

今天的奧運會場、賽館光鮮亮麗，到處都是高科技設備、資訊化場域，每一位選手競賽時，有十多部敏銳鏡頭同步攝影；但是回首前塵，一個世紀前的奧運，有的選手即便要找一張競賽老照片，也付諸闕如，更遑論影片或電視直播。

我們從過去一百多的奧運比賽畫冊裡，挑選了幾十張和我國選手有關圖片，對我們蒐集情報有用的中外書籍、畫刊中爬梳這篇短文，期待國人同胞重溫老奧運會的甜蜜舊夢，也燃起我們重視老體育文物、書冊的希望之火。

Flipping through old Olympics books and picture albums is a heartwarming activity, brought to life with old sporting stories and various cultural relics. The yellowed

old photographs show athletes a century ago racing in laughable shoes on red brick athletic tracks; female swimmers paddling in the pool with long swimming costumes and long shorts to the knee; weightlifters straining to lift spherical bar bells... these images are all from official Olympic stadiums.

Present day Olympic stadiums and competition buildings are bright, full of high-tech equipment and smart venues. Athletes are watched by over ten keen cameras simultaneously when they compete, but looking back at the Olympics of a century ago, it's hard to find even an old race photograph of some athletes, let alone a video recording.

From Olympics photo albums of the last century, we selected several dozen photographs of Taiwanese athletes, combing through Chinese and foreign books and photo albums was useful in collecting information for writing this report. We hope our fellow Taiwanese learn of the sweet old dreams of the old Olympics and that our passion for old sports cultural relics and books will be ignited.

2020 東京奧運的品牌識別與數位化應用

Brand Identification and Digital Application of Tokyo 2020 Olympic / Paralympic Games

王皖佳 Wan-Chia Wang

奧運會雖然本身已是一項極為知名的運動賽事，也可說是體壇的頂尖品牌，但是其特殊之處在於既可全球化，又能

在地化。這項全球注目的賽事，隨著承辦國的文化差異，每一屆都有屬於當國的特殊風格與品牌識別。進入新媒體

時代後，仰賴著網路的普及，以往的傳統式奧運宣傳也開始走數位化的路線。

2020 年的東京奧運就靠著網際網路建立起比以往更強勁的宣傳策略，並藉此將日本的文化形象與奧運的運動典範相結合，向全世界展示日本式的革新科技，以文化與科技為其品牌識別，在宣傳醞釀期巧妙善用事件行銷炒熱話題，除廣播電視、紙媒等傳統媒體之外，更借助新媒體之力，將以往的賽事相關資訊、宣傳內容皆數位化，用科技推廣人文與體育活動，讓人看到東京這座城市的藝文氣息文化面貌。打造出獨一無二的東京奧運品牌識別。

關鍵詞：2020 東京奧運、品牌識別、數位化應用

Although the Olympic Games itself is already a very famous sports event, it can also be said to be the top brand in the sports field, but it is unique in that it can be globalized and localized. Due to the cultural differences of the host country, each of the globally events had its own unique style and brand image. After entering the

new media era, relying on the popularity of the Internet, the traditional Olympic propaganda in the past has also begun to take a digital route.

The 2020 Tokyo Olympics will rely on the Internet to build a stronger propaganda strategy than ever before, and will use it to combine Japan's cultural image with the Olympic movement paradigm to showcase the world's innovative Japanese technology to the world through culture and technology To identify its brand and cleverly use event marketing hype during the brewing period. In addition to traditional media such as radio, television, and paper media, it also uses the capabilities of new media to digitally process information and promotions from previous events. Use science and technology to promote humanities and sports activities, let people see the artistic and cultural atmosphere of Tokyo. Create a unique Tokyo Olympic brand image.

Keywords: Tokyo 2020 Paralympic Games, Brand Identification, Digital Application

Connected Collection –Sports Tourism Practice Strategy

林聖凱 Sheng-Kai Lin

本文探討的運動觀光，筆者將之略分為以下三類：1. 「大型運動賽會」：辦理大型運動賽會，除了在短期內能吸引大量的來客數與消費外，許多配合賽事而興建的場館、設施，往往後續都會成為觀光景點，例如北京奧運的鳥巢、水立方，高雄世運會的龍騰體育場等。大型國際賽會所能帶來的經濟效益最高，但申辦的難度也非常高，且辦理成本更是驚人，籌備期也需時較久。2. 「以運動為主軸融合觀光」：此類活動辦理主要是以從事運動為目的，參加者無論是職業或是業餘，多數是該項運動的愛好者，因此行銷時會針對特定族群傳遞資訊，如馬拉松、自行車賽或是鐵人三項等活動，通常於賽程中順道瀏覽沿途風光，或於賽程結束後接續觀光遊程。3. 「以觀光為主軸融合運動」：在一般遊程中搭配旅遊景點的地理條件或地方特色加入運動項目，此類活動大多是以體驗為主，例如在賞花、賞鳥等自然賞景遊程中，加入自行車、健行、划船等活動。

The author divides sports tourism strategy into the following three types:

1. Large-scale sporting events: as well as attracting large numbers of visitors and spending in the short term, hosting this kind of event also goes hand in hand with

construction of competition venues and facilities. These venues usually become sites for urban tourism, such as the Beijing's Olympic Bird's Nest Stadium and Water Cube, and Kaohsiung's World Games "Dragon" Stadium. Large-scale international events can bring great economic benefit, but the difficulty of the bidding process can be a barrier. Hosting costs are also staggering, and long preparation period is required.

2. Sports events combined with tourism: sport is the main focus when holding this kind of activity. Whether professionals or amateurs, most participants are lovers of the sport in question, meaning specific groups can be targeted for marketing. Examples include marathons, cycling and triathlon events, and participants usually take in the scenery during the race, or continue sightseeing after the event.

3. Tourism events combined with sports: sports events can be added to regular sightseeing tours of geographical features or local characteristics. These sports activities are mostly just undertaken for the experience, and include cycling, hiking or rowing added to nature tourism activities such as flower appreciation or bird watching tours.

壹、本刊宗旨

以宣導我國體育政策制度、報導國家體育動態、介紹國際跨文化體育現況及促進國際體育交流為宗旨。

貳、本刊內容

政策導向、各期專題、署務報導、法令規章、新知交流、運動廣場、十步芳草、運動畫頁、專題英文摘要、大事記等。

本刊202期國民體育季刊「東京奧運備戰與展望」相關邀稿子題，臚列如次：

- 一、我國猜家2020東京奧運備戰與展望
- 二、我國參加2020東京奧運代表團的組成
- 三、我國參加2020東京奧運競賽總類與選手分析
- 四、我國2020東京奧運黃金計畫菁英選手之遴選培訓作法
- 五、我國參與2020東京奧運運動科學支援之實務分享
- 六、我國參與2020東京奧運後勤支援團隊之規劃概況
- 七、1964~2020中華代表團在兩次東京奧運的蛻變

截稿日期109年3月30日

本刊203期國民體育季刊「一起去運動：健身運動場館風潮興起」

- 一、推廣女性運動
- 二、從成功的案例談運動場館的永續發展
- 三、排球運動興起與室內場館需求提升之探索
- 四、國民運動中心的營運現況、績效與展望
- 五、臺北市運動場館委外招商策略及優化
- 六、運動中心精進發展與健康促進

七、運動場館智能化之應用

八、不只是及格：營造更友善的運動場館通用空間

九、中小型健身房經營與管理-N句話給想走入健身產業的你

十、臺灣健身產業經營型態發展趨勢之探討

十一、運動場館業履約保證之發展與困境

十二、運動場館業消費者保護

十三、健身房產業對國民健康的影響及貢獻

截稿日期109年6月15日

參、投稿須知

一、格式：

- (一) 版面採A4直式，文稿採由左至右橫向，並於右下方註明頁碼。
- (二) 分段寫作，段首空二字，段落之間不空行，設定為1.5倍行高，左右對齊。
- (三) 中文採標楷體14號字，全形標點符號；英文採Times New Roman 14號字，半形標點符號。
- (四) 參考文獻用美國心理學會（American Psychology Association, APA）格式。人文社會得用其他格式。
- (五) 裝訂順序為首頁、中文摘要及關鍵詞、正文、註釋、附錄、參考書目。
- (六) 首頁內容包括：（1）題目；（2）姓名（含簽名）；（3）任職機構及職稱／就讀學校及身分；（4）E-mail；（5）聯絡電話；（6）通訊處；（7）相關說明。
- (七) 稿件請存為Word 文件檔（.doc）。

二、內容：限於篇幅，來稿以3,000字為原則。

三、來稿如經採用，該文著作財產權即歸屬本刊所有。如因編輯需要，本刊有刪改權，不願刪改者，請註明。

四、凡曾於其他刊物發表者，一律拒絕刊登。有抄襲者，文責自負。

五、來稿無論錄取與否，一律不退件，請自行留存底稿。

六、來稿請寄：新北市中和區中山路二段327巷9號國民體育季刊編輯部（請附文字稿及電子檔）或Email：nita@redblue.com.tw。

七、聯絡電話：（02）2240-1141#302，傳真：（02）2245-9149。

肆、審查方式：來稿之審查，分為形式審查與實質審查兩階段。

一、第一階段形式審查：

稿件先由執行編輯與主編委員進行形式審查，若有不符合本刊徵（邀）稿格式，應請作者修正後再行投稿，或交由執行編輯依照本刊格式，協助作者編排完成後通知作者。

二、第二階段實質審查：

- （一）通過形式審查之稿件，依性質由主編委員與相關領域之編輯委員討論，商請專家二位進行實質審查。
- （二）實質審查採雙向匿名方式辦理，審查人員須填寫審稿意見表，並提出審稿意見後交至編輯委員會審議。
- （三）二位實質審查人之意見依下列方式處理：

處理方式		第二位評審意見			
		刊登	修改後刊登	修改後再審	第三位評審
第一位評審意見	刊登	刊登	修改後刊登	修改後再審	第三位評審
	修改後刊登	修改後刊登	修改後刊登	修改後再審	第三位評審
	修改後再審	修改後再審	修改後再審	修改後再審	退稿
	退稿	第三位評審	第三位評審	退稿	退稿

（四）是否刊登文件，均應將評審意見等函送投稿人，並說明處理方式。

伍、審查結果：由編輯委員會議依審查意見，作成綜合意見決定之。

陸、稿件修正與刊登：

- 一、凡經編輯委員會決議刊登之稿件，投稿者須根據審稿意見及本刊格式要求修改，並於規定期限內寄回修正稿件、修正說明或答辯說明。
- 二、寄回之修正稿件如未能依前開要求修改或適當答辯者，經編輯委員會之決議，得暫緩或撤銷刊登。
- 三、獲同意刊登之稿件，經執行編輯通知後，作者需於一星期內寄回修正稿件、著作財產權讓與同意書，以利出版。
- 四、再審稿件，應依評審意見逐項回應說明，以利審稿委員再審。
- 五、出刊前再送請作者確認。



教育部體育署
Sports Administration, Ministry of Education

地址：10489 臺北市中山區朱崙街 20 號

服務電話：02-8771-1800

傳真：02-2752-0200

關鍵字搜尋

教育部體育署



ISSN 1027-5010



9 771027 501009 >