

# 108 年公務人員高等考試三級考試試題

類 科：體育行政

科 目：運動社會學

一、何謂新媒體？(5 分)與運動發展有何關係？並舉例說明之。(20 分)

解題關鍵

了解「新媒體」，說明新媒體與運動發展關係

【擬答】

(一)「新媒體」泛指利用電腦及網路等新科技進行傳播、溝通或互動的新型工具。新媒體的定義各國並不相同，本質上是指數位技術在資訊、傳播媒體中的應用所產生的傳播模式或形態。

(二)媒體與運動間關係

1. 促進經濟產業

運動產業可分有形產業如運動商品、器材，另類無形產業是指傳媒所帶來的效應。傳媒報導運動訊息，鼓舞民眾觀賞，付費購買門票。電視轉播者有廣告收入；傳媒行銷商品，吸引消費者購買。傳媒與運動共存共榮，互得其利。

2. 支持運動職業化

媒體如電視轉播權利金、廣告收入豐富，獲得盈餘，將其盈餘分配參賽的球隊。球隊因有充足的經費，增加球員（或選手）薪資所得，改善設備、增加福利，使職業化運動得以維存下來。根據報導，職棒轉播公司一年獲利數億，將其盈利分配職棒隊伍，使得職棒可以長久經營。

(三)媒體影響運動發展

1. 運動／媒體複合體（Sport／Media complex）是近期發展的概念，用以兩者關聯互動性。

媒體傳播效益，會帶動社會風潮，推展運動方向或項目。1970 年代，台灣媒體大幅報導棒球運動、比賽，使得「棒球熱」席捲風潮，成為台灣人社會生活的一部份，也是歷史上最深刻的記憶。運動比賽，為了利於電視轉播，更改賽程；對於區分選手，競賽方便攝影、分析，柔道白色服系，更改為藍、白色（或不同色系）。足球單一白色也加以更成彩球。乒乓桌球改用球體較大以利攝影捕捉、記錄球路。這些都可以看到媒體影響運動之顯例。

2. 傳媒公司依靠廣告收入為主，因此經常出現轉播節目「重要時刻」中插入廣告，令觀眾「氣絕」。傳媒有時會因基於自身立場、利益，打擊競爭對手（球隊、選手），刻意抹黑等負面報導，令民眾對球隊失去信心，衝擊運動的發展。

3. 媒體是大型運動賽事成功的關鍵：奧運自 1960 年代後使用人造衛星、網路、電視實況轉播，不僅使傳媒公司獲取巨大利潤，也吸引數十億人口觀眾，帶動奧運熱潮。2017 年台北世大運由華視承辦電視轉播工作，其他媒體由三立、民視、公視、東森、壹電視、中視等媒體給予協助。除台灣本身傳媒外，歐洲有 52 個地區，亞太有 14 個地區直播或轉播世大運開幕式、賽事，225 家媒體、1069 位記者採訪工作。世大運的成功，媒體傳播扮演重要角色。

二、何謂社會排斥(social exclusion)?(10 分)其在運動的推展上具有什麼意義？試舉例說明。(15 分)

解題關鍵

\*了解社會排斥，在運動發展上的意義，並舉例說明

## 【擬答】

### (一)社會排斥 (Social Exclusion)

在一個國家或社會，基於某些因素而被剝奪或減少其生存發展或活動空間。例如古代印度社會種姓階級中的賤民階級，即是「社會排斥」，他們喪失或減少其生存發展的機會、權利。

### (二)社會排斥在運動推展上呈現意義

#### 1. 社會階層

社經地位高，參與運動休閒活動比率較高，窮苦底層社會人士幾乎沒有機會或權利。富有者參與運動休閒大多屬於俱樂部；一般人士大多使用公共資源如社區健康（健身）中心。

#### 2. 教育水準

教育高低差異會影響參與運動休閒項目的不同。以美國為例，一般而言，高爾夫球大多是教育水準較高人士的休閒活動；籃球運動大多是中下層教育水準人士的主流運動。

#### 3. 性別差異

基於生理條件限制，衍生限制運動項目。男性參與激烈體育運動較女性為高，如美式足球；相對地，有些運動休閒項目較不宜男性，例如瑜珈術。

#### 4. 地理環境

地理氣候因素不利發展運動項目。例如位於熱帶雨林、沙漠綠洲地區，不宜發展滑雪運動。

#### 5. 文化意義

基於文化、宗教因素，不宜發展與宗教信仰教義相違的運動項目。例如伊斯蘭保守國家，不能裸露身體，因此體操、賽跑等就難以發展。

(三)社會排斥與運動發展密切相關，了解一個國家、社會發展的情況，也必須了解其社會排斥的因素。

三、何謂奧會模式？(10分)與臺灣參與、爭辦與舉辦國際賽會有何關係？試舉例說明之。(15分)

### 解題關鍵

了解奧會模式，台灣參與國際賽會的問題

## 【擬答】

(一)「奧會模式」是指兩岸參與奧會名稱爭議下，經由奧會(IOC)於1981年在洛桑達成協議，中華奧會以「中華台北奧會」名稱參與奧運，中華人民共和國則代表中國、兩岸共同加入IOC參與奧會競賽。台灣以「中華台北」名稱、使用會旗作為旗幟，此為「奧會模式」。

(二)1949年，中共建政後，1952年成立「中華人民體育文化委員會」，主導中國體育外交角色。1952年，中國與台灣（中華民國）共同參加赫爾辛基奧運。1954年，國際奧會同意中國（中華人民共和國）入會，並於1956年正式入會，但中國以不承認二個中國為理由拒絕入會。1958年，中國抗議奧會二個中國政策，退出奧會。台灣在1970年以前，皆以中華民國代表權的地位參加奧運。1975年中國申請加入奧會，並參加1976年奧運。主辦的加拿大蒙特婁奧運，加拿大與中國有正式外交，中華民國則無外交關係，在外交上居於劣勢。在IOC的協調下，要求中華民國以奧會會籍參賽，但政府基於國家尊嚴、外交立場，拒絕參賽。

(三)奧會模式成為我國參與國際競賽模式。1984年洛杉磯奧運，兩岸加入奧會，同時競逐，自此「中華台北」名稱成為台灣(或中華民國)的代表稱呼、參與各類國際競賽。2009年高雄

世大運，2107 年台北世大運，我國皆以中華台北名稱取得舉辦權，展演於世界運動競技舞台、此種模式讓我國有一生存立足發展之地位。

四、何謂電子競技(e-Sports)? (5 分)試述臺灣發展電子競技的利弊得失為何? (20 分)

解題關鍵

了解電子競技及其發展利弊得失

【擬答】

(一)電子競技是指使用電子遊戲來比賽的體育項目，隨著遊戲對經濟和社會的影響力不斷強大，電子競技成為正式運動競技的一種，它是利用電子設備作為運動工具，學習人們致力與反應對抗的運動。

(二)在臺灣，教育部認定電子競技為「技藝」、立法院也將電子競技列入運動產業項目。2018 年全國大專院校運動會將〈英雄聯盟〉、〈爐石戰記〉列為比賽項目。

(三)臺灣發展電子競技的利弊得失

1. 正面利益

(1)經濟效益:電子競技是新型運動產業，根據研究全球於 2018 年將有 9 億美元的商機利潤，隨著迅速發展、商機無限擴大，近 4 億人口觀賞或參與電子競技，而且不斷增加。

(2)產業發展:電子競技帶動電腦及硬體周邊產業的發展，如專屬主機、滑鼠、桌機、鍵盤、耳機、未來 AR、VR 等裝置設備。

(3)休閒娛樂:遊戲本身就是電競的核心價值，它可以提供休閒娛樂的功能，在緊張忙碌的社會中，獲得一個舒緩身心的機會。

(4)國際連接:世界上主要工業國家競相投資於電競業，各國組隊，進行國際競賽，獎金屢創新高。台灣已有電競業、組隊參與國際競賽，藉此可以提高知名度，名聞於世界。

(5)能力培養:電競比賽或遊戲，參與者要學習分析、組織能力，了解敵我角色及技能；也要與隊友討論戰術應用，藉由電競，促進心智能力的進步、成長。

2. 負面影響:

(1)網路成癮:沉迷電競容易產生「網路成癮」，欠缺實際社會互動、社會適應能力低落，影響身心健康。

(2)生理疾病:電競容易造成「近視」長期曝露電腦、手機之螢幕，對眼睛傷害很大。長時間的遊戲，學習也會造成手腕肌腱受傷。

(3)生活失常:由於電競遊戲很容易產生迷戀、依賴感，影響正常生活中的工作、學習、荒廢自身事業、學業。因此，從事電競活動不可不慎呼。