

虛擬社群的集體記憶與儀式傳播： 一個關於「龍魂不滅」的初探性研究

曾武清

交通大學傳播研究所

fiveman@ms28.hinet.net

摘要

本研究是國內首篇將「集體記憶」概念，放置於網路脈絡下討論的學術論文，期以「初探」精神，不僅解釋「集體記憶」的力量，恰足以凝聚網路龍迷社群的「我族」意識，也嘗試探討在集體記憶的「建構」過程中，網路媒介的「儀式傳播」特性造成何種影響？本研究以味全龍棒球隊球迷經營的電子佈告欄《Dragons 龍板》作為研究對象，透過文本分析、深入訪談發現：網路龍迷的互動模式並非基於功利考量，也不以控制為目的，乃遵循 Carey 所提「儀式」觀點，強調彼此價值信念的共享。而在龍隊解散後，網路龍迷仍然憑恃 Halbwachs「集體記憶」理論，在網路世界耕耘龍迷的專屬園地，構築龍魂的安頓處所，建構「龍魂不滅」的故事傳說。最終歸納：藉由儀式傳播模式與集體記憶建構過程，虛擬社群得以維繫集體認同，進而凝聚社群意識，展現社群力量。

關鍵詞：虛擬社群、集體記憶、儀式傳播、味全龍、電子佈告欄

[收稿]2003/02/19; [複審]2003/11/17; [接受刊登]2003/12/15

壹、研究動機及問題

我多麼希望我們能「再『見』紅龍」，而不是「紅龍，再見！」
當我也變成老球迷，我想我會對著下一代的小朋友們說：「從前有支味全龍，以冠軍始，以冠軍終……」 —蔡永彬

什麼時候才能再看到味全比賽？什麼時候才能像從前一樣為味全加油吶喊？要到什麼時候，才能在提到味全時不再加個「從前」兩字？支持龍隊的球迷其實心都還在的。 —蔡明煌

我不得不承認，雖然已不再看職棒轉播，但仍不時在閱讀中國時報時，偷偷拾起「影視體育」的版面，上網路時輸入「味全」和「職棒」，以及在7-11尋找味全牛奶的身影。 —Brandon

今晚在BBS上獲知有這個板的成立，我一股腦兒的把對味全龍的思戀傾卸而出！Dragon is my love forever！ —劉軒耘¹

千禧年前（西元 1999 年）的最後一個冬天，對台灣的棒球迷來說特別「冷」！在該年中華職棒的總冠軍系列戰，味全龍隊雖然以四勝一敗戰績擊敗和信鯨，順利拿下隊史上第四座冠軍金盃。然而，在職棒簽賭案以及票房不振雙重影響下，味全公司旋即宣佈解散球隊，一群龍迷不甘龍隊就此「消失」，首先在電子佈告欄²（Bulletin Board System，簡稱BBS）成立「網龍自救會」，接著透過網路串聯，發起台灣史上第一次為棒球走上街頭的遊行活動。

儘管龍迷試圖挽救，仍舊無力挽回，龍隊解散終成定局。然而，當時透過網路串聯的自救行動已經掀起不小波瀾³。時至今日，龍隊解散即將屆滿四年，網路上關於味全龍的討論卻不曾間斷，BBS站「龍板」的氣氛也總是熱鬧哄哄，證明龍迷並未隨球隊消失而散去，反而轉戰網路世界，在網際空間護衛深藏心中的一縷「龍魂」，更藉由相

¹ 摘自球魂：<http://www.playballx.com/weichuandragons/main-2-1.htm>

² BBS起源於美國的商用網路FidoNet，是一種站與站之間互相交流資料的網路系統，雖然多以文字形式為主，沒有支援聲音或圖像，但因傳輸速度快且便於討論，吸引不少愛好者。由於廣受台灣網路使用者喜愛，網路觀察家陳豐偉（2000）曾將其比喻成台灣彌猴般的「台灣特有種」。

³ 網龍自救會運作期間，各報紛以「網友動員 讓龍活下去」、「搶救連霸王龍」、「公聽會上 龍迷泣訴」、「淚與怒 龍迷赴味全抗議」等標題，報導自救會活動及訴求，相關資料參見網龍聯盟網站（<http://netdragons.idv.tw/>）。

互追憶的過程，持續建構關於味全、關於龍隊，以及關於龍迷的記憶，在一場場集體參與的儀式中，「龍魂不滅」的傳說於焉成型。

研究者欲從「集體記憶」理論及「儀式傳播」觀點出發，不僅探討網路龍迷間強調信念共享的互動模式，更分析當賴以凝聚的認同物—味全龍「壽終正寢」後，球迷如何依靠「記憶」維繫龍迷社群？而在集體記憶的建構過程中，記憶與遺忘又如何被「選擇性」地呈現？更希望討論網路媒介特性會對集體記憶的建構帶來何種影響？綜合上述，藉由個案探討，本研究以「集體記憶」與「儀式傳播」觀點，解釋「網路龍迷」的獨特風貌與凝聚力量，盼能為網路社群研究提供一個新的觀察方式及解讀面向。

貳、文獻探討及理論

自網路出現以來，不僅創造一個目眩神迷的「網際空間」⁴（cyberspace），網路使用者更寄居其中，形成類似於「社群」的集合體，一般以「虛擬社群」（virtual community）稱之，不過受限於中文翻譯，字義總有混淆之嫌，讓人誤以為虛擬社群是「虛構」而成。在網路（線上）與現實（線下）已然無法截然二分的當下，若將虛擬社群與實體社群強加區隔，甚至將網路視為虛幻空間，皆非明智之舉。不過為求討論方便，本研究仍以「虛擬社群」一詞作為代稱。在文獻探討部分，筆者將先簡述社群定義及網路特性，期對虛擬社群具備初步瞭解後，再援引社會學者Maurice Halbwachs所提「集體記憶」理論，以及傳播學者James Carey的「儀式」觀點，闡述社群成員對於過往歷史的追憶與講究信念共享的互動模式，恰足以凝聚集體認同。

一、社區、網路與虛擬社群

德國社會學家 Tonnies（1988：33）提出 Gemeinschaft，指涉一

⁴ 「網際空間」一詞由Gibson在其著作《神經巫師》（Neuromancer）中提出：泛指一種人類神經系統和電信網路系統完全結合的狀態，人類間的互動接觸和溝通完全在虛擬的網路世界進行，生活在一個由「交感幻覺」所形成的虛擬世界（轉引自黃少華及陳文江，2002：21）

種親密深刻、共同生活的關係型態，孫秀蕙（1997：53）加以解釋，社區（Gemeinschaft）是工業化前的社會，憑藉親情、友誼、傳統與血緣關係維繫。從「語源學」研究角度，社區與「共同性」（common）淵源頗深，泛指社區成員間具有某些相同特質（Wilbur，2000）。Foster（1997）指出，社區與「傳播」（communication）具有意念連結，亦即社區組成必須透過人際互動。Bell（2001）則強調，「歸屬感」以及「排他性」是區別「我族」與「他族」的重要依據，社區不僅是個體依歸，更已經滲透至規範制度及意識層面。大抵而言，社區是居住於某一地理區域，具有共同關係，社會互動及服務體系的人群，是由居民間互動產生認同、樂於參與的群體（林瑞欽，1994：3）。

綜觀上述，社區乃根源於血統、情感或空間連結，而且成員間具備某種相同特質，更重要的是，社區認同所凝聚出的歸屬感，使其成為休戚相關的共同體，不僅規範成員行為，更匯集內部力量以形塑社區意識。而社區所以成為可能，成員間的「想像」其實是重要因素。Anderson（1999：54）提出民族乃「想像的共同體」，主張民族是想像的政治共同體—被想像為本質上有限，同時也享有主權的共同體。隨著網際網路的出現，另一種「想像」正悄然成型...

由於網路虛擬、去中心、平面化、碎片化、開放性的特性，讓使用者克服物理世界的現實，以一個較為流動且「身體不在場」的自我，經營線上的人際關係，網路已經成為人際交往的新平台（黃少華及陳文江，2002）。Rheingold（1992）觀察網路會議室線上的社群互動，首度提出「虛擬社群」概念，認為其乃一群互不相識的個體在網路上形成的集合體。

「一群足夠數量的人，透過充足而長久的公開討論，具備充分的感情，在網際空間型構私人關係網絡的社會聚集...」（Rheingold，1993）

翟本瑞（2002：181）加以解釋：「虛擬社群為一群主要藉電腦網路彼此溝通的人們，彼此有某種程度的認識，分享某種程度的知識和資訊，相當程度如同對待友人般彼此關懷，所形成的團體」。綜觀網路世界，無論是非同步互動的電子郵件、電子佈告欄、新聞群組以及同

步互動的網路聊天系統（Internet Relay Chat）、多人地下遊戲（Multi-User Dungeon，簡稱 MUD）、線上遊戲（On-line game）等，都能發展各自的虛擬社群。Baym（1995）發現，立基於相同嗜好、興趣而成立的網路新聞群組（Usenet），藉由語言分析可以窺出其特殊文化以及共通的行為規範。Reid（1995）研究 Mud 也發現，網路有如一座戲劇舞台，讓虛擬社群成員寄生其中，發展出一幕幕故事情節。

Jones（1998）以迥異於「功能性」的觀點，探索伴隨網路誕生形成的「社群」，指出網際網路並不只是一個工具，同時是一種媒介，一種科技，更是社會關係的動力引擎，而網路的傳播行為不僅止於資訊的傳送接收，更重視彼此的參與，進而建構共享某種價值的「夥伴」關係。Bell（2001）則以「碼頭」（bund）形容虛擬社群是一個「選擇性」的團體，成員彼此間被一種強而有力的歸屬意識所吸引。

因此，往昔建構在「地緣」條件的「社區」定義面臨調整必要。傳統的社區必須具備共同的領土、社會系統以及歸屬感等要素。然而，虛擬社群的成員來自於不同疆域，憑恃一種儀式性的資訊分享，卻緊密結合成為一個相似於社區的集合體。虛擬社群雖然名為「社群」，卻克服現實社區難以跨越的地域阻隔，雖然名為「虛擬」，卻營造出比真實還真實的情感互動。究竟這些社群成員為何會在網路世界某些「碼頭」徘徊流連，讓我們從「集體記憶」以及「儀式傳播」觀點切入，一窺虛擬社群面貌。

二、集體記憶與儀式觀點

（一）集體記憶理論

「過去」是「未來」之鑰，「現在」則能開啟「過去」

— Pennebaker & Banasik（1997：3）

線上大英百科全書將「記憶」定義為：「人類心智對於學習過或經驗過的事情，可以保持（retention）或修補（retrieval）的能力和過

程」⁵。Zelizer (1995: 214) 認為，記憶是「詳述過去發生什麼事情的能力」。也有學者以時態觀點出發，認為記憶是一種「收集」(recollection) 往昔經驗感知的積累成果，與過去的時空具有相互扣連的關係 (吳慧卿，1992: 2)。

若從字面意義觀來，記憶屬於一種心理層次的作用，雖然普遍被心裡學者視為一種資訊編碼、儲存的過程，不過它絕非人類心智「黑盒」(black box) 運作下的產物，亦即進行記憶研究時必須考量社會因素，並將其置放於「社會脈絡」(social context) 中討論 (Middleton 與 Edwards, 1990: 1)。因此，記憶逐漸被認為是一種社會活動，社會的一些共同理念或價值，會在無形中介入記憶的選擇過程 (夏春祥，1998: 60)。

集體記憶是一種普遍的知識範疇 (Schwartz, 1990: 81)，研究領域橫跨社會學、心裡學、人類學、歷史學以及傳播學 (Zelizer, 1995: 216)。基於記憶是一種社會活動，心理學家認為，記憶與社會間的關係密不可分。俄國心理學家 Vygotsky 指出，人類會利用符號輔助記憶建構，隨著年歲增長，幫助記憶的符號工具陸續被發明出來，然而，人類的記憶無法離開社會文化群體的集體記憶活動，必須在社會、社群和文化的概念下被理解 (Bakhurst, 1990)。英國心理學家 Bartlett 則提出「心理概圖」概念，概圖是過去經驗與印象的集結，由於每個社會群體都有特別的心理傾向，會影響成員們對外界的觀察，並結合過去記憶印證對外在世界的印象 (轉引自王明珂，1993: 8)。而概圖的描繪過程深受社會群體影響，Bartlett (1998: 376) 指出，每一個社會群體都是由某種特定的心理傾向而組織凝聚起來的，透過制度化和習俗的持久框架，會成為建構性記憶的一種基模 (schematic) 基礎。

由於社會是由人類所組成，在人類本是集體性動物的思維下，社會學的集體記憶研究取向，尤其著重記憶是「建構」而成，不再侷限於個體心智層次的探討。Halbwachs 於「記憶的社會性架構」(The Social Frameworks of Memory) 中首度提出「集體記憶」(collective

⁵ 參見<http://www.britannica.com/eb/article?eu=117291&tocid=0&query=memory&ct=>

memory)。Halbwachs (1980: 48) 指出，社會中的團體都有各自的集體記憶，這些被建構出來的記憶可以達到凝聚群體的效用。

集體記憶並非是外界給予而是一種社會建構的概念，它並非一種神秘的群體心智，當集體記憶持續存在於一群相似性團體並且不斷發揮作用時，其實是一種群體中的個體在作記憶的過程。社會中存在多少個團體，就有多少種集體記憶。階級、家庭、協會、公司、軍隊或組織都具有各自成員建構而成的獨特集體記憶，並且能維持相當一段時間 (Halbwachs, 1992: 22)。

由於歷史都是藉由當下的認識形塑而成，每個團體會因應現存的處境，去重組、再製、甚至扭曲過去的歷史記憶 (Halbwachs, 1992: 182)，亦即人們會由於現在的觀念想法而建構出往昔記憶，此即「現在主義式的取徑」(夏春祥, 2000: 38)。因此，在集體記憶的建構過程中，往昔歷史並非皆能重現，有時會產生一種「結構性健忘」(structure amnesia) 或「選擇性失憶」，經常藉由文獻的不刻意保存或是口頭傳承的扭曲間斷，甚至是現實環境變遷導致人群認同改變。王明珂 (1997: 50-51) 指出：「因為社會群體心理傾向必須合理化當前的經驗印象，記憶常常是選擇性、扭曲或是錯誤的... 依賴某種媒介或各種集體活動來保存、強化或重溫。歷史學家 Hobsbawn (2002: 11-12) 更認為，許多我們以為有古老淵源的傳統，通常都是近代被人為創造的，因此，傳統是被「發明」出來的，而這種「創制的傳統」(invented tradition) 都會和過往歷史牽扯上關係，具有儀式性或象徵性的本質，透過不斷地重複，試圖灌輸大眾特定的價值觀與行為規範。

Baumeister 與 Hastings (1997) 整理出集體記憶的七種運作 (建構) 策略：

1. 選擇性遺漏 (selective omission)：選擇性地消除令人不悅的記憶。
2. 捏造 (fabrication)：創造一些不符事實的虛構記憶。
3. 誇大修飾 (exaggeration and embellishment)：將某些歷史片段跨大，並置放於團體的神話故事，藉由美化過去以強化群體認同。

4. 連結或分離：(linking versus detaching)：雖然事件有多個肇因，但刻意將焦點鎖定於某個因素，以使詮釋事件時產生偏頗或誤差。
5. 怪罪仇敵 (blaming the enemy)：將罪責歸咎於敵人，以減輕應負責任。
6. 歸咎環境 (blaming circumstance)：歸罪環境，以規避應負責任。
7. 化約框架 (contexttual framing)：傾向御繁為簡，尋求有利的脈絡詮釋。

由此觀來，集體記憶是在觀照現在 (the present) 的立基點上，對過去 (the past) 的重構，因此，群體現在的處境會影響對過去歷史的選擇性認知。王明珂 (1996) 也認為，歷史記憶不一定是對某一「歷史事實」的記憶，它經常只是一種想像或是集體創造的過去，一種對歷史適時的選擇、修飾與遺忘。王汎森 (1993) 並以中國近世史事⁶說明，歷史記憶本身可以是一種象徵資本，藉著對久遠記憶的修改或創造，足以換得現實利益。

美國社會學者Schwartz所作研究，也證實集體記憶的書寫符應於現存框架，Schwartz等人 (1986) 於馬沙達 (Masada) 的復甦：一項有關集體記憶的研究指出，近兩千年前發生的「馬沙達」⁷戰役，在猶太民族史中原本僅是曇花一現的殉城事件，在二十世紀以色列建國運動期間，卻從歷史塵埃中被挖掘出來，成為猶太人凝聚認同的象徵。

然而，若太過強調「現在主義式」取徑的集體記憶建構論點，過去的歷史事實往往被棄置不顧，成為被捏塑虛構、任意組合下的記憶

⁶ 王汎森 (1993: 42) 以對岳飛的集體記憶為例，說明當明代飽受契丹侵擾、戰事緊急時，對宋末抗金英雄岳飛的集體記憶歷史驟增，不僅朝廷加封岳飛為「三界靖魔大帝」，民間戲曲更大量頌揚岳飛英勇事蹟，甚至描寫岳飛抗金最終完全成功，已然顛覆、竄改史實。王汎森認為，這是當明朝面臨外敵侵略，因為（當下）處於生死存亡關頭，因而召喚、塑造先朝歷史記憶的例證。

⁷ 西元 70 年，羅馬皇帝狄提斯 (Titus) 攻佔耶路撒冷，猶太人殘餘兵力退據馬沙達山區。西元 73 年，狄提斯的兒子 Flavius Silva 率軍攻打，九百多名猶太教信徒在自知寡不敵眾下，為免被敵軍俘虜遭致羞辱，當羅馬軍隊攻破城門之後，以集體自戕方式實踐殉城誓約。

產物。爲了補正過於偏重現在、反而忽略過去的失衡狀態，Schwartz 指出，歷史其實是一整卷連續通貫的膠捲，儘管景物內容不盡相同，但整卷膠捲是密合不斷的，匯聚成一長串的影像長河（轉引自 Coser，1993：32）。Schwartz（1991；1996）研究美國民眾對總統喬治·華盛頓及亞伯拉罕·林肯的集體記憶發現，雖然每一個世代的美國人對總統的記憶形象不盡相同，然而，美國社會的價值觀並未呈現劇烈變化。由於歷史無法被任意解構，因此，在記憶建構的過程中不能只注意變遷，尚需關注歷史的連續性，雖然記憶可以被選擇性地認知，但是仍有一定限度，不能過份陷入「現在主義式」取徑的泥沼裡。

顯而易見的，在集體記憶研究範疇，一方著重歷史「變遷」得以塑造，一方卻強調歷史「連續」不容抹滅，蕭阿勤（1997）分以「解剖者」及「拯救者」形容，前者以 Halbwachs 爲代表，強調集體記憶的建構性質，乃受當前的關懷、利益、期望所左右；後者則以 Schwartz 爲代表，關注集體記憶的歷史延續性，強調過去仍然存在於現代，並且影響社會生活。兩者觀點雖然殊異，但在討論集體記憶時必須同時納入考量，才能掌握記憶中的改變（變遷）與不變（連續）。

集體記憶不僅是對於歷史的追思與緬懷，更是凝聚群體認同的力量來源，藉由記憶篩選、重組的過程，社群意識日益彰顯，進而成爲「我族」與「他族」的判準依據，藉由檢視虛擬社群的集體記憶，當可得知社群的過往歷史、當下處境，以及對於未來的展望。然而，集體記憶的建構，究竟會以何種形式進行？Halbwachs 認爲，隸屬相同團體的成員透過慶典集會的共同參與，以想像的方式讓逐漸消散的過去歷史獲致新生（轉引自 Coser，1993）。因此，集體記憶與儀式間關係密切，藉由各式各樣緬懷過去的儀式，群體記憶將再度鮮活起來。由於 Halbwachs 師承社會學大師涂爾幹，筆者將先簡述涂爾幹對於儀式的定義，再以 Carey 所提傳播作爲一種「儀式」的觀點切入，分析虛擬社群成員間的儀式互動行爲。

二、儀式傳播觀點

Durkheim（1912）在《宗教生活的基本形式》指出，宗教是由神

話 (myths)、教義 (dogmas)、儀式 (rites) 以及典禮 (ceremonies) 所組成：

宗教是一種與神聖事物 (即性質特殊的、禁止接觸的事物) 有關的信仰與儀式組成的統一體系，這些信仰與儀式把所有對之贊同的人團結在一個叫做教會的道德社群內 (引自芮傳明與趙學元譯，1992：49)。

其中儀式的功能在於強化成員聯繫，在共同經歷過一場神聖性的震撼後，個體將更緊密聯繫於社會 (轉引自夏春祥，2000：51)。因此，儀式在於使共同體能夠繼續維持下去，重新加強個人屬於集體的觀念，使人們保持信仰和信心 (張維安，1993：101)。此外，儀式更將神聖和世俗相連接，加強人們的宗教信仰，甚至強化人們某些價值觀，增進團體的內聚力 (瞿海源，2001：364)。

儀式除了凝聚社會成員以肯定集體認同之外，還會週期性地創造出一個共同的社會，感染聚集群眾的集體情緒，透過共同參與達到「集體亢奮」的狀態 (轉引自 Callinicos) 然而，雖然涂爾幹將「集體亢奮」視為「社會整體」的表徵，進而得以創造文明潮流，但是「狂喜」狀態似乎僅展現於團體的「興奮」時刻，在平靜的日常生活中，看不到足以聯繫成員的工具管道，針對此點，阿伯瓦克 (Halbwachs) 認為，「集體記憶」的運作，恰足以填滿並消解集體興奮與例行生活間的顯著間隙 (轉引自 Coser，1993)。

在原本可能會使人感到沈悶的每日例行性生活中，集體記憶用著林林總總的生活禮俗與對歷史英雄人物的紀念儀式，用著吟遊與史詩式的文學詩歌，來紀念緬懷，而使得團體成員的記憶再鮮活起來 (Coser，1993：30)。

現實生活中的儀式象徵似乎無所不在，Black與Roberts (1992：6，林淑真譯) 認為，儀式由「象徵物」或「象徵性行爲」所組成，具有人際往來、改變、治療、慶祝、表達信念等五大作用，不僅能化解因生活轉變遭遇的困難，激發人們用新的觀點，看待家庭歷史和當下處境，更能治療內心傷痛，更加珍惜人生的美好。Rothenbuhler (1998)

也歸納，儀式具有「行動」(Action)、「展現」(Performance)、自願性 (Voluntary)、非工具性 (Noninstrumental)、非娛樂性 (Not recreational)、集體性 (Collective)、社會關係表達 (Expressive of social relations)、規律行爲 (Regularly recurring behavior)、美感表現 (Aesthetic excess) 等特徵，並將儀式定義為：「符合某種模式行爲，一種自願性的行動表現，造成符號化般的影響或參與真誠生活的過程⁸。」

而網路作為一種人際溝通媒介，與儀式有何關連呢？我們必須回到 1980 年代末期的傳播研究領域，當時學界大凡奉「傳送」(transmission) 觀點為主臬，並形成學術圈主流模式。然而，Carey (1992) 卻提出「儀式」(ritual) 性的互動傳播方式，這種迥異以往單向傳輸的模式，也開啓傳播研究新視野。

傳送模式下的傳播行爲講究效果研究，以控制為目的，偏好實證取向，認為傳播就是一種控制的過程。因此，傳送觀點關注重點偏於「傳方」，特別強調資訊的傳遞以及效果的達成程度。儀式觀點卻將焦點由傳方轉移至受方，因此，不再以控制為目的，反而講究彼此信念的共享與參與，傳播被視為一種符號的建構過程，在互動過程中不斷建構出現存的真實與社會。相較於傳送觀點強調傳遞分配的空間面向，儀式觀點更在意互動過程中文化的建構與誕生，宛若一群夥伴或朋友參與一場集體的慶典，體驗一種親密的共享感覺。

儀式觀點並非追求訊息在空間中的連結，而是強調社會在時間上的生存延續，並非僅是一種資訊的傳送，更關注彼此信念的分享 (Carey, 1992: 18)。

夏春祥 (2000) 整理儀式相關文獻：在傳播者方面，儀式是一種例行性的程序或策略。在媒介內容上，儀式作為一種文化的場景，讓大眾媒介成為日常共享儀式。在閱聽人研究，儀式被用來解讀人們接收媒介內容的行爲與詮釋。至於在文化方面，大眾媒介將傳統儀式轉化為電視閱聽大眾的參與者慶典，把世俗生活中的私人經驗轉化成共

⁸ 此段英文原文為 "Ritual is the voluntary performance of appropriately patterned behavior to symbolically effect or participate in the serious life"

有參與及認同的過程，以分享彼此的情緒。簡妙如(1996)在分析「迷」的初探研究中更指出，這些「過度」的閱聽人是媒介儀式文化中，最爲色彩鮮明的儀式行爲，而且是既主動又充滿生產性的儀式現象。

儀式觀點已在傳播領域開啓新路，而在網際網路即時互動的環境中，個體的發言權利不僅愈發加強，傳方、受方的角色更日漸模糊，網際網路並非只是（或是主要）關注訊息的生產與分配，而（至少）是同樣地關注處理、交換與儲存等過程，閱聽人活動的重心也從「接收」轉移到「搜尋」、「協商」與「互動」(Mcquail, 2001: 143)。Poster (2000: 48)也認爲，網路時代就是「第二媒介時代」，其主體建構是通過「互動性」這一機制發生的。

因此，網路使用者的溝通已非全然注重權力控制，反而尋求一種互動過程的信念分享。究竟網路社群成員間是否依循儀式性的傳播模式，共同創造被群體認可的符號系統，以達到內在的歡愉滿足？讓我們從一個「龍魂不滅」的個案談起。

參、研究方法

一、歷史回顧 — 味全龍解散

對於支持味全龍棒球隊的球迷而言，1999年的總冠軍戰讓人印象深刻，味全龍隊最終以四勝一敗戰績擊敗和信鯨，不僅登上職棒十年總冠軍王座，完成史無前例的三連霸，也拿下隊史上第四座冠軍金盃⁹。然而，正當龍迷還沉浸在冠軍的喜悅時，味全公司內部傳出球隊可能解散的風聲，一群龍迷首先在BBS成立「網龍自救會」，陸續舉辦協調會及連署活動，最終決定以網路號召龍迷走上街頭，發起台灣史上第一次爲棒球自救奮鬥的遊行。

球迷有人從屏東來，也有人一家從台中趕來台北參加...一名女球迷激動地說：「味全老闆魏應行說，龍隊球員是他最心愛的小孩，

⁹ 另外三次分別在1990年（中華職棒元年）、1997年（中華職棒五年）、1998年（中華職棒六年）。

現在為何放棄這些小孩呢」...一位為了幫龍隊加油才學會吹小喇叭的球迷到現場吹奏「味全、味全、大家的味全」，球迷說：「我們希望能再回到球場看龍隊比賽而已¹⁰」

然而，球迷的熱切呼喚挽救不了龍隊消失的命運，味全公司在遊行結束隔天，正式宣布解散球隊，這波由網路發起並延伸至現實生活的自救活動終告結束，龍迷從此只能在網路中追憶龍隊，關於網龍自救會大事紀¹¹參見表一。

表一 網龍自救會大事紀

日期	活動
88.12.01	召集人在電子佈告欄發起成立網龍自救會
88.12.04	在台北球場召開第一次協調會
88.12.05	在台北車站連署搶救味全龍活動
88.12.11	舉辦行前誓師大會並致行天宮祈福
88.12.12	台灣史上第一次為棒球走上街頭
88.12.13	味全龍宣布解散

二、個案選擇 — 不良牛牧場 BBS：《Dragons 龍板》

味全龍解散之後，各大專院校的 BBS 站以及球迷架設的零星網站，成為龍迷在網路的聚集場所。由於台灣的 BBS 站能夠吸引大批人潮，而且多具轉信功能，只要進入任一龍板即可瀏覽全國龍迷討論文章，再加上一個人架設網站偏向龍隊紀錄保存，瀏覽人數通常偏低。因此，本研究選擇 BBS 站的龍板作為分析對象，在國內 BBS 站中，台灣大學所架設的「不良牛牧場」（IP 位置：210.200.247.200）每日入場人數經常超過七萬人次，體育類看板更多達 130 個，選擇其中的《Dragons：中華職棒味全龍俱樂部》作為研究個案。

三、研究方法

¹⁰ 參見「龍迷上街頭 搶救味全」，民生報，1999/12/13。

¹¹ 參見（<http://home.pchome.com.tw/sport/dragonfans/>）。

本研究以深度訪談、文本分析等方式蒐集資料，前者旨在瞭解網路龍迷建構的集體記憶，其特徵與策略為何？後者藉由訪談補足文本分析不足，希望呈現集體記憶建構過程中的權力競逐，期以多重方法增強信度，達到客觀原則。

(一) 深度訪談

本研究訪談對象雖然採取立意抽樣，但仍希望顧及樣本多元性，因此，抽取來源不限於駐足於 bbs 龍板的龍迷，訪問部分網路龍迷得知，目前網路龍迷除了分佈於 bbs 龍板之外，也經常瀏覽網龍聯盟網站(網龍自救會解散之後成立)或加入入口網站龍隊家族社團，此外，也有龍迷於中華職棒聯盟官方網站論壇區開立龍隊討論區。

為能蒐集多元意見，本研究將抽樣範圍鎖定於 bbs 龍板、網路聯盟網站、入口網站家族成員，以及中華職棒龍隊討論區龍迷，總計挑選出 14 位球迷，個人基本資料參見表二。其中於龍隊解散後翌年成立的網龍聯盟網站，由於站主即為網龍自救會發起人，堪稱龍迷間的「意見領袖」，可以稱作龍魂精神的「正統」延續者，其他網龍龍迷組織隨後陸續成立，進而產生建構記憶的細微差異，容後續章節再議。

(二) 文本分析

選取不良牛牧場 BBS 站《Dragons：中華職棒味全龍俱樂部》討論文章進行分析。回顧歷史，味全龍隊恰在打完職棒十年總冠軍戰後，於該年(1999年)12月13日宣告解散。因此，本研究以2002年10月1日至12月13日作為選擇區間，並從中選取與龍迷記憶相關文章作為分析文本(為求完整呈現龍迷討論情形，不僅收錄原始文章，也包括後續回應篇章，因此，若文章刊登時間超出選取區間，但其回應原始話題仍為區間內之文章，一併予以收錄)。

在此為區間選取標準再做解釋：味全龍隊在國內職棒史上留下的諸多記錄中，以1997~1999的冠軍「三連霸」最為球迷津津樂道。由於在龍迷眼中，已經將「龍隊」與「冠軍」劃上等號，總冠軍熱戰季節總能勾起無限追思，考量國內外職業棒球聯盟組織，多將總冠軍戰安排於十月舉行。因此，將選取文章起點訂於10月1日，此外，由

於 12 月 13 日為味全龍隊解散日，也是觀察龍迷記憶湧現的最佳時機，考量上述因素後，將選取區間訂為 10 月 1 日至 12 月 13 日。

總計在 74 天選取區間內，刊載於龍板文章共計 2141 則文章（每天平均文章數計有 28.9 則）。而在文章話題選取部分，由於龍板基本上仍為體育類版面，因此會轉錄相關棒球新聞以及拍賣、行銷等商業訊息，在刪除上述文章之後，從中選取 30 則與龍迷記憶相關話題及後續回應文章，總計收入分析樣本文章計有 534 則（30 篇原始文章+504 篇回應文章）。Dragons 板選取區間每日文章數量參見表三，本研究選取分析文章參見表四。

表二 網路龍迷深度訪談對象背景資料

代號	性別	年齡	職業	支持時間	網路身份	備註說明
Sagat	男	25	商	6 年	網龍聯盟網站站長 網龍自救會發起人	網龍自救會召集人
Careen	女	25	學生	10 年	網龍聯盟成員	網龍自救會成員
Polly	女	28	教師	10 年	網龍聯盟成員	網龍自救會成員
Gida	男	26	服役	5 年	網龍聯盟成員 網龍壘球隊網站站長	
Polo	男	27	外務	9 年	Yahoo 家族家長 龍魂軍團龍騎兵近衛隊	紅海計劃 ¹² 發起人
Vodak	男	24	學生	10 年	Yahoo 家族家長 台北泰山瘋狂加油團	紅海計劃參與者
Ruff	男	25	服役	9 年	中華職棒網站 論壇龍迷區	紅海計劃參與者
Susi	女	27	金融	4 年	中華職棒網站 論壇龍迷區	紅海計劃參與者
Cs	男	28	外貿	10 年	一般網路龍迷	

¹² 紅海計畫發起於職棒 14 年（2003 年）興農牛 VS. 兄弟象冠軍戰，發起人 polo 於網路號召龍迷，進場為前龍隊球員張泰山、葉君璋（現效力於興農牛）加油，然而，由於理念不同，網龍聯盟並未支持這項活動，此處由於牽扯雙方處理記憶上的差異，留待後續章節時再作分析。

Cric	男	24	學生	8年	一般網路龍迷	
Ubook	男	24	學生	8年	一般網路龍迷	
Monley ming	男	23	學生	8年	一般網路龍迷	
Garozzo	男	27	教師	10年	一般網路龍迷	
Littleenly	女	24	學生	9年	一般網路龍迷	

表三 台灣大學不良牛牧場 Dragons 板每日發表文章數量
(10/1~12/13)

日期	文章數	日期	文章數	日期	文章數	日期	文章數
10/01	31	10/20	41	11/08	20	11/27	21
10/02	63	10/21	42	11/09	31	11/28	29
10/03	32	10/22	33	11/10	18	11/29	18
10/04	35	10/23	43	11/11	34	11/30	10
10/05	28	10/24	39	11/12	27	12/01	6
10/06	20	10/25	38	11/13	19	12/02	3
10/07	23	10/26	11	11/14	13	12/03	7
10/08	31	10/27	24	11/15	7	12/04	15
10/09	2	10/28	36	11/16	21	12/05	14
10/10	73	10/29	28	11/17	32	12/06	35
10/11	63	10/30	26	11/18	15	12/07	8
10/12	25	10/31	41	11/19	8	12/08	13
10/13	21	11/01	40	11/20	9	12/09	18
10/14	64	11/02	22	11/21	8	12/10	14
10/15	50	11/03	40	11/22	9	12/11	23
10/16	92	11/04	24	11/23	7	12/12	20
10/17	84	11/05	29	11/24	9	12/13	26
10/18	124	11/06	28	11/25	2	總計	2141
10/19	71	11/07	39	11/26	16	平均	28.9

表四 台灣大學不良牛牧場 Dragons 板選取分析文本列表¹³

¹³ 編號乃依據原始文章發表時間依序排列，生命週期為首篇到末篇回應文章經歷時間。為求方便，後文中在分析時，將回應文章依照回應話題及回應次序再行

文章編號	討論話題	原始日期	回應篇數	生命週期
1	爽啊。...	10/1	34	3
2	龍迷包圍過龍隊遊覽車???	10/5	4	1
3	古老的往事	10/7	10	2
4	注意 康師傅要在便利商店上架了	10/7	22	11
5	總覺得	10/9	85	6
6	公告	10/10	12	3
7	不能一直活在回憶中	10/15	53	15
8	龍魂長存	10/15	3	2
9	如果味全還在	10/16	5	5
10	天使勿加油棒”yes! we can”	10/16	5	2
11	有人和我一樣傻還死守味全ㄇㄚ	10/16	55	17
12	記得泰山勿第一支全壘打ㄇㄚ	10/16	13	8
13	還好我有拋過紅色勿彩帶	10/16	7	2
14	龍隊創下的紀錄	10/18	26	7
15	請大家用回應人數讓中職知道龍迷願望和怒吼	10/20	36	13
16	一個龍迷的心聲	10/22	5	9
17	反正都是紅的嘛	10/25	6	2
18	上原浩志好像黃文博	10/28	10	4
19	狂賀天使-〈龍〉贏得世界冠軍	10/28	5	2
20	龍迷該注意這裡一下了	10/29	3	2
21	工藤會不會像陽介仁啊??	10/29	12	2
22	洪正欽也很像秋山幸二啊	10/30	2	2
23	合併後各位球迷會想支持哪一隊呢	11/5	11	24
24	詭異的陰狠球路陽介仁	11/8	33	21
25	還是紅白球衣最好看	11/22	4	4
26	今天緯來勿經典賽事讓我想到黃平洋	11/27	3	2

編號，例如編號 14 篇的原始文章以「14-1」代表，第一篇回應文章則以「14-2」代替。此外，為求真實呈現，文章中若有錯別字將不另作更正。

27	如果味全龍真的復活的話多好...想想罷了	11/28	6	2
28	請問龍迷會買康師傅的東西嗎??	12/6	28	19
29	一個令龍迷感傷的日子	12/12	4	2
30	三年前的今天	12/13	2	4

肆、資料分析

一、網路龍迷的儀式傳播

在「只視其文、不識其人」的網際空間裡，個體雖然是以再塑過的身分示人，但是並未因此降低人際互動程度，接受深訪的龍迷大多認為，雖然「不知其身，不識其聲」，只要確定支持龍隊的意向，互動過程其實與現實世界相比並無差異。

感覺會很窩心，雖然彼此我們不認識，但是因為我們有共同的興趣，或是說有共同支持的對象，當你在回憶那些東西時，譬如說哪一年、哪一場、哪一個戰術，就馬上會有人跟你講怎麼樣（摘自 Susi 訪談，2003/10/19）。

在網路裡如果碰到龍迷，大概是因為喜歡棒球再加上支持相同球隊，即使沒有看過對方，只能藉由 ID 猜想他的形貌個性，仍然會覺得蠻親切的，甚至會有一種熟悉的感覺（摘自 Gida 訪談，2002/12/8）。

網路不僅提供龍隊解散後的相關訊息，也提供龍迷抒發思念的管道，或許不能像現實中三五好友肩並肩，手牽手般地談心聊天，但還是能夠感受到那股相互支持的感覺。因此，龍板被龍迷視為一場心靈筵席的擺設場地，透過分享的互動歷程，不僅讓漂流失所的個體獲致安頓，更有治療傷痛的神奇功能。

網路是一個神奇的「空間」...高興時可以在那兒找到比我還高興的朋友，難過時也可以在那裡找到比我還難過的人（摘自

carreen 訪談，2002/12/10)。

網路就像是一位「心理醫師」，龍迷在龍隊解散後，即使只是在板上看看文章，都能得到安慰來治療心理的創傷(摘自 polly 訪談，2002/12/18)。

網路像是一座引領各地球迷至龍板的「橋樑」，好多剛接觸網路的龍迷知道龍板後，都會驚呼：「哇！原來有這麼一個好地方」(摘自 cs 訪談，2002/12/8)。

關於龍隊的記憶會永遠藏在心裡，網路就像一條「導火線」，讓我爆發出來(摘自 cric 訪談，2003/10/18)。

無論是「空間」、「橋樑」或是「心理醫師」，其實都代表龍迷在龍版互動後所產生的相互感應，可以「儀式」觀點加以解釋。Carey(1992: 34)指出，當我們提到社會時總不脫權力決策、生產交易等政治、經濟面向，但是社會生活不應只包括這些「控制」模式下的產物，還可以追求美感經驗或是價值信仰，在儀式性的互動過程中創造共享信念。

檢視龍迷在龍板上的互動模式，龍迷發表文章多基於情感抒發，只求個人在表達過程中的滿足感，由於話題多與昔日看球經驗或抒發龍隊情感，非常容易引起他人共鳴，再加上龍隊解散被龍迷們視為「龍體」的死亡，在肉身消殞的狀態下，「龍魂」成為這群信徒膜拜甚至賴以凝聚的力量來源，就在這種交互感應的「儀式」下，龍板形成一座「聖殿」，龍迷宛若在其中舉行慶典的「信徒」，沉耽於眾人創造出的悲喜情緒。

在編號 8、11、27 系列文章即可看出龍迷間的儀式性互動行為：三篇標題名稱分為《龍魂長存》、《有人跟我一樣傻還死守味全口丫》、《如果味全龍真的復活的話多好...想想罷了》，分別影射「靈魂不滅」、「護衛守靈」以及「死而復生」的意涵。尤其在編號 11 系列文章(參見表五)，眾人表明在龍隊解散後並沒有支持他隊，仍然以熱忱的心守護龍魂精神，宛若親友過世後的「守靈儀式」，維繫對於逝去龍隊的追思懷念。

表五 《有人跟我一樣傻還死守味全ㄇㄩ》

編號	時間 ¹⁴	文章內容
11-1	2002/10/16 09:31:07	因為紅色ㄉ龍還是我ㄉ最愛，之前有看到大家都去支持興農了，但是我沒辦法...或許我很傻吧...還期盼著龍隊復活。
11-2	2002/10/16 10:36:01	我也是...除了味全之外，我無法喜歡別隊，現在只要有人問我喜歡哪一隊，答案是味全龍...龍是解散了，但龍魂不滅，我心目中的龍還是在的，我們味全是最強的。
11-3	2002/10/16 13:56:54	沒錯ㄝ，我也有試著去支持興農說，可是還是很難找回往日的感覺，所以現在有人問起，我還是說我是龍迷，龍族雜誌我還不時拿出來看...
11-27	2002/10/24 07:39:29	我也是...陪我度過無數的棒球夜...依稀見得拋下紅彩帶時的感動...我想沒有任何球隊能夠取而代之其在我心中地位
11-23	2002/10/24 17:16:51	我也是ㄩ~~~~~我一直是支持味全龍~~~~~ 《《《《龍魂精神 永遠不滅》》》》
11-41	2002/10/29 02:22:09	真是難忘啊！我會永遠等待味全龍復出的
11-44	2002/10/30 12:13:57	一直到現在...我還是只鍾愛味全龍隊...即使她已經解散...我依然直持著她...雖然她要復活的機率微乎其微，但是...套一句選舉時的口號...有夢最美，希望相隨，期待...困於深淵中的紅龍...突破重圍...一舉沖天...龍迷加油...只要棒球還在...我們就有機會...

儀式並非僅涉及宗教層面，更關注個體間의分享過程，編號 16 系列文章雖然名為《一個龍迷的心聲》(參見表六)，其他龍迷心聲卻在後續回應中傾瀉而出。16-1 文章訴說希望再次看見龍族的心願，16-3 文章作者除了回應外，更細訴過去只要味全拿下勝利，便格外期待隔天報紙體育版的心情，至於 16-4 文章作者則分享賽後親自計算

¹⁴ 時間格式說明如下：年/月/日，時：分：秒，例如編號 11-1 文章，其刊載於不良牛bbs龍板時間為 2002 年 10 月 16 日，9 時 31 分 7 秒。

球員成績的經驗。三篇文章呈現主題不盡相同，但都在描述與味全龍的深刻感情，這種互動的感應過程並不強調傳方的傳送以及受方的接收，藉由傾聽他人心聲以及分享親身經驗，龍迷們持續強化集體認同。

表六 《一個龍迷的心聲》

編號	時間	文章內容
16-1	2002/10/22 18:50:04	味全給我的希望，每一次都轉化而為感動。誰知道，撿著球的練習生，不會是下一個味全最被期待的中心打者，這就是味全龍式的感動與奇蹟。即使我已經 24 歲，成為了一個社會人，但是，我還是有著期待，那個期待，就是希望看見從前的龍族，再次將滑落紅色球衣的汗水，灑在紅土上面。一個永遠的龍迷
16-3	2002/10/23 02:18:02	每次看到這種文章...都會覺得...好像是在描述自己一樣...每次只要味全一贏球，那晚就會很期待隔天的報紙...如果...還有機會能到球場看到紅衣的 Dragon 字樣...該有多好!!!!!!味全...WE CAN...我是一個男生...但只要看到這種文章...真的會心酸...
16-4	2002/10/23 02:35:37	我也是...我也是...記得以前的報紙都會有完整的投打排行，如果有龍隊的球員在前幾名，每次比賽結束都因為等不及明天的報紙，所以就自己學防禦率、打擊率的算法，自己算了起來，真懷念啊！

這種儀式性的互動在特定時期尤其明顯，每年的 12 月 13 日龍隊解散日都能看到懷念龍隊的話題，龍迷在編號 30 系列文章《三年前的今天》，普遍反映一種莫可奈何的情緒，宛若現實生活每逢親友逝世週年所舉辦的哀悼儀式，在象徵龍隊的「忌日」中，正可看出龍迷的追思與無奈。

因此，充斥於日常生活中的紀念儀式（commemoration）不再只是連結過去的工具，反倒是為了處理未完的工作以及待解的難題，並且從過往記憶找尋克服困境、面對未來的勇氣（Frijda、Pennebaker 與 Bana，1997：124）。而網路提供使用者更為「主動」的環境，讓龍迷得以延續龍魂，保存龍隊記憶。

二、網路龍迷的集體記憶

味全龍瀕臨解散時，透過網路連署，龍迷發起台灣首次為棒球走上街頭的遊行，其凝聚力令人驚訝。龍隊解散後，龍迷不僅沒有一哄而散，反而轉戰網路，即使認同物已經消失，建構出的集體記憶卻成為維繫社群的重要支柱，也是凝聚社群的力量來源。觀察龍板即可發現，話題大多與龍隊的過去有關。

味全龍在歷史上的經典賽事其實都會不斷被提出討論！像是解散前的最後一場比賽，也是總冠軍戰的最後一役，在鏖戰九局終於順利完成三連霸後，許多網友都會不斷追憶紅彩帶從看台灑下，形成一片紅潮的壯觀場面，每次看到這種文章，過去的一切彷彿就會重回眼前（摘自 cs 訪談，2002/12/18）。

在編號 13 系列文章（參見表七）提及拋紅彩帶的記憶，由於這種光榮記憶不斷被提起，龍迷不斷提醒自己，印象中關於龍隊的輝煌記錄，以及身為龍迷的驕傲認同，才不致淡忘龍隊的過去。此即 Halbwachs 以「現在」觀點形塑過去歷史的取徑。因此，龍迷回憶的時刻多為龍隊奪下金盃、締造紀錄的慶功場景，鮮少以鎩羽而歸的輸家姿態被回憶，即使有，也會以一種悲劇英雄的形象加以包裝，恰符合「結構性健忘」觀點，團體會刻意選擇或遺忘某些歷史，以建構集體記憶，進而強化群體凝聚力量。

表七 《還好我有拋過紅色夕彩帶》

編號	時間	文章內容
13-1	2002/10/16 23:13:36	大家拋過哪一場夕彩帶？我拋夕是龍牛冠軍戰夕第七場，黃斐隆夕再見接殺..真是幸福有拋過紅彩帶
13-4	2002/10/17 02:11:39	唉...我拋的第一場就是龍隊的最後一場..也是我的最後一場...嗚嗚嗚~再也沒機會會了...九局下逆轉勝...小武的追平分...kimi 的再見安打...還有...還有好多好多...
13-6	2002/10/17 04:13:21	我只有拋過對二代鷹的那一場，雖然那是我唯一拋過彩帶的一場，但那已是我永遠美好的回憶了...至

		少我曾經在球場上拋過紅色彩帶...嗚~~~~~還我味全~~~~~
--	--	----------------------------------

然而，值得注意的是，雖然記憶可以被「選擇性建構」，但是歷史卻不能被任意切割（Schwartz，1996），龍隊若要以一支「偉大」的永懷球迷心中，必須在戰績有所表現，亦即這些被「挪移」或「誇大」的記憶素材，必定是鑿刻於歷史扉頁的遺跡，無法任意捏造。相較於國內職棒史上另外兩支解散球隊（時報鷹與三商虎¹⁵），味全龍的確留下較輝煌的戰績，進而反映於集體記憶塑造過程。

和虎、鷹兩隊比起來，龍隊拿到冠軍的次數蠻多，球隊解散後，龍迷記憶較為深刻，凝聚力也比較強。（摘自 Ruff 訪談，2003/10/19）。

龍隊拿過四次總冠軍，尤其又是三連霸，整個凝聚力是一年一年遞增上來，所以比較具有爆發性（摘自 Susi 訪談，2003/10/19）。

龍隊即使形體不在了，可是他的記錄一樣都留著，沒有人可以否認曾經有這樣一支強隊（摘自 Littleenly 訪談，2003/10/29）。

集體記憶的建構也有助於區分「我族」與「他族」，尤其在支持球隊壁壘分明的運動討論區，他隊球迷常會在龍板挑起爭端，在編號 7 系列文章（參見表八）：在 7-1 文章兄弟象迷對球隊解散，失去寄託的龍迷，發出「收編」、「招降」的呼籲，然而，龍迷不為所動，更強烈表明，即使只能藉由回憶聊慰，也不會投奔「敵營」。由此可見，龍板虛擬社群內部「敵我意識」格外明顯，建構出的集體記憶更不容外人質疑，每當有外敵侵入，往往就是捍衛家園的「聖戰」時刻。

表八 《不能一直活在回憶中》

編號	時間	文章內容
----	----	------

¹⁵ 時報鷹主力球員因為涉及簽賭風波，於 1998 年宣告解體，三商虎則因為職棒景氣低迷，於翌年與味全龍相繼宣布解散。時報鷹職棒隊史戰績為 228 勝、237 敗，勝率 0.490，三商虎則為 414 勝、485 敗，勝率 0.461，與味全龍的 476 勝、432 敗，0.524 勝率相去甚遠，而且前兩支球隊未曾拿過總冠軍獎盃。

7-1	2002/10/15 11:33:18	味全解散了，但是帶給龍迷們許多美好的回憶，不過下一個球隊會更好，加入兄弟吧！喔拉喔拉喔拉...
7-2	2002/10/15 12:11:09	叫我加入兄弟，不可能勿事啦！兄弟以前是味全勿死對頭耶
7-4	2002/10/15 12:40:02	回憶又如何..龍是不會被取代的~!!!!
7-8	2002/10/15 14:00:52	龍隊就是龍隊 美好的回憶至少值得保有
7-35	2002/10/16 22:05:46	我也是~就算中職的兄弟象多嗆~我也不會支持參加，我寧可活在回憶裡~畢竟我們的回憶還是比較美麗
7-36	2002/10/17 04:04:22	生為龍迷、死為龍魂
7-37	2002/10/17 00:15:24	就算是一直回憶也相當棒...支持兄弟...下輩子吧...不...應該說下n輩子吧...如果要我支持兄弟...寧可永遠不再看棒球...還是直接殺了我吧...

除了建立我族與他族的「敵我意識」之外，當初解散味全龍的母企業負責人魏應行更被龍迷視為殺害龍隊的「元兇」，符合集體記憶建構過程中的「怪罪仇敵」策略（Baumeister 與 Hastings，1997）。在編號 1 系列文章（參見表九），1-1 文章作者提供新聞連結，轉錄魏應行因為涉嫌違反證券交易法內線交易罪嫌，被台北地檢署檢察官提起公訴，並具體求處有期徒刑一年二個月，雖然結果尚未定讞，但已在龍板引起廣泛迴響，顯而易見，龍迷將龍隊解散歸咎於企業主的短視近利，將砲口一致對外瞄準共同敵人，以發展同舟一命的歸屬感。

表九 《爽阿.....》

編號	時間	文章內容
1-4	2002/10/01 23:49:53	馬的！才1年2個月丫！他讓龍迷們傷心了多久:p
1-13	2002/10/02 02:55:52	才關一年多喔！槍斃他好嗎？來連署！發洩我們龍迷勿恨

1-16	2002/10/02 05:59:56	看他哪一天入獄，大家約好去吐他口水...
1-27	2002//10/02 18:22:12	靠~再怎樣都彌補不了他解散味全龍的罪行惡狀，把龍隊還來啊~~~~更

綜合上述，藉由刻意選取或故意遺忘的建構過程，龍板的集體記憶躍然成型。

正如深訪對象以「同是天涯淪落人，相逢何必曾相識」形容網路龍迷，雖然不知彼此落腳在天涯何處，但是透過網路連結，這群「失意人」依然能經營一個專屬園地。而深訪對象也認為，網路是龍魂得以延續不絕的重要關鍵。

支持龍隊的記憶是不會消失的，尤其在網路裡輕易就能找到一群龍迷，只要大家都還記得，龍魂就能延續（摘自 carreen 訪談，2002/12/10）。

不管我們身處在何地，只要通上了網路，就可以到達那個地方，和所有喜愛龍隊、依然保有那些記憶的龍迷會合（摘自 Littleenly 訪談，2003/10/29）。

網路看得到龍隊消息，讓我感覺球隊還存在（摘自 Vodak 訪談，2003/10/18）。

由此可知，味全龍隊解散之後，雖然形同龍迷的認同中心已然消失，不過這些龍族子民並未分崩離析、四分五裂，反而執守支持紅衫軍的信念，在網路世界耕耘龍迷的專屬園地，構築龍魂的安頓處所。尤其當彼此間的回憶機制啟動時，若能證明曾經共同參與某事件，擁有類似的記憶經驗，更能確認對於所屬群體的歸屬意識，龍迷宣稱「龍魂不滅」的力量，即源自於共同建構出的集體記憶，進而形成一種休戚與共的社群意識，最終展現虛擬社群的凝聚力量。

然而，集體記憶的創造與維繫是一種社會建構的過程，一種社會心理的動態過程，進而影響團體成員應該記得什麼？應該遺忘什麼（Pennebaker 與 Banasik, 1997:4）？由於攸關群體成員的個別利益，集體記憶的「召喚」與「復活」其實是一個衝突過程，其間充滿權力

的角力（葉怡君，2000：13）。隨著網路龍迷組織日益增加，記憶權力也進入「競逐」局面，讓我們以「紅海計畫」為例說明：

2003 年職棒總冠軍（興農牛 VS. 兄弟象）前夕，龍迷 polo 於網路發起紅海計畫，組織龍迷進場幫前龍隊球員，現效力於興農牛的葉君璋、張泰山加油。Polo 表示，發起這項計畫的初衷在於，找回龍迷，並且拾回大家對棒球的熱情。

雖然味全解散了，但是我在網路上看到，其實龍迷沒有解散，可能是解散的太突然，龍迷還是無法忘懷，以上種種就勾起了我對味全龍的回憶以及對棒球的熱情（摘自 polo 訪談，2003/10/18）。

然而，當 polo 於網龍聯盟網站尋求「背書」，請其代為宣傳時，站主 sagat 以立場觀念不同，予以婉拒。

我看他（polo）發表文章，後面有加了幾個字眼，讓我覺得不太舒服...大概是說：讓我們穿著紅色的 T 恤，拿著綠色的加油棒，一起讓興農完成味全的第五座冠軍！事實上，興農拿冠軍，跟味全龍拿第五座冠軍是沒有什麼關係的（摘自 sagat 訪談，2003/10/29）。

從中可以看出兩方陣營對於「記憶龍魂」的認知差異，sagat 以龍魂正統自居，認為龍隊記憶無可取代，甚至不再觀賞職棒比賽，針對轉投他隊發展的前龍將們，僅止於關心個人成績，並不在意所屬球隊戰績，可說是「基本教義派」。至於 polo 所屬陣營，雖仍強調龍迷身份，但為抒發對於棒球的熱情，將這份龍魂回憶「暫棲」他隊，甚至將別隊視為龍隊「影子」，號召龍迷重回球場，重溫往昔記憶的片刻美好。由於立場上的差異，「紅海計畫」最終並沒有獲得彼此祝福，似乎也預示：在權力下放的網路裡，各個龍迷組織興起，龍魂記憶能否延續，充滿著更多的變數。

伍、研究結論與限制

「集體記憶」與我們的生活其實早已「形影不離」，「二二八」的

省籍衝突、「美麗島」的白色恐怖，不僅影響我們對過往歷史的瞭解，更富含對於未來的展望。不僅歷史事件屬於集體記憶的範疇，周遭遍野所及皆有可能是集體記憶鑿刻下的產物。由於社會中的組織團體都有各自的集體記憶，這些被建構出來的記憶通常可以強調群體的凝聚，網路龍迷所建構的龍魂記憶即為一例。

然而，在「跨地域」以及「即時性」特性下，網路已經造就「流動空間」¹⁶以及「無時間之時間」¹⁷的環境（Castells，2000：526），也挑戰Halbwachs所提，每一種集體記憶都需要一個具有時空界域的團體作支撐的說法（1992：22）。在一個真實社區中，成員間必須產生面對面互動，才足以發展進一步的人際交往（Foster，1997）。然而，在失卻實體形貌的網際空間裡，最吸引人的就是時空壓縮下形成的互動環境，其傳播模式有別於主流的「傳送」模式而偏向「儀式」觀點，捨棄資訊的控制，尋求信念的共享，經由一套群體認可的符號系統，在互動過程中享受非功利性的歡愉與自在，以達內在需求的滿足（Carey，1992）。

檢視龍板上虛擬社群的儀式互動：首先，龍迷認為，並非一定要參與發言，即使只是瀏覽文章，依然能夠產生互動。其次，討論龍隊紀錄或喜愛球員並非僅在於獲取資訊，更是一種支持同一球隊的信念分享。最後，由於球隊解散被龍迷視為龍體消殞，不僅增添濃厚的宗教意味，也讓儀式行為充斥於龍板，龍迷不僅化身為守護「龍靈」、護衛「龍魂」的教眾，眾人更屢屢透過言說形式（在板上發表文章）舉辦追思儀式，追憶與龍隊朝夕相伴的美好時光。

換言之，龍迷虛擬社群並未隨球隊消失而煙飛灰滅，退下歷史舞台，反而透過持續回憶的儀式性互動過程，增強成員間的凝聚力，亦

¹⁶ Castells提出三個層次的物質支持結合來形構資訊化社會的流動空間：第一層次，由奠基於資訊科技的電子脈衝（微電子+電子通訊）電腦處理及高速運輸迴路構成；第二層次，由節點與中繼站構成；第三層次，處於支配地位精英的空間組織操縱流動空間的接合。

¹⁷ 由同時性（simultaneity）與無時間性（timelessness）促成，前者為瞬間流傳全球的資訊，提供前所未有的立即性，後者為一種時間拼貼，在同一個平面上同時並存，沒有開端、終結與序列。

即眾人追憶龍隊所建構的集體記憶，已經成為社群成員的新認同重心，而儀式行為在其中扮演關鍵角色，不僅表現於特定節日（如龍隊解散日）的哀悼追思，更反映於成員間的日常互動。因此，龍板成為寄託眾人心靈的莊嚴聖殿，龍迷則化身為虔誠的僧侶信徒，藉由細數龍隊創下的輝煌紀錄，不僅傾訴對於紅龍的追思懷念，更憑藉集體力量護衛深藏心中的一縷「龍魂」，只因他們堅信，「龍體」可能消殞，但凝聚的「龍魂」卻從未消逝！

本研究以 BBS 上的龍板作為研究對象，結果發現：雖然歷經味全龍職棒球隊解散（形同認同物已然消逝），但是板上匯聚的球迷並沒有一哄而散，反而憑藉共同支持龍隊的執守信念，繼續在網路世界經營、耕耘屬於龍迷的專屬園地。觀察龍板文章即可發現，龍隊留下的紀錄甚至球員拼戰畫面三不五時就被網友提及，雖然只是某位龍迷筆下的模糊輪廓，往往能引起他人共鳴並回文響應，在眾人持續回憶的過程中，專屬於龍隊與龍迷的集體記憶於焉形成。

倘若分析回憶場景，隊史上奪冠的光榮時刻通常位居首位，至於龍困淺灘的低潮時期透過刻意的遺忘，龍迷大多隱而不談。因此，藉由選擇性記憶過程（但前提仍應注意），龍隊偉大的形象深深烙印在龍迷心中，非但以支持紅衫軍為榮，凝聚力量也油然而生，由於成員間具備相同的集體記憶，更以此作為「我族」、「他族」的劃分依據，在面臨外侮侵犯時，足以號召成員群起抵禦。藉由龍迷虛擬社群呈現特性，本研究歸納虛擬社群成員的互動並非基於功利或以控制為目的，乃以儀式性模式為主，進而建構出屬於社群本身的集體記憶，藉以區隔我族與他族，以展現社群的凝聚力量。

不過訪談對象也不諱言地指出，情感會跟隨前龍隊球員或教練作些許轉移，但是即使給予較多的認同，比較關心某支特定球隊，也只是將其當作龍隊「影子」，會更加堅持己身龍迷的認同，彰顯龍隊記憶的「無可取代」。然而，集體記憶建構屬於一「動態」過程，其間充滿權力競逐，本研究經由深度訪談也發現，相較於傳統大眾媒介，網路賦予個人或團體更多主動性（也有可能帶來束縛與限制），網路龍迷組織日益增多，在記憶龍魂的認知上不盡相同，也為集體記憶的

建構帶來更多不確定性，尤其在國內兩大職棒聯盟合併之後，棒球熱潮逐漸生溫，龍迷往何處去？更是一個值得繼續深究的現象。

在研究限制方面，由於時間及能力侷限，取樣分析文本以特定期間內板上文章為主，若能將蒐集時間拉長將更具效力。此外，由於遲未能與龍板版主取得聯繫，無法得知龍板管理情形以及歷史變遷，只能針對板上文章進行分析。最後，為能更加瞭解虛擬社群內部樣貌，建議可以民族誌或參與觀察法進行研究，以更深入描繪社群成員互動情形。

雖然網路世界中的個體常被譏為虛無的化身，但是當這些個體相遇、相識後，卻展現出在現實生活都難以想像的力量。以本研究個案——網路龍迷為例，在球隊面臨解散時，成功發起國內史上第一遭為棒球走上街頭的抗議活動，凝聚力量已經不可小覷，在球隊宣告解散後，龍迷更將網路視為安頓龍魂處所，以延續龍魂精神，最終創造「龍魂不滅」的真實傳說！然而，網路媒介的「儀式性」互動，雖然提供龍迷集體記憶的暫棲空間，但在主動性提高的同時，必然也得面臨言論市場的「眾聲喧嘩」（然而，每個市場裡也有可能隱藏言論的「壓制」），龍魂雖然不滅，記憶也不容斷然抹去，但是否會呈現多種記憶面貌，影響集體記憶的型塑，是將集體記憶概念置放於網路脈絡下討論，值得繼續深思的課題。

附錄一：

(一) 深度訪談對象與時間

訪談對象	訪談時間	訪談對象	訪談時間
Sagat	2003/10/29	Susi	2003/10/19
Careen	2002/12/10	Cs	2002/12/8
Polly	2002/12/18	Cric	2003/10/18
Gida	2002/12/8	Ubook	2003/10/18
Polo	2003/10/18	Monley ming	2003/10/19
Vodak	2003/10/18	Garozzo	2003/10/29
Ruff	2003/10/19	Littleenly	2003/10/29

(二) 深度訪談題綱內容

1. 什麼時候開始支持味全龍？
2. 可以談談對龍隊解散的感覺嗎？
3. 龍隊解散之後，是否從龍板獲知龍隊的相關訊息？
4. 瀏覽 BBS 龍板的頻率以及發表文章的數量？
5. 當你在龍板瀏覽或發表文章時，可以談談那一刻的感覺嗎？
6. 當你在龍板上看到某些龍迷描寫關於龍隊的事蹟，或是自己對龍隊的情感，由於你不認識他，你會把他看成是群體中的一份子嗎？為什麼？
7. 就個人經驗而言，最常出現在龍板的話題是什麼？哪些令你印象最為深刻？
8. 看到其他龍迷在 BBS 發表懷念龍隊的文章，你的感覺是什麼？
9. 龍迷常說龍隊雖然消逝，但是龍魂永遠不滅，對你而言，龍魂的意義是什麼？
10. BBS 龍板會影響龍魂的延續嗎？你覺得龍板重要嗎？
11. 你覺得 BBS 龍板有必要存在嗎，為什麼？
12. 請你以具體的東西形容龍板對你的意義，你會說它像什麼呢？為什麼？

參考文獻

中文部分

- Anderson, B.(1999)[1991],《想像的共同體：民族主義的起源與散佈》，吳叡人譯，台北：時報。
- Bartlett, F.C.(1998),《記憶：一個實驗的與社會的心理研究》，李維譯，台北：桂冠。
- Black E. I. & Roberts J.(1992)[1995]《生命中的戒指與蠟燭—創造豐富的生活儀式》，林淑真譯，台北：張老師。
- Callinicos, A.(1999)[2000],《社會學理論思想的流變》，簡守邦譯，台北，韋伯。
- Castells, M.(2000)[1996]:《網絡社會之崛起》，夏鑄九等譯。台北：唐山。
- Coser, L. A.(1993)[1992]:〈阿伯瓦克與集體記憶〉，邱澎生譯。《當代》，91：20-39。
- Durkheim, E.(1912)[1992],《宗教生活的基本形式》，芮傳明、趙學元譯，台北：桂冠。
- Hobsbawm. E.(2002)[1983]:《被發明的傳統》，陳思仁等譯。台北：貓頭鷹。
- McQuail D.(2001)[2000],《最新大眾傳播理論》，陳芸芸譯。台北：韋伯。
- Poster M.(2000)[1995],《第二媒介時代》，范靜華譯。南京：南京大學。
- 王汎森(1993),〈歷史記憶與歷史：中國近代史事為例〉，《當代》，91：40-49。
- 王明珂(1993),〈集體歷史記憶與族群認同〉，《當代》，91：6-19。
- 王明珂(1996),〈台灣與中國的歷史記憶與失憶〉，《歷史》，105：34-40。
- 王明珂(1997),《華夏邊緣》。台北：允晨。
- 吳慧卿(1992),《社會記憶與新聞詮釋—以第二次保釣新聞媒體事件為例》。清華大學社會人類學研究所社會學組碩士論文。
- 林瑞欽(1994),〈社區意識的概念、測量與提振策略〉，《社會發展研究季刊》，1：1-21。
- 夏春祥(1998),〈文化象徵與集體記憶的競逐：從台北凱達格蘭大道談起〉，《台灣社會研究季刊》，31：57-96。
- 夏春祥(2000),《媒介記憶與新聞儀式—二二八事件新聞的文本分析

- (1947-2000)》。政治大學新聞學研究所博士論文。
- 孫秀蕙(1997)，〈大眾傳播與社區意識：社區公眾特質初探〉，《民意研究季刊》，202：53-80。
- 張維安(1993)，《古典社會學思想》。台北：幼獅。
- 陳豐偉(2000)，《網路不斷革命論》。商周：台北。
- 黃少華、陳文江(2002)，《重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往》。嘉義：南華大學社會學研究所。
- 翟本瑞(2002)，《連線文化》。嘉義：南華大學社會學研究所。
- 蕭阿勤(1997)，〈集體記憶理論的檢討：解剖者、拯救者、與一種民主觀點〉，《思與言》，35(1)：247-296。
- 瞿海源(2001)，〈宗教〉，見王振寰、瞿海源(合編)，《社會學與台灣社會》，頁355-391。台北：巨流
- 簡妙如(1996)，《過度的閱聽人—「迷」之初探》，中正大學電訊傳播研究所碩士論文。

英文部分

- Bakhurst, D. (1990). "Social Memory in Soviet Thought," pp.203-226 in D. Middleton & D. Edwards (Eds.). *Collective Remembering*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Baumeister, R. F. & S. Hastings (1997). "Distortion of Collective Memory: How Groups Flatter and Deceive Themselves," pp.209-220 in Pennebaker, J. W., D. Paez & B. Rime (Eds.). *Collective Memory of political Events: Social Psychological Perspective*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Baym, N. (1998). "The Emergence of On-line Community," pp.35-68 in S. Jones (Ed.). *Cybersociety 2.0 : Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage.
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.
- Carey, J. (1992). *Communication As Culture: Essays on Media and Society*. New York: Routledge.
- Foster, D. (1997). "Community and Identity in the Electronic Village," pp.23-38 in D. Porter (Ed.) *Internet Culture*. New York: Routledge.
- Frijda, N. H. (1997). "Commemorating," pp.103-127 in J. W. Pennebaker et al (eds.) *Collective Memory of political Events: Social*

- Psychological Perspective*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Halbwachs, M.(1980). *The Collective Memory*, F.J. Ditter & Uida Yazdi Ditter(eds & trans). New York: Harper & Row.
- Halbwachs, M.(1992).*On Collective Memory*, Lewis A. Coser(ed & tr).Chicago: The University of Chicago Press.
- Jones,S.(1998). “Information, Internet, and Community,” pp.1-34 in S. Jones(Ed.) *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage.
- Middleton, D. & D. Edwards (1990). “Introduction,” pp.1-22 in D. Middleton & D. Edwards(eds.). *Collective Remembering*. London: Sage.
- Pennebaker, J. W. & B. L.Banasik (1997). “On the Creation and Maintenance of Collective Memories: History as Social Psychology,” pp.3-19 in J. W. Pennebaker et al(eds.). *Collective Memory of political Events: Social Psychological Perspective*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Reid, E.(1995). “Virtual Worlds: Culture and Imagination,” pp.181-201 in S.Jones(Ed.). *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Communit*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Rheingold, H.(1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Readings, MA: Addison-Wesley.
- Rothenbuhler, E.W.(1998). *Ritual Communication :from everyday Conversation to mediated ceremony*. London: sage publications
- Schwartz,B.(1990). “The Reconstruction of Abraham Lincoln,” pp.81-107 in D. Middleton & D.Edwards(Eds.).*Collective Remembering*. Beverly Hills, CA: sage Publications.
- Schwartz,B.(1991). “Social Change and Collective Memory: The Democratization of George Washington”. *American Sociological Review* 56: 221-236.
- Schwartz,B.(1996). “Memory as a Cultural System: Abraham Lincoln in world war II,” *American Sociological Review* 61: 908-927.
- Schwartz,B., Y.Zerubavel, & Bernice M.Barnett (1986). “The Recovery of Masada: A Study in Collective Memory,” *The Sociological*

Quarter 27(2):147-164.

Tonnies, F.(1988). *Community and Society*. New Jersey: New Brunswick.

Willbur, S.P.(2000). "An Archaeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity," Pp.46-55 in D. Bell &B. M. Kennedy.(Eds.). *The Cybercultures Reader*. London: Routledge.

Zelizer,B.(1995). "Reading the Past against the Grain: the Shape of Memory Studies," *Critical Studies in Mass Communication* 12(2): 214-239.

網路資源

Brandon(2000),〈還是會寂寞〉。上網日期：November 16, 2003。網址：

<http://www.playballx.com/weichuandragons/2-1/main-2-10.htm>

蔡永彬(2000),〈紅龍，再見〉。上網日期：November 16, 2003。網址：

<http://www.playballx.com/weichuandragons/2-1/main-2-18.htm>

蔡明煌(2000),〈無主題〉。上網日期：November 16, 2003。網址：

<http://www.playballx.com/weichuandragons/2-1/main-2-21.htm>

劉軒耘(2000),〈身為龍迷的驕傲〉。上網日期：November 16, 2003。

網址：<http://www.playballx.com/weichuandragons/2-1/main-2-6.htm>

Collective memory and Ritual Communication of Virtual Community: A Story about “The Soul of Dragon Never Fade Away”

Wu-Ching Tseng

**Institute of Communication Studies,
Chiao Tung University**

ABSTRACT

This study uses text-analysis, interviews to investigate the community of Dragon Board run by the fans of Wei-Chuan baseball team in the Bulletin Board System. This study follows the viewpoint of ritual communication. These fans keep strengthening the shared belief about the team during their interaction. When the team was close to dismissal, they held the first protest in Taiwan baseball history. Even the team disappeared after all, they constructed collective memory and created the story about “The Soul of Dragon Never Fade Away” in Internet. This study finally concludes that members of virtually community identity through ritual interaction and construct collective memory to enhance the community force.

Keywords: virtual community, collective memory,
ritual communication, Wei-Chuan Dragons,
Bulletin Board System.