

第六章 研究結論

第一節 研究結果

追逐著球，手套跟棒子，綠油油的草皮，廣大湛藍的晴空，多少球員留下令我們感動不已，再三稱頌並細細品味的片段，1999年，一個寒冷的冬天，味全龍走了，留下一些球迷...（摘自 rotten 《味全龍珍重再見》一文）

對於味全龍棒球隊的球迷而言，1999年是「刻苦銘心」的一年，縱使球隊拿下冠軍、創造三連霸、即便龍迷上街遊行、展現自救決心，在球團宣佈解散的那一刻起，宣判「龍隊」不再是「現在進行式」，注定成為歷史名詞，更遑論譜寫「未來式」的可能。然而，龍迷們伴隨龍隊的十年記憶並未隨風而逝，蟄伏於內心深處的過去點滴更無法一筆抹淨，只是在適當時機等待「甦活」契機。

集體記憶所以名曰「集體」，乃因記憶並非僅是個體內儲存、提取資訊的過程，當眾人共同經歷某些事件時，便會形成一種相似性的記憶，儘管未能參與其中，只要藉由他人敘說，對於過去的印象即被召喚生成，所以記憶其實是一種集體現象，任何一個團體組織都會擁有相對應的集體記憶（Halbwachs, 1992）。因此，儘管龍隊宣告走入歷史，但過去的記憶卻依然依稀可辨，讓龍迷們得以「不散」，藉由緬懷過去時光，在網路 BBS 龍版構築記憶工事。

由於「過去」與「現在」同時影響著記憶建構，因此，網路龍迷的集體記憶是一段穿梭於「現在」與「過去」的記憶之旅。雖然龍隊於 1999 年消失迄今，隨著職棒球季持續進行，在某些「時間點」上總能觸發龍迷對於紅衫軍的思慕之情，無論是一場經典戰役，一項創新紀錄，甚至一支球風與龍隊相仿的勁旅，總讓龍迷追憶與龍為伍的過往時光。然而，誘發記憶萌生的因子並非僅來自於現實，龍隊業已累積十年歷史，創下的紀錄不勝枚舉，更在龍迷們心中形成一種獨特球風，這些只可意會、不可言傳，而且「不足為外人道」的精神感受，也會持續影響記憶形塑，於是在「現在」與「過去」相互拉扯、疊合的過程中，逐漸揉捏出龍迷的集體記憶模架。

由於球隊倏然解散之後，龍迷只剩下滿滿回憶可供懷念，自然形成一個「記憶社群」，不僅因為支持龍隊，致使生活習慣產生改變、關於龍隊的象徵圖騰也

¹ 摘自懷念味全龍紀念館網站，「龍迷的思念：字字血淚文章區」。
參見 <http://www.playballx.com/weichuandragons/2-1/main-2-5.htm>

被用來作為身份標幟，藉由集體談論讓往日紅龍風采躍然「版」（網）上。大抵而言，網路龍迷們的集體記憶不僅強化成員間的集體意識，並且發展出同舟一命的歸屬感，而在內部形成凝聚之後，更與外部劃清界域範圍，作為「我族」與「他族」的區隔依據，當面臨外侮²侵略時，展現護衛過往記憶的決心。

儘管集體記憶具有凝聚群體的作用，但在建構過程中的「衝突」場面卻未曾停歇，而網龍龍迷也不例外，由於殊異觀點致使記憶產生差異詮釋，輕則形成眾聲喧嘩，嚴重者則陷入各執己見的火爆場面。由此可見，在集體記憶的形塑過程中，各方都在爭奪記憶的詮釋權，持續上演權力競逐的戲碼。此外，BBS 龍版更有一套掌管版面運作的權力體制，龍迷們在開放的網路環境中，仍然必須遵守基本的遊戲規則，而發表的記憶論述能否留存版上取決於版主的「自由心證」，在「管理者」兼「守門者」的雙重角色下，若干「異議」記憶往往被「主流」記憶壓制，無法獲得現聲機會。因此，網路龍迷的集體記憶是在一個「最大公約數」的原則下運作，為了維持版面「清淨」與記憶「純粹」，在權力競逐的角力戰中，擁有異議記憶的龍迷往往是被犧牲的一群。

而在執行層面上，網路龍迷的集體記憶大抵展現兩大建構策略：選擇性地重現某些光榮時刻以凸顯這份記憶的珍貴，以及建立受害者形象，表露龍迷的深沈無奈。龍迷們藉由選擇性地記憶，重複訴說紅衫軍的光榮傳統，無論是封王彩帶灑遍球場的畫面，或是關鍵時刻的攻守表現，屢屢成為龍迷的回憶焦點，不僅強調龍隊的歷史地位不容輕易抹煞，更緬懷過去那段與龍為伍的美好時光。相形之下，龍隊戰績不振的黯淡時期出現的機會較少，如果有幸重見天日，也是以一種在逆境中奮勇向前的形象現身，這些經過選擇性篩選的記憶，讓龍迷們一再確認龍隊值得懷念，龍迷值得驕傲，這份記憶值得珍藏。

龍迷們在集體記憶的形塑過程也將自己定位成「受害者」角色，並且將龍隊解散歸咎於環境低迷以及球團無情，不僅凸顯受難意識，更增強集體記憶延續的正當性。因此，在濃厚的懷舊氣息中也隱含幾分「怨氣」，並將矛頭指向特定的「迫害者」一味全企業，由於在球隊解散之後，味全公司被視為「殺人兇手」，龍迷的集體記憶至此產生變化，「味全」與「龍」逐漸被劃分為二，龍迷記憶中的紅龍已然脫離原先依附企業，這段「魂魄出竅」的過程正是球迷被球團「遺棄」的過程，被龍迷設定為一段刻骨銘心的「受難記憶」。

對網路龍迷建構的集體記憶具備初步瞭解之後，必須回過頭來思考網路作為一種記憶載具的「可能」與「侷限」。自網路媒介興起以降，已然顛覆大眾傳播時代造成的刻板印象，網路誕生更代表「第二媒介」時代來臨（Poster, 1998）。

² 「外侮」暗指他隊球迷進入龍版發表某些挑釁文章，當發言狂妄無理、甚至褻瀆龍迷們過去的美好記憶時，龍迷們往往會大舉發文討伐，展現捍衛「家園」的決心。

由於網路媒介賦予使用者更多的發聲權力，以往大眾媒介講究的傳、受關係已然面臨挑戰，也為集體記憶的形塑帶來更多的可能。過去由大眾媒介主導的集體記憶建構，使得閱聽大眾無法參與其中，但網路卻讓使用者的主動性大為提昇，讓一群成員在互動過程創造一種集體性的記憶敘事，在網路環境下建構的集體記憶更符合「集體」意涵，也更貼近記憶的「真實」面貌。

雖然網路媒介提供龍迷們聯繫管道以及發聲工具，但是觀察龍版文章即可發現，網路帶來的「多元」並非意指意見真能充分交流，由於團體內部沒有異議記憶容身空間，導致「意見極化」現象愈發明顯，在「道不同、不相為謀」的前提下，「多元」只是假象，反而形成「山頭林立」、「各據一方」的「假多元」。此外，由於網路開放特性使然，再加上匿名環境影響，進而產生流動性的認同，形成不同的記憶解讀，而網路的超文本特性更顛覆以往線性敘事邏輯，在討論過程中不僅旁生枝節，更容易模糊失焦，致使一幅幅斷裂式的記憶圖像浮現生成，形成集體記憶的空洞現象，只能依附一句震天價響的「龍魂不滅」口號，藉以包覆碎裂般的片段記憶。

因此，雖然網路媒介為集體記憶建構創造許多可能，相對也產生某些侷限。網路在龍隊瀕臨解散之際，適時提供一個庇護場所，讓龍迷們不致流離失所，也及時構築一個安頓園地，讓龍魂記憶得以延續不綴，但歷經四年變化，逐漸萌生一些不穩定因子，加上 BBS 龍版屬於連線版緣故，愈發形成管理不便，更讓集體記憶的呈現日益紊亂。龍迷們也寄望除了以線上言談建構記憶之外，更能跨越線上、線下藩籬，跨出網路世界，跨入現實生活，藉由實際聚會行動，不僅展現更大的凝聚力，也能創造更多足堪玩味的記憶素材，為龍魂記憶的延續尋找更多的可能。

第二節 研究討論與反思

本研究嘗試以初探精神探索網路社群的集體記憶，並且以一群支持球隊已經消失的味全龍棒球隊球迷為例，不僅希望探討龍迷在網路上延續記憶的過程，更期望瞭解網路媒介對於記憶建構的可能與侷限。然而，在瞭解龍迷們所建構的集體記憶樣貌後，更重要的是，藉由此個案研究能夠帶來哪些反省？因此，本研究將探討網路龍迷的集體記憶對於職棒發展（尤其是歷史書寫部分）具有何種啓示？對於整體社會彰顯何種價值？對於理論架構更帶來何種補遺？

大抵而言，本研究提出討論有三：第一，相較於以往國家或財團掌握棒球歷史的詮釋權，龍迷在龍隊解散後在網路中戮力延續記憶，其實就是一片「由下而上」的記憶書寫過程，展現更多的主動性與能動力。第二，從網路龍迷群聚 BBS 龍版，以言談方式保存記憶看來，也凸顯一個團體藉由建構記憶維繫認同，不僅順應現實變化、更放眼未來發展，倘若推演至其他團體甚至社會整體，更彰顯每個群體都必須審慎處理自身的記憶問題，因其不僅關乎歷史定位，也影響當下及將來發展。第三，新科技發展日新月異，在跨時空的網路環境中，「集體」成爲一種關係網絡概念，由於匿名環境導致身份辨識愈加困難，流動認同也造成記憶詮釋日趨紊亂，網路媒介爲集體記憶建構帶來可能卻也投下諸多變數。

一、從「龍魂不滅」反思棒球史：「由下而上」的記憶書寫過程

味全龍在我心中，是永遠不會抹煞掉的回憶，我相信，如果我能活到八十歲，我會帶我的孫子，或我當曾祖父的時候，帶孫子或曾孫來看求，我會跟他們說，阿公或阿祖以前小的時候，曾經支持過一支球隊叫做味全龍...（摘自 cric 訪談，20043/10/18）

國內棒球運動的集體記憶其實可以職棒成立作爲分水嶺，在職棒成立前，棒球被「官方」視爲一項宣傳利器，不僅讓中華民國突破外交困境、站上國際舞台，更成爲民族自尊的展現工具。隨著職棒開打，棒球成爲一項休閒運動，對於棒球的集體記憶開始轉變，由於球迷支持不同球隊，原本屬於「中華隊」的球迷多了一層身份認同，成爲「龍」、「虎」、「獅」、「象」等隊球迷，創造出不一樣的團體記憶。

儘管棒球擺脫官方由上而下的箝制束縛，從攸關舉國榮辱的競技蛻變爲一項休閒運動，不過當打球變成一種職業，看球形成一種娛樂，企業察覺經營球團有利可圖後，職棒成爲一項被財團操控的資本運動，雖然市井小民擺脫官方設下的

民族認同桎梏，卻又掉入資本家精心設計的消費漩渦，甘心追隨商業化運作邏輯，開始認同「某球隊」或「某球星」，張力可（2000）直指此乃個人透過商品消費形塑而成的「影子認同」。然而，球迷對於球隊投注的認同及情感絕非「金錢」能夠衡量，尤其當棒球已經成為「庶民文化」的一部份，理應擁有更大的討論空間。透過生活周遭案例便可知，有人因為球隊逆轉喜極而泣，有人因為球隊輸球捶胸頓足，有老婆在球場墜入情海、找到未來的人生伴侶，也有老公太愛看球，竟然在棒球場上迎接下一代誕生³，由此可見，職棒不僅影響生活習慣，更已經成為眾人「記憶」的一部份。

2004 年曾經出現一則「德出現無球隊球迷俱樂部」的外電消息：大致描述某些德國球迷在支持球隊解散後組成「無球隊球迷俱樂部」，只要幾杯啤酒當作報酬，即可替任何球隊加油打氣⁴。乍看之下這些球迷在球隊消失之後，幫其他球隊加油不僅能夠獲得酬庸也滿足娛樂需求，其實符合有需求便有供給的經濟法則。然而，本研究個案—「網路龍迷」卻是一個商業機制下的反例，凸顯在團體凝聚的過程中，其實有更多由下而上的作用力，可能是一種認同，也有可能是一段過去的記憶。

倘若由棒球歷史書寫角度切入，更能彰顯龍魂記憶是一段「由下而上」的建構過程。早期棒球的集體記憶掌握在國家機器手中，棒球不再是叢爾小島上的遊戲競技，尋求世界冠軍不僅是民心所望，更足以凝聚國族認同。至於職棒時期的集體記憶則被企業財團所把持，當球隊已然消失，無法吸引觀眾進場帶來利益之後，對於龍隊的介紹只剩下官方年鑑中的寥寥數語⁵，宛若黑暗裡的風中殘燭，恐將化為歷史塵埃中的灰燼。

相較於官僚或財團掌握記憶論述書寫，龍迷的集體記憶並非如同坊間傳記，只讓少數特權份子擁有發聲權力，實乃透過眾人在網路建構而成，雖仍受制於版主的守門篩選，大抵而言，仍然形成一種「由下而上」的記憶書寫模式。儘管龍隊已經解散，龍迷透過言談敘述，仍然能在網路重現過往美好，形成「球隊消失、球迷仍在」的特殊現象⁶。藉由龍迷的集體記憶建構過程，除了彰顯職業運動具

³ 在球場曾經發生過廣播員播報：「某某先生，你老婆打電話到球場說要生了，請儘快趕到某某醫院...」的真實案例。

⁴ 摘錄新聞部分內容：「德國哥廷根足球隊因為沒錢解散，球迷頓時失去了支持的對象，28 歲還在念法律的球迷鮑爾認為，球迷失去了球隊，就跟植物失去了土壤一樣，沒多久就會凋零了，為了保持球迷的鬥志，鮑爾在網路上表示，他們願意替任何球隊加油，需要服務的球隊只要給他們幾杯啤酒解渴，幾根香腸充飢就可以...」（摘自 Yahoo！奇摩新奇新聞電子報，2004/4/16）。

全文參見 http://tw.letter.yahoo.com/one/latest.php?letter_id=5143&d=2004-04-16&old=301

⁵ 中華職棒官方網站於 2000 年 1 月 5 日記載龍隊最後一筆消息：「味全隊員回球團領取遣散費即各奔東西，十年拿到第四座總冠軍以及總冠軍三連霸的榮耀，從此只能長存心中。」自此味全龍在職棒聯盟官方網站宛如走入歷史，不再出現與龍隊相關的資訊。

⁶ 外國職業球隊「消失」的案例也很常見，但都屬於球團經營權「轉賣」性質，因此只是球隊掛名改變或贊助企業更換，像味全龍整隊解體，球員各分東西的情況並不多見，更加凸顯龍迷依靠

有休閒功能之外，在球迷間也已產生「認同」作用，即使支持球隊已經消失，因為過去的記憶早已根深蒂固，不可能輕言轉隊為其他球隊吶喊加油。

然而，龍隊走入歷史也是不爭事實，隨著年代久遠，龍魂即使號稱「不死」，也會逐漸「凋零」，再加上網路環境限制，無法確定參與者身份與發言意圖，網路龍迷對於職棒運動的影響力更是「與日遽減」。不過即使缺乏物資奧援，失去媒體關注眼神，受限於網路諸多窒礙難行因素，龍迷們在龍版「由下而上」的書寫方式不僅暫時延續龍魂記憶，也是一個書寫歷史記憶的新嘗試。這種「由下而上」的建構記憶型態，也意味龍迷在網路找到發聲管道及書寫空間，讓一群在現實生活中互不相識的球迷，透過網路形成關係網絡，共同進行集體記憶的建構工事。而透過網路龍迷個案，更可以期待在視棒球為全民運動的台灣，能夠掙脫官方或財團「由上而下」控制歷史書寫的桎梏，創造一種屬於「全民性」的棒球集體記憶。

二、從網路龍迷投射社會整體：定位過去、解決當下、指引未來

在時空軸線交會的切面上，記憶往往被視為歲月遞嬗的刻痕，然而，記憶並非塵封於歷史鐵櫃的古物遺跡，為了解決當下困境，展望未來前程，即使歲月如梭、時光荏苒，人們仍然能夠透過召喚將過往記憶重現眼前，古諺云：「前事不忘，後事之師」即為最佳例證。此外，每一個人其實隸屬於許許多多的社會群體，而社會活動經常是為重複某些集體記憶，以增強某對應群體的凝聚（王明珂，1993：10）。觀察平日言談經驗便可發現，彼此間若具有相同回憶更能拉近距離，無論是同鄉人、同村人，隸屬某個政黨，甚至支持相同球隊，均代表這些個體的某段生命軌跡交會於過去的某段切面，這些「同路」經驗對於團體凝聚影響甚鉅。

Connerton（1989）強調，有某種慣性隱藏於社會記憶背後，藉由儀式性地重複操演，讓記憶內容與事件意義固定下來，以利記憶的傳遞和保存，當「過去」的記憶獲致定位之後，也才會有新的「現在」及「未來」。Pennebaker 與 Banasik（1997：18）也指出，對於群體及群體中的個人而言，集體記憶是一項具有威力的意義製造工具，提供人們認同基點（backdrop）或脈絡（context），當我們去定義歷史時，歷史同樣會給我們定位，當我們在建構記憶時，也提供後代子孫一份認同依據。

因此，集體記憶不僅只是過往雲煙，更是立足當下的基台，展望未來的羅盤，亦即集體記憶不僅處理一個團體的過去，更在詭譎多變的當下尋找團體定位，並

藉助集體記憶賴以凝聚認同的現象。

且指引一條延伸至未來的康莊大道。若要深究網路龍迷為何汲汲營營延續記憶，箇中關鍵除了龍迷們不甘龍隊英年早逝，強調「伴龍」記憶無可取代之外，也希望能讓龍隊名留青史，並且獲得一個適當評價，更證明即使在「後浪推前浪」的職棒舞台，龍迷們永遠佔據一席之地，只因他們有幸參與那段紅龍獨領風騷的輝煌時期。因此，這是一段龍迷們緬懷過去、解決當下並且放眼未來的記憶工事，龍迷們深深相信，即使這一代的龍迷逐漸凋零，但今天為延續記憶所做的努力，會出現於明天的歷史扉頁上。

我希望我們這一代的人，能夠發揮我們的力量，讓龍魂留在歷史的一頁，只是說這個會慢慢的...可能會被遺忘，可是至少在我們這一代，我們希望讓它成為下一代可以清楚看到的回憶（摘自龍迷訪談 susi 訪談，2002/10/19）。

若由網路龍迷反思其他團體，甚至社會整體，更能彰顯集體記憶的重要性，人類作為一種集體性動物，無可避免地必須處理過去的記憶問題。Schudson（1992：55）認為，在作為「人」的概念中具有一種時間面向，不僅指向未來也指向過去，進而促進自我瞭解。Middleton 與 Edwards（1990：6）也指出，「真實的社群」（real community）是「記憶的社群」（memory community），一個社群不會遺忘他們的過去，並且藉由不斷言說（retelling）方式保存過去，使社群成員憑藉記憶迎向未知遠方。

儘管網路龍迷已是「失根」球迷，仍然能夠憑藉集體記憶建構根著於網路，不僅保存過去、緬懷舊日美好，也用來解決現下困境，克服邁向茫茫前程的迷惘無助。因此，網路龍迷不會是單一個案，無論是家族、社區、民族甚至整個社會，只要具有團體形式就必須處理各自的集體記憶，所以家族憑藉翻閱相簿、社區透過舉辦活動、軍隊不時提及光榮過去，政府更會定期舉辦儀式慶典，重複述說國家的誕生與受難經驗。而這些過往記憶絕非夢中囈語，簡單解讀為「昨日黃花」，亦即集體記憶絕非聊堪慰藉的「陳年往事」，不僅因應現狀所需而改變風貌，也是邁向未來的方向指引。由於在時間的座標上，「過去」、「現在」與「未來」並非散落據點，反而相互構連息息相關，唯有熟稔經歷過的來時路，才能產生繼續向前的勇氣，集體記憶是每個團體甚至社會都必須審慎處理的課題。

三、從個案研究反省理論架構：網路媒介對集體記憶建構的影響

本研究不僅希望瞭解網路龍迷建構的集體記憶樣貌，也探討網路媒介作為「記憶載具」會造成何種影響與侷限。傳播媒介其實是一項重要的記憶載具，承載記憶文本與符號象徵，透過報紙、雜誌、廣播、電視、電影等形式，持續影響人們的記憶認知。而經由電腦中介形成的網路傳播模式，不僅相仿於面對面、一

對一的交談方式，也能達到大眾傳播一對多的傳布效果。

Halbwachs 將記憶分爲「自傳式記憶」以及「歷史性記憶」兩種類型，前者是個人過去親身經歷的記憶，當有類似經驗的人經常聯絡時，便能強化集體記憶的生成。至於後者並非都會被人們直接記得，只有當齊聚一處，透過閱讀、收聽或參與慶典，過去的記憶才會被召喚而生（Halbwachs，1980；Coser，1993）。觀察 BBS 龍版文本所承載的記憶，大抵不脫以上兩種類型，不僅個人會發表親身經歷的事件（自傳式回憶），更會針對某項歷史性話題，以集體方式談論龍隊的過去種種（歷史性記憶）。

相較於被國家官方或菁英階級把持的大眾媒介，採取「由上而下」的記憶建構模式，網路媒介不僅提昇使用者主動參與的能力，更給了人們「由下而上」編織記憶的機會。McQuail（2001：183）指出，有別於大眾傳播侷限於宣傳、告知功能，網路不僅提升閱聽人的主動性，致使傳受雙方區隔不再明顯，更提供「動機性」和「互動性」傳播的可能。

閱聽人不再是大眾的一部份，而是一種自我選擇（self-chosen）的網絡成員、特定的公眾...除此之外，閱聽人活動的重心從「接收」轉移到「搜尋」、「協商」與「互動」上...（McQuail，2001：165）

因此，雖然歷經味全龍職棒球隊解散（形同認同物已然消逝），但是龍板匯聚的球迷並沒有一哄而散，反而憑藉共同支持龍隊的信念，繼續在網路世界經營、耕耘龍迷的專屬園地。換言之，網路龍迷社群並未隨球隊消失而煙飛灰滅，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。當眾人追憶龍隊所建構的集體記憶，已經成爲社群成員的新認同重心，龍版也成爲寄託眾人心靈的聖殿，龍迷則化身虔誠的信徒，透過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」。

儘管網路媒介爲集體記憶的建構帶來許多「可能性」，然而，若回歸集體記憶基本概念時，卻又發現其中矛盾之處。集體記憶提出者 Halbwachs（1992：22）認爲，每一種集體記憶都需要一個具有時空界域的團體來作支撐。但網路興起卻讓時空概念面臨挑戰，因爲其他媒介或多或少可以推估傳播範圍以及受眾特質，網路的「跨地域性」以及「即時性」已然造成一個「流動性空間」，並且形成前所未有的「立即性」（Castells，2000：526），在時空界域難以劃分之下，很難瞭解線上世界團體成員的組成背景。雖然本研究提出「網路龍迷」一詞，泛指聚集於網路（BBS 龍版）支持龍隊的球迷，但仍無法具體描述群體成員的資料背景，只能揣測由於龍版普遍設置於大專院校的 BBS 站，網路龍迷可能以大專學生族群居多。

網路的不確定性除了反映在團體界域難以界定之外，由於「線上」與「線下」、「連線」與「離線」、「虛擬」與「現實」⁷呈現成對卻相互滲透的關係，致使網路使用者的認同愈趨流動，尤其網路的匿名環境更助長變更身份的便利性，連帶使得記憶詮釋愈趨紊亂，因為群聚於 BBS 龍版的龍迷不會只有一種認同，當彼此間的認同散佈於光譜兩端，也意味建構記憶的困難度相形提高。此外，BBS 龍版的討論模式容易產種跳躍式的連結，在枝節叢生的情況下，敘事邏輯往往缺乏一貫性，造成每位龍迷發表的文章宛若「一閃即逝」的停格畫面，在論述之間無法形成太多交集，就好像拼貼而成的記憶圖樣，無法理出其中的脈絡紋理。

媒介特性其實會影響集體記憶的形塑，Kaes 以德國七〇年代新電影浪潮為例說明，當運用影像剪輯技巧重現過去時，往往因為抽離時空脈絡，歷史會變成一堆膠捲的零頭斷片，混亂意象迅速增殖重生。而本研究更發現，當網路媒介（BBS）作為記憶載具時，紊亂情況有過之而無不及，在不斷衍生新話題之際，新記憶持續湧現，形成碎裂般的記憶殘骸，雖然看似踴躍但只是「喃喃絮語」，在一陣短暫喧嘩之後旋即消失，即使龍迷們藉由「龍魂不滅」等響亮口號，意欲包覆這些斷裂式的記憶拼圖，但此舉並非長遠之計，更無助於強化成員間的凝聚。

因此，繼球隊解散之後，龍迷再度浮現「記憶危機」，只不過當時在龍隊解散之後，龍迷關心的是記憶面臨消逝，亟欲尋找暫時棲身之地，而在網路蟄伏四年多之後，如今卻面臨記憶傳承危機。觀察網路龍迷發起的線下聚會日益增多便可發現，跨越線上、線下藩籬似乎是一個可行出路，亦即除了以線上言談建構記憶之外，在線下發起比言談更具意圖性、更具凝聚力的聚會行動，不僅讓記憶可以持續增生不息，也讓成員間的凝聚力更為增強。

本研究探討網路媒介對於集體記憶建構的影響時，不欲提出對或錯、是與非的結論，研究者認為，網路帶來的「可能」與「侷限」最終端視記憶行動者如何運用：四年前龍隊解散的那一刻，網路承接龍迷的所有情緒，甚至作為串連的聯繫管道，四年後依然有龍迷駐留龍版從事記憶建構。當「龍魂不滅」已然證實，但「不滅」之後是否會邁向「凋零」，取決於網路龍迷的下一步該如何走，而結合網路傳播並延伸線下行動，或許是一個維繫記憶的可行方案。總而言之，本研究發現，由於記憶「載具」特性使然，致使理論中的「集體」意涵不再受限於時空界定，形成一種以網絡關係維繫的團體形式。網路的確對記憶建構成影響，但必須強調此影響並非是絕對的，亦即當「可能」與「侷限」同時並存時，記憶者的「行動」會是重要關鍵，也才能決定網路在集體記憶建構過程中扮演的角色。

⁷ 研究者在此必須特別說明，「線上與線下」、「連線與離線」、「虛擬與現實」之間並非能夠截然二分，由於連線世界可能影響離線生活，線下生活也會影響網路世界，彼此間已經形成一個循環機制，讓認同愈趨流動而難以辨識。

第三節 研究限制與未來建議

本研究是國內首篇將「網路」視為集體記憶「載具」的學術論文，結果發現由於網路不同於大眾媒介的儀式傳播特性，足以提昇建構記憶的能力，然而，因為其流動認同及斷裂敘事特性，也產生記憶詮釋的碎裂化現象，因此，在集體記憶的建構過程中，網路媒介帶來了可能卻也隱藏著侷限。

本研究不同於其他職棒相關研究，並非從經營管理或批判觀點出發，而是以質化分析的個案研究取徑，描繪一群球迷在支持球隊消失後，如何建構集體記憶的過程，透過研究案例—「網路龍迷」，不僅對於球迷文化有更為細膩的認識，填補往昔研究未能著墨之處，也瞭解集體記憶不僅可以強化龍迷凝聚，足以產生集體意識，甚至進行「由下而生」的歷史書寫，彰顯集體記憶對於一個團體，甚至社會整體的重要性。

然而，要將球迷、網路、集體記憶間的脈絡釐清，一篇初探性質濃厚的研究仍有能力未逮之處。首先，在研究對象的選擇上，為了能夠網羅大多數龍迷的意見，本研究選取 BBS 連線龍版作為研究個案，然而，隨著網路群聚團體日益增多，許多網路龍迷社群組織逐漸形成，並且以家族、網站、BBS 非連線版等形式存在，由於內部管理、權力地位不盡相同，也有可能影響記憶的形塑。

其次，由於網路的匿名環境，使得身份資料判讀以及文本意圖分析的困難度增加，本研究因應網路龍迷穿梭於線上、線下的特性，分別進行資料蒐集。研究者在龍迷們舉辦線下聚會時參與其中，期能獲得更為深入的資料。為了不影響記憶論述的真實呈現，在線上世界時則採取「完全觀察」方式，由於此舉恐有研究倫理爭議之虞，研究者在分析資料時，對於涉及個人隱私部分採取更加保護立場，並且在不傷害群體利益的原則下予以引用。由於網路與現實已然無法截然二分，建議往後研究除了從「線上」與「線下」場域蒐集資料，以確保資料的真實性與可信度之外，若能在不影響資料真實度的前提下，也可以採取「參與觀察」方式，藉由親身參與更能瞭解團體內部的細緻互動。

再者，集體記憶乃眾人經年累月形塑而成，本研究囿於時間及成本考量，只針對職棒球季賽期間進行蒐集，儘管已經長達半年，仍有掛一漏萬之虞，倘若能進行長時研究，更能瞭解龍魂記憶的細微變化，尤其集體記憶的建構受到現實環境影響，若能拉長研究期間，更能看出龍迷們因應當下局勢，改變記憶的過程。

最後，在國內職棒運動歷史上，總計發生過三次球隊解散事件，使得時報鷹、

三商虎、味全龍相繼走入歷史，本研究當初在選擇研究對象時，一方面基於研究者較為熟悉龍隊歷史及球員，一方面也是觀察龍版討論狀況較為熱烈後，最後選擇網路龍迷作為研究案例，建議往後研究可以分析三隊球迷的記憶建構，以釐清其中差異所在。此外，儘管本研究指出「龍魂不滅」是一段棒球史中的特殊案例，不僅在於其乃透過網路留存至今，更創造一種「由下而上」的記憶書寫形式，然而，更可以探討的是，相較於以往由官方或商業力量宰制模式，這群龍迷建構的集體記憶在台灣的棒球發展史上具有何種意義，又彰顯出何種獨特的棒球文化？囿於時間限制，本研究無法繼續深究，倘若能配合歷史考證，並且蒐集大量論述文本，應能抽絲剝繭理出大致脈絡。

集體記憶的可貴在於當我們處理記憶問題時，也同時處理記憶者與現在、未來的多邊關係，甚至已然涉入認同層次，關係到團體為何存在、將來如何發展等問題。網路媒介給了人們「由下而上」、親自書寫記憶的機會，但在打破記憶壟斷的霸權壓制後，如何確保這些文字論述並非「斷簡殘篇」，並且是在理性討論、包容尊重的氣氛中完成，也是往後更應關注的議題。

