

第一章 緒論

第一節 前言

在兒時他所摯愛的球隊，儘管歷經滄海桑田，歲月流逝，依然摯愛如昔，他的生活方式可能幾度更易...他可能改變職業乃至整個生涯...和妻子離異乃至再婚...加入不同的政黨或服膺不同的社會主張，穿越過這一切一切，他們數十年如一日的深深植根於那同一支球隊，那一支他兒時摯愛的球隊（轉引自 Plaut，1995：286）。

從前從前...在同學還不知道「職業棒球」是啥玩意兒時，一個就讀國中的小朋友已經對味全龍棒球隊的一切如數家珍，也許有人會問：為何會支持那個擁有「五燈」標誌的球隊？他會傻呼呼的哼著那條年代久遠的廣告歌：「味全，味全，大家的味全...」並且驕傲地回答：「我是喝味全奶粉長大的啊！」那時的他央求父母買的零食不是乖乖，也不是漢堡，而是一包包的芝蘭口香糖，儘管味道沒有青箭清涼，又不像飛壘能吹出大泡泡，但只要每買一包，就有機會獲得附贈的味全龍隊球員卡，就這樣...他嚼了一個夏天的口香糖。

直到這個小夥子上了高中，在午後悶熱的課堂中，壓在三民主義課本下的是「珍貴」的民生報體育版（那可是好不容易「轉手」多人之後才輪到的），偷看時還得提防沾到同學留下的便當油漬。還記得那時候數學是他的天敵，一堆log、 Σ 、三角函數公式經常把他搞得「頭昏腦脹」，然而，要他背誦投手防禦率、打者打擊率的運算公式卻「易如反掌」。

在那個還沒有電視轉播的年代，家中的古董收音機成為熬夜苦讀的「良伴」，卻因為戰局發生逆轉，往往變成「洩憤」工具，但下一秒他仍會撿起瀕臨解體的「殘骸」，小心翼翼地轉動開關，衷心期盼下一局的反攻契機。在龍隊戰績低迷的歲月裡，他的聲音不大卻異常堅定，只因相信「龍困淺灘」只是暫時，最終必能「一飛沖天」，直至龍隊締造三連霸紀錄，讓他終於揚眉吐氣，恣意享受封王彩帶從天而降的狂喜。

好景不常，職棒熱度減退，這位小大人進入軍中服役，某天清晨看到報紙上斗大的標題：「天下沒有不散的筵席！」龍隊解散讓他從此失去依歸，最怕有人問他支持哪隻球隊時，那股心酸湧現的感覺。在那段渾渾噩噩的日子裡，他不時瀏覽BBS龍版，提醒自己不要淡忘龍族創造的光輝歲月，直至這個小子上了研究所，興起探究龍迷藉助網路延續記憶的念頭，於是...研究動機隨之萌生，這篇論文於焉形成...

第二節 研究動機與目的

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...」¹ — 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？...² — 蔡明煌
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³。 — Brandon
在 BBS 上這個板，我把對味全龍的思戀傾卸而出！Dragon is my love forever！⁴ — 劉軒耘

千禧年前（西元 1999 年）的最後一個冬天，對於台灣的棒球迷而言特別「冷」！在該年的中華職棒總冠軍系列戰中，雖然味全龍以四勝一敗戰績擊敗和信鯨，順利拿下隊史上的第四座冠軍金盃⁵。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⁶（Bulletin Board System，簡稱 BBS）成立「網龍自救會」，接著透過網路串聯，發起台灣史上首次為棒球走上街頭的遊行活動。

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：「味全企業老闆魏應行曾說，龍隊球員是他最心愛的小孩，然而現在，魏應行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也帶著小喇叭，到現場吹奏「味全、味全、大家的味全」，球迷們說：「我們的心願很簡單，只是希望能再回到球場看龍隊比賽而已。」（方正東，1999 年 12 月 13 日）

儘管龍迷發出怒吼，仍然無法讓龍隊「起死復生」，然而，這一波透過網路

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-2-18.htm>

² 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-2-21.htm>

³ 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-2-10.htm>

⁴ 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-2-6.htm>

⁵ 總計味全龍隊史上摘下四座總冠軍，分別在 1990 年（職棒元年）、1997 年（職棒八年）、1998 年（職棒九年）、1999 年（職棒十年），其中 97 至 99 年締造三連霸，此記錄迄今（2004 年）仍然高懸未被打破。

⁶ 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」。

串聯的自救行動已經造成不小波瀾⁷。時至今日，龍隊解散即將屆滿五年，網路上關於味全龍的討論始終不曾間斷，大專院校 BBS 站「龍版」的氣氛也總是熱鬧哄哄，證明龍迷並未因為球隊解散而灰飛煙滅，反而轉戰網路世界，在網際空間裡護衛一縷「龍魂」，更藉由相互追憶，持續建構關於龍隊以及龍迷的集體記憶，「龍魂不滅」的傳說在一場場集體參與的網路儀式中於焉成型。

棒球可以說是一項「集體」運動，不僅表現在兩隻球隊間的對決，看台上壁壘分明的加油群眾更各自形成球迷團體，無論是一次精彩美技、一支震撼強打、甚或一場扣人心弦的比賽，皆在球迷共同「目睹」或「耳聞」之下完成，也以一种眾人記憶的圖像被保存下來。因此，過去那段與龍隊相伴的歲月，順理成章形成龍迷們建構「集體記憶」的素材來源，即使在龍隊解散之後，「龍體」已然消殞，但龍迷們憑藉集體懷念，依然在網路世界尋得「龍魂」棲身之地，由此可見「集體記憶」展現的強大力量。

集體記憶不僅影響團體成員們如何定義過去、解決當下難題，更關係未來歷史定位，具有維繫團體發展的重要價值。然而，當記憶載具持續創新，龍迷們利用網路媒介討論過去時，也替記憶建構帶來新的可能，呈現另番新貌。由於自身是味全龍迷一員，能夠切身感受龍迷們建構的龍魂記憶，再加上網路龍迷所展現的獨特性，不僅能夠看出集體記憶如何發揮凝聚作用，更能探討新媒介在集體記憶建構過程中帶來的影響。

本研究嘗試處理「集體記憶」以及「網路媒介」兩個概念，由於是國內首篇將「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」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，相較於傳統媒介，網路作為集體記憶載具時，具有何種功能？又潛藏哪些侷限？

綜觀國內關於棒球運動的論文研究，大抵以經營管理為大宗，分析球迷消費行為或球團經營模式為主，少部分是以歷史或批判角度出發，研究棒球認同或政經因素如何影響棒球發展，甚少從球迷角度出發，分析這個在台灣生根萌芽的庶民文化。藉由檢視網路龍迷的集體記憶，本研究希望勾勒出這群球迷的獨特文化，甚至反思「由下而生」書寫棒球歷史的可能性。

研究者在下一節將更具體闡述問題意識，並且解釋記憶、集體記憶、網路媒介、網路社群的關係，期能釐清相關概念。

⁷ 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「網龍遊行」(<http://netdragons.idv.tw/>)。

第三節 研究問題意識

「過去」是「未來」之鑰，「現在」則能開啓「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」⁸。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) 往昔經驗感知的累積成果，與過去時空具有相互扣連的關係 (吳慧卿，1992:2)。然而，記憶的概念並非穩定不變，更非侷限於過往事物的追思與懷念，馬傑偉 (1998:32) 認為，記憶只具備相對的穩定性，鑲嵌在「今日」人們重新修訂「舊日」的複雜過程。由此可見，記憶不僅只是重提往事，因為建構記憶往往為了瞭解過去 (the past)，解決當下 (the present) 以及展望未來 (the future)。

倘若從字面意義觀來，記憶運作於心理層次，被視為一種資訊編碼、儲存的過程，不過記憶不單只是人類心智「黑盒」(black box) 的產物，亦即必須考量社會因素，將其置放於「社會脈絡」中討論 (Middleton 與 Edwards, 1990:1)。因此，記憶其實是一種社會活動，某些共同的社會理念或價值在無形中會介入記憶的選擇過程 (夏春祥，1998:60)。由於社會由人類所組成，在人類本是集體性動物的思維下，記憶不再侷限於個體心智層次的探討，「集體記憶」一詞應運而生。

「集體記憶」與我們的生活其實「形影不離」，例如「二二八」的省籍衝突、「美麗島」的白色恐怖，不僅影響我們對於過往歷史的瞭解，更包括未來的展望。而集體記憶範疇不僅包括歷史事件，周遭遍野皆有可能是集體記憶鑿刻下的痕跡，首倡「集體記憶」的法國學者 Halbwachs (1992:22) 便直言：「社會中存在多少個團體，就有多少種集體記憶...」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足以強化群體凝聚，網路龍迷建構的龍魂記憶即為例證。味全龍隊解散之後，形同龍迷的依附重心已然消失，然而，這些龍族子民並未分崩離析，反而在網路世界耕耘龍迷的專屬園地，構築龍魂的安頓處所。尤其當龍迷們的回憶機制啟動時，由於參與聽聞某些事件，擁有類似記憶經驗，更能強化龍迷團體的歸屬意識。透過發表或瀏覽龍版文章，龍迷們宛若進行記憶構築工事，形成一種休戚與共的社群意識。

⁸ 參見 <http://www.britannica.com/eb/article?eu=117291&tocid=0&query=memory&ct=>

作者:*****⁹

標題: 什麼是龍魂¹⁰?

時間: Tue Jun 24 21:50:10 2003

有人在我們球隊討論區上問：什麼是龍魂?我知道那是一種感覺、一種精神
但我不會用文字描述 有沒有龍迷們可以用文字描述一下

發信人:*****

標 題: Re: 什麼是龍魂?

發信站: 成電風之谷BBS (Tue Jun 24 22:04:42 2003)

不服輸 戰術變化多 向心力 速度侵略 還有起死回生

發信人:*****

標 題: Re: 什麼是龍魂?

發信站: KKCITY (Tue Jun 24 22:27:01 2003)

一種奇蹟

發信人:*****

標 題: Re: 什麼是龍魂?

發信站: 中大資管龍貓資訊天地 (Tue Jun 24 22:36:47 2003)

也許我想的比較膚淺 但我認為的是 當有人問你是哪一隊的球迷
會驕傲的說 味全龍 以一個球迷來講 這就是龍魂

綜觀上述龍迷記憶雖然未盡相同，但都被視為集體記憶的「記憶者」，共同編織龍魂記憶的大致樣貌。Halbwachs (1980: 48) 認為，即使每一個體的記憶程度不一，仍會基於某種共享信念建構集體記憶，持續增強集體意識。然而，集體記憶除了具備凝聚功能之外，由於各方觀點不盡相同，也會上演記憶詮釋的競逐戲碼，「功能」與「衝突」在集體記憶的形塑過程中實為一體之兩面。

集體記憶的創造與維繫是一種社會心理的動態過程 (Pennebaker 與 Banasik, 1997: 4)，而「記憶」與「遺忘」其實都屬於社會活動範疇，當我們研究集體記憶時，並非關注過去事件是否如實重現？更應強調在特定時空條件下，記憶以何種特定方式建構而成 (Middleton 與 Edwards, 1990: 3)。觀諸生活周遭經驗，每逢重大災難週年紀念儀式，在哀悼逝去親友之餘，總會建構正面的記憶形象 (如雪中送炭的感人事蹟)，以達到記憶群體的最大利益。大抵而言，集體記憶是一種社會建構的過程，影響團體成員應該記得並遺忘什麼？由於攸關

⁹ 為保障個人隱私，本研究涉及龍迷 ID 身份資料部分，採取保密立場以維權益。

¹⁰ 摘自台灣大學不良牛牧場 BBS (IP: 210.200.247.200)，2003 年 6 月 24 日《Dragons: 中華職棒味全龍俱樂部》版「什麼是龍魂？」系列文章 (為便於辨識，內文粗體及底線部分為研究者所加，此外，為節省篇幅，將回應者引述本文部分予以刪除。)

群體成員利益分配，集體記憶的召喚充斥權力競逐，其實是一個動態的衝突過程（葉怡君，2000：13），。

集體記憶也是「過去」與「現在」相互影響的混雜過程，不僅因應現狀變化而改變記憶，甚至爲了獲取團體利益，重新編排、重組過去。Halbwachs 認爲，過去的歷史其實主要經由我們對現在的關懷形塑而成（轉引自 Coser，1993：30），亦即記憶是關照當下利益建構而生的產物，爲了解釋現狀形塑而成的集體記憶，不只是選擇性的、詮釋性的，經常也是扭曲性的，更會產生「結構性的健忘」或「選擇性的遺忘」。王明珂（1993：12）也指出，集體記憶是對過去經驗的集體創造...過去的經驗在集體討論中可以被不斷修正...」然而，在記憶建構的過程中，過去不會完全居於被動位置，只能因應現下局勢持續變動，Schwartz 指出，倘若過份強調「現在主義式」取徑的建構論點，過去的歷史事實往往被棄置不顧，淪爲虛構假造的記憶贗品，但歷史不容被任意切割、重組或再塑，過去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，但整卷膠捲密合不斷，匯聚成爲一長串的影像長河（轉引自 Coser，1993：32）。

因此，即使記憶的根源發生在「過去」，這條時光隧道並非只是一條「單行道」，儘管凡事無法重來，但走過必定留下痕跡，尤其當我們往前行的同時，雖然手中掌控現在的方向盤，仍會藉助後照鏡以輔助行車順暢，所以在集體記憶的建構過程中，「現在」與「過去」其實相互爲用，互相影響，不過也由於這兩股交纏勢力呈現錯綜複雜的關係，也爲集體記憶的形塑投下更多變數，增添更多不確定性（Zelizer，1995：217）。

瞭解集體記憶的建構特徵與運作策略之後，我們不應忽略「記憶載具」對記憶形塑的影響，必須探究龍迷利用網路媒介延續龍魂記憶時，產生何種新的可能，又會帶來哪些侷限。Halbwachs 曾經指出（1980：84）：「每一種集體記憶，都需要一個具有時空界域的團體來做支撐。」然而，網路「跨地域」以及「即時性」的媒介特性，已經造就「流動空間¹¹」以及「無時間之時間¹²」的環境（Castells，2000：526），網路提供一個跨地域、跨時限的人際溝通互動環境，更打破了傳統人與人之間，面對面的互動模式（黃少華與陳文江，2002：11）。

以大眾媒介作爲集體記憶載具時，在記憶形塑過程會面臨來自於內部製作以及外部結構壓力，媒介工作者的主觀意識以及官商勢力的滲透，決定該記得什

¹¹ 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。

¹² 由同時性（simultaneity）與無時間性（timelessness）促成，前者爲瞬間流傳全球的資訊，提供前所未有的立即性，後者爲一種時間拼貼，時間在同一個平面水平上同時並存，沒有開端、終結與序列。

麼，又該遺忘什麼，閱聽大眾雖然身陷媒介緬懷過去的懷舊情懷，但是在浮光掠影的影像拼貼、刻意雕琢的文字論述中，其實居於「被動」位置，被強迫參與這場集體儀式，任由媒介帶動情緒起伏，殊不知這幅再現的記憶景象其實歷經人工修飾，與真實面貌相去甚遠。

相較於大眾媒介，網際網路帶來新的可能，由於網路兼具私人傳播與公共傳播的特性，在運作上不同於大眾媒介的科層制度。葉啓政（1996）指出，網路媒介開展訊息溝通的新紀元，突破大眾媒介單向傳播的限制，不僅讓人們有效地進行雙向溝通，同時也發揮告知參與功能。Poster（2000）認為，當大眾媒介轉換成去中心化的傳播網絡時，發送者與接收者，生產者與消費者，統治者與被統治者的界線不再涇渭分明，用來理解第一媒介時代的邏輯被顛覆，網路創造了「第二媒介」時代，不僅造成多對多的交談，文化的同步接收、交流與再分配也成爲可能。

既作自己的製作人和經紀人，又作自己的剪輯和受眾，他們的故事變得越來越特異、互動和個體化，在不同的場所按不同的方式講述給不同的受眾。這種敘事爆炸不同於印刷或第一媒介時代的電子媒介：便宜、靈活、唾手可得、快捷方便...（Poster，2000：50）。

一個社群不會遺忘它們的過去，會藉由不斷重述（retelling）方式保存過去（Middleton 與 Edwards，1990：6）。在科技不斷演進下，網路不僅改變了人類的群聚形式，更衝擊傳統社群定義，讓集體記憶的理論適用性增添了討論空間。相較於大眾媒體「請君入甕」式地強迫參與¹³，上網漫遊其實與宗教「朝聖」儀式類似，龍迷們不僅定期瀏覽 BBS 龍版，更化身爲守護「龍魂」的信徒，在集體儀式中追憶與龍隊朝夕相伴的美好時光。然而，令研究者感到好奇的是，此種儀式性互動是否對集體記憶的建構產生影響？而網路媒介作爲建構集體記憶的工具，又有何方便或侷限之處？

爲了解答上述疑惑，本研究欲從 Halbwachs 的集體記憶理論出發，探討一群網路龍迷在網路空間如何建構味全龍魂的集體記憶（若以新聞學慣用的「5W1H」來說，將研究龍迷（who）在 BBS 龍版（when、where），爲了延續龍魂（why），如何（how）建構集體記憶（what）的故事）。研究者除了檢視網路龍迷的集體記憶如何被塑造之外？也關注在網路脈絡環境下，對集體記憶建構成造成哪些影響？更試圖探尋單憑眾人在網路上的集體追憶，真能讓龍魂永恆不滅，抑或只是暫時找到棲身處所？茲將本研究關注問題詳列如下：

¹³ 電視、廣播等大眾媒介，總有意圖地讓人們「被動」地參與一場場「儀式」，例如：八點鐘聲一敲，從台灣頭到台灣尾，家家戶戶鎖定某個特定頻道，沈浸在某齣連續劇凝聚而成的快感氛圍，享受一種集體亢奮的狀態。

- (一) 在龍迷建構集體記憶的過程中，是否達到凝聚團體、強化向心的功能？而在記憶過程的權力競逐中，呈現哪些衝突場景？此外，網路龍迷在執行層次展現何種建構策略？是否呈現選擇性地記憶與遺忘？抑或建立特定的記憶敘事？
- (二) 在龍迷建構集體記憶的過程中，網路媒介帶來哪些「可能」與「侷限」？相較於其他大眾媒體，網路媒介在建構記憶上有何特殊之處？棲身於網路的龍魂記憶，是否真能永恆不滅？



第四節 研究架構與章節介紹

在研究架構上，本研究依序探討問題意識、歷史回顧、文獻探討、研究方法、資料分析及研究結論，茲將各章討論內容簡述如下：

第一章以「己身經驗」出發。交代研究動機及目的，並在凝聚問題意識後，介紹章節安排及研究架構，以利後續閱讀與理解。

第二章以「歷史回顧」為主。本研究以網路龍迷的「集體記憶」作為分析重點，由於集體記憶必定是眾人共同經歷或聽聞的事件，並且以「集體」方式保存下來，這些迴盪在時間長廊的浮光掠影，必須藉由歷史回顧才能瞭解當時環境脈絡。本章將先解釋棒球作為一項集體運動，容易被眾人記憶的原因，再回顧棒球運動自美國、日本傳至台灣的淵源發展，並且整理美、日、台各自呈現的棒球集體記憶。此外，由於本研究以龍迷作為研究對象，更蒐集味全企業從贊助青棒、設立成棒到進軍職棒等相關歷史文獻，並且歸納龍隊隊史戰績及大事紀要，更詳述在球隊解散前夕，龍迷自救未果，導致集體遁身網路的過程。

第三章探討「文獻理論」。主要包含兩節：第一節整理集體記憶理論發展，並且區分為「現在影響過去」與「過去影響現在」等兩派觀點，藉由兩方陣營對話，說明雖然團體成員會關照「現在」而「建構」過去，由於歷史無法任意切割，也會對記憶形塑產生影響。在釐清兩者（「過去」與「現在」）對於集體記憶的影響後，再整理集體記憶的功能與衝突，並且歸納會形成哪些建構策略。第二節則將焦點鎖定於網路媒介與集體記憶，尤其著重當網路作為記憶「載具」時，所能發揮的「功能」與「侷限」，進而探討在網路脈絡環境建構記憶會帶來何種可能？潛藏哪些變數？

第四章介紹「研究方法」。由於本研究「初探」性質濃厚，加上集體記憶強調「整體」觀察面向，選擇質化研究取徑中的「個案研究」(case study)作為研究方法，藉由文本分析、深度訪談、參與觀察等多重資料蒐集，呈現網路龍迷建構集體記憶的特殊現象。文本分析將龍版文章視為一篇篇「記憶論述」，透過整理相關討論串，分析記憶的建構樣貌與形塑策略。然而，因為網路文本真實性仍待商榷，寄望深入訪談能補文本分析不足，以瞭解龍迷們在建構過程的真實感受。至於參與觀察則分成線上及線下場域，不僅觀察龍版討論氣氛與運作模式，並且親身參與現實聚會，瞭解龍迷們線下互動情形。

第五章整理「資料分析」。以三角交叉方式檢視網路文本、訪談內容以及參

與觀察所得資料，進而歸納網路龍迷集體記憶的功能、衝突與建構策略，更期望在資料相互佐證下，能夠釐清網路媒介對於記憶建構的可能影響。

第六章提出「研究結論」。大致回顧全文重點後，討論「棒球史書寫」、「反思社會整體」以及「反省理論適用」等議題，最末自陳研究限制，並且提出後續建議與研究方向。

