

# 第一章、緒論

網龍自救集群英

龍魂不死擎天穹

誓保龍族心不悔

十年狂龍他日興

—— sagat，1999，冬

## 第一節、研究緣起

1999年，正當台灣職棒邁向千禧年之際，卻由於黑道簽賭、放水醜聞，以及轉播權風波導致第二個職棒聯盟成立，讓職棒前景充滿了不安與不確定。回顧那段歷史，職棒初期的盛況已不復見，剩下的是逐年驟減的觀眾人數、參差不齊的球員素質，以及中華、台灣兩職棒聯盟之間的惡鬥挖角<sup>1</sup>。

在最困頓低迷的時代裡，卻有一支深具歷史傳統的球隊不願就此沈寂，那就是味全龍隊。職棒八年上半球季，味全只是個明星球員出走、青黃不接的墊底球隊，卻能異軍突起一舉奪得下半季冠軍，雖然在總冠軍中遭遇的不再是令人畏懼的時報鷹，但看似已是囊中物的冠軍頭銜，仍無法抹煞其力爭上游的傳奇首頁。職棒九年與十年，味全更連續在挑戰賽中，擊敗強敵統一，接著分別在總冠軍賽中力克興農與和信，完成隊史的三連霸，也寫下紅與龍的傳奇故事。這段傳奇所以能在最黯淡的時代裡寫得如此精彩，除了龍隊所獨具的悠久傳統與球隊風格讓冠軍更為耀眼，伴隨球隊一同成長的球迷，更讓

---

<sup>1</sup> 中華職棒歷年觀眾人數可參考中華職棒大聯盟網站 (<http://www.cpbl.com.tw>)；球員素質問題，以及中華與台灣兩聯盟之間的挖角惡鬥，可參考 1996 年 11 月日聯合晚報第 6 版之〈職棒挖角戰特別報導〉以及民生報 2003 年 1 月 16 日之〈職棒惡鬥，6 黑星耗損 70 億〉報導。

這段傳奇得以傳頌與偉大，也成為後人記錄當時歷史時最鮮明的記憶之一<sup>2</sup>。

然而，1999 年也是三連霸的龍隊走向歷史的一年。在母公司不堪長期虧損的理由下，無視於球迷的期待與社會責任，逕自宣布解散球隊；一支擁有超過二十年歷史的球隊，就這樣草草結束，似乎也宣告了紅與龍的故事將達終點。幸運的是，部分龍隊球員順利轉往其他球隊發展，對於龍隊球迷而言，曾經付出的情感也不因此輕易消逝，至少那細心珍藏的球員卡、褪色的紅色加油棒、或是簽滿球員名字的 T-Shirt，都訴說著一場難忘的球賽，或那段無法複製的紅色傳奇。

另一方面，在各 BBS (Bulletin Board System) 站中與龍隊相關的討論板，在龍隊解散之前，隨著台灣學術網路的普及，逐漸成為球迷聯絡情感，分享與討論比賽心得、球員表現的新興媒介，使得棒球相關資訊的取得不再侷限於傳統平面或電子媒體。儘管各討論板由於成立目的、規範和參與成員背景等不同因素，發展出各具特色、傳統的網路社群，但各站討論板提供了更多元、深入的棒球知識與賽況資訊，明顯改變了網路使用者參與棒球運動的方式與習慣，伴隨著網路使用人口的逐年提升，在職棒簽賭醜聞爆發之前，BBS 棒球討論板儼然成為棒球資訊的重要匯集地。也因如此，BBS 討論板在龍隊解散前夕，更成為瞬間凝聚龍迷力量，試圖力罔狂瀾的重要媒介，例如不良牛 BBS 站的 Dragons 板。

在龍隊解散之前，曾有一段搶救龍隊的故事，故事就是從不良牛 Dragons 板開始。當龍隊高層做出龍隊將停權一年的決定之後，不良牛 Dragons 板龍迷 sagat 化言論為行動，發起籌組網龍自救會，透過 BBS 站的傳播力量，凝聚全國各地的味全龍迷，一同為龍隊的存續與未來奮鬥。藉由 BBS 板的討論與動員，他們不僅展開拯救龍隊的連署聲援活動，更有國內有史以來首次由運動迷所發起的大遊行。當時台灣職棒運動，深受簽賭、放水等負面醜聞影響，不僅球迷嚴重流失，原有的運動清新形象也受到質疑，因此一支職棒球隊的解散，儘管獲得新聞媒體的重視，仍不易形成輿論力量。然而，網龍自救會卻憑藉其成員之間的高度凝聚力與行動力，經由 BBS 的動員宣傳，成功發起一連串聲援

---

<sup>2</sup> 參考聯合報 1999 年 12 月 1 日之〈成軍 21 年，幾度夕陽紅。71 年黃烈火曾想棄棒〉報導。

與抗議活動<sup>3</sup>。

這或許可以歸功於網路科技的發達與普及，但事實上，龍隊悠久的傳統與旺盛的人氣，更是球迷得以透過網路展現力量的深厚基礎。特別是三連霸的喜悅與榮耀，讓龍迷在那慘淡經營的歲月裡，擁有其他球隊球迷所沒有的驕傲，得以暫且拋開兩聯盟之間的惡鬥紛擾，忘卻簽賭醜聞所帶來的傷害。因此，當球隊解散已成定局，這個驕傲，已確定無法再從球場上獲得，龍迷於是群聚於各個發展漸趨成熟的 BBS 討論板，試圖尋回那頓失依靠的情感，以及對龍隊的認同。

然而，早在龍隊解散之前，職棒醜聞早已重創台灣棒球的形象與根基，儘管網路人口逐年增加，與台灣棒球相關的討論板卻都面臨了網路球迷流失的問題，而各 BBS 站中的龍隊討論板也在搶救龍隊行動宣告失敗後，與大環境一同走入人氣低迷的窘境。直到 2001 年世界盃，台灣棒運發展見一絲曙光，各討論板人氣也逐漸回溫，部分龍板文章篇數開始增加，如龍隊紀念品的討論製作、OB 義賽的宣傳，或是原屬龍隊球員的近況分析等等，也都能獲得迴響與討論。

事實上，對於曾經駐足此網路社群的龍迷而言，討論板中所發表的每一篇文章，不僅抒發對於龍隊的思念之情，更成為龍隊解散後凝聚往日龍迷情感的黏著劑。就以 2004 年所舉行的 OB 聯盟錦標賽為例，雖然參賽的球員包括了所有自職棒退役的球員，但是當天最踴躍參與的就是龍迷，甚至遠超過職棒人氣始終最旺的兄弟象隊。究其原因，或許就是那股潛藏於網際網路、BBS 討論板中，對於龍隊記憶的強烈情感，終於能再次從球場上拾得，龍迷因此更加珍惜，而平日凝聚、維持的認同感，讓龍迷再次相聚於充滿回憶的球場觀眾席上；更在比賽結束後重新回到社群之中，分享自己的經驗與感動，等待下一次的釋放<sup>4</sup>。

---

<sup>3</sup> 參考民生報 1999 年 12 月 6 日之〈搶救連霸龍王，自救會簽名連署活動熱烈；12 日走上街頭，盼球迷共襄盛舉〉，以及 12 月 9 日之〈搶救龍王，上街頭。龍迷 12 日遊行申請獲准，準備南北呼應大家一起來〉報導。有關搶救龍隊活動的全部過程，可參考網龍聯盟網站 (<http://NetDragons.idv.tw>)。

<sup>4</sup> OB 義賽結束後，Dragons 板板主曾發起「交作業」的活動，鼓勵板友發表有關 OB 義賽的各種心得與感想，同樣獲得廣大龍迷的迴響（相關文章可參考批踢踢 Dragons 板精華區）。

不僅是讓龍迷的往日情感得以延續與凝聚，另一方面，自龍隊宣布解散之日開始，昔日與龍隊相關的人、事、物，悉數走入歷史，儘管部分龍將轉往其他球隊發展，但他們已不再是身穿紅色的龍隊球衣馳騁於球場上。於是，過去的十年終究成為球迷的記憶，而這些記憶，彷彿也在網路中找到了棲息與交流的地方。在大多數現存的龍板中，總是不時出現網路龍迷分享自己曾經經歷的龍隊記憶，這些文章也與其他板友產生了互動，彼此影響，於是關於龍隊的記憶，似乎在 BBS 的龍隊討論板中獲得累積與延續。夏春祥指出，記憶作為一種再現的真實，儘管個體具有選擇性記憶或遺忘的能力，但這個過程卻受到了社會中共同理念與價值的影響（夏春祥，1998：60）。這個概念點出了記憶的社會性特徵，但過去相關研究普遍著重於生活中的真實社群，而被視為「虛擬社群」（virtual community）的龍隊討論板，是否也同樣存在著真實生活中的社會關係，並具有特定的理念與價值，進而影響使用者進行記憶或遺忘？

## 第二節、虛擬社群

賴栢偉（2002：23）在其碩士論文中歸納過去有關於虛擬社群的研究，他以為這些研究可區分為兩種研究途徑，其一是在虛擬社群不同於真實社群的前提下，將網路空間與真實生活的過程與結構作一比較。例如 McLaughlin 等人將透過電腦中介傳播（computer mediated communication；CMC）所建構的社群研究，區分為審視「論述過程」（discourse processes）以及「社會結構」（social structures）等兩種研究分析途徑，而此兩種研究取徑都是在真實與虛擬不同的前提下，尋求虛擬空間（cyberspace）與真實生活的過程與結構之間的相似點（McLaughlin et al，1995：94）。另一部分的研究者則認為虛擬社群只是社群透過網路技術所創造出的型態，其內涵仍與真實社群相同，都是社會性的關係網絡所建構而成的。換言之，虛擬社群也是社群的一種，是一種實體（entity），因而直接對虛擬社群進行研究，甚至從後現代的角度出發，思索虛擬社區的「虛擬性」本質（賴栢偉，2002：24）。

將虛擬社群視為真實生活中的社群之一，乃至於是一種透過網路科技所形成的實體社群，主要是受到 Benedict Anderson 所提出的「想像的共同體」（imagined community）

概念的影響。Anderson將民族(nation)定義為想像的政治社群，而其想像在本質上有限的(limited)，同時具有主權(sov​er​eign)。民族之所以為想像的原因，在於多數成員之間彼此陌生，但在他們每人的心中卻存在著共同性的想像。其次，民族的想像是有​限的，即便是擁有龐大成員的民族，依然存在著有限的疆界，沒有一個民族的想像可以涵蓋所有的人類。再者，民族被想像為擁有主權的，這是由於民族概念的誕生，是發生於試圖摧毀神諭的、階級制度、王朝合法性的啟蒙時代與法國大革命時期，成員的夢想就是免除外來者的干預。最後，民族之所以被想像為社群，是由於儘管成員之間存在著不平等與剝削，但仍深信一種深厚、平等的(horizontal)的伙伴之情」。藉由Anderson所提出的概念檢視社群的形成，意味著社群的差異並非在於虛假(falsity)或真實(genuineness)，而是被想像的方式(Anderson, 1991: 5-7)。尤其是社會學者對社群的概念，也逐漸由實證論逐漸演變為詮釋主義，並出現了三種不同的社群觀點，其中包括「社群猶如虛擬」(community as virtual)，這個概念也是來自於Anderson想像的共同體(Fernback, 1999: 211)<sup>5</sup>。

回顧虛擬社群研究，為虛擬社群概念奠下重要基石的Rheingold曾表示，虛擬社群需要想像的行動來運作，而社群這樣一個觀念，就是必須被想像(Rheingold, 1993: 54)。因此，網路社會是經由不同個體，彼此透過連線所建立的聚合體，是透過想像所建構的網路社區，也是每個網友透過網路，預期與世界上不同時空的其他人彼此互動的場域。網路雖然是個想像的空間，但也是個意向性地空間，網友的期待與慾望，能夠以不同方式獲得滿足(翟本瑞, 2002: 121)。特別是當我們接受了社群作為一種象徵形式，不再是一具體物，而是一種本質(substance)與意義(meaning)的集合，有關於真實與虛擬之間的對立與否就不再重要(Fernback, 1999: 213)。

李英明也在其《網路社會學》一書中指出，即便是真實世界，同樣是透過「意義網」所構成，是「符號化」的產物，真實必須透過語言符號，才能建構所謂的實體或現實，於是真實世界也是某種虛擬實體；因此，網路的世界不應視為與真實世界的對立，而是

---

<sup>5</sup> Fernback 在其文章中，歸納了社群概念所代表的三個範疇，包括了社群猶如場所(community as place)、社群猶如象徵(community as symbolic)、社群猶如虛擬(community as virtual)(Fernback, 1999: 206-212)。

真實世界的延伸（李英明，2000：73）<sup>6</sup>。

由此可知，網際網路或BBS所形成的社群，未必與真實生活中的其他社群截然不同，甚至是真實生活行為透過網路科技所產生的一種實踐。對於龍迷而言，進入BBS站中的龍隊討論板，如同進入一個想像的社群，一個記憶的社群，和生活中所參與的其他社群類似。在討論板中彼此陌生的龍迷建立社會關係，即便龍隊已不存在，仍透過想像將自己的身份與其他棒球討論板的球迷形成區隔與界限，只是龍迷之間建立關係的方式是透過網路技術，包括了同步的訊息傳送、聊天室功能，或者是非同步的發表文章與回應，進一步與其他龍迷培養出以「龍魂」相連結的情誼，延續社群的運作與存在。因此，儘管時至今日研究者仍將網路中形成的群體稱為虛擬社群，卻不可否定其真實性；而它與其他社群之間的差異，只是想像的方式有所不同。如同Watson對於線上社群及其使用者的觀察，他以為線上（online）社群之所以被視為虛擬，是指線上社群確實像（like）個社群，只是並不全然就是個社群；儘管人們在離線世界中，常將線上社群視為虛擬的，一旦成為線上社群的參與者，社群卻是相當真實（Watson，1997：129）。

既然虛擬社群與其他生活中的社群同樣真實，人們又是為何目的選擇進入、參與虛擬社群？不論是翟本瑞或是李英明，都採取了積極正面的態度，他們認為網際網路中的虛擬社群，不應侷限為「逃避」真實生活的場所。李英明認為，人之所以會投入虛擬社群之中，是懷抱著從虛擬中找出現實出路的認知；尤其隨著網路科技的發展，虛擬世界已是現實生命的一個環節，現實生命也必須由虛擬世界獲得實現（李英明，2000：61）。同樣的，翟本瑞亦指出網路的使用者是為了尋求真實性而上網，不僅是真實生活的避風港，也就是真實生活中的推力，以及在虛擬空間中網友透過凝聚力長期經營其認同感，網站也對網友產生「黏性」（stickiness），也就是虛擬社群的一種吸引力（拉力），因而寄情於虛擬世界（翟本瑞，2002：103）。

---

<sup>6</sup> 翟本瑞更提出了以「虛擬社會學」（或網路社會學）的學科領域取代傳統社會學。他以為，也許個別的線上行為與真實生活中的行為模式差異不大，只是情境上的不同，但總的來看，量變產生質變，網路文化已累積可觀能量，醞釀出全面性變革（翟本瑞，2002：107）。他進一步指出，就如同社會的運作原則取代社區而產生社會學，隨著虛擬社會將滲入真實社會之中，逐漸泯除虛擬與真實之間的界限，終有一天，虛擬原則將會取代真實原則，成為時代中心，而社會學，將成為虛擬社會學（或網路社會學）討論「社會思想史」中的第一章（翟本瑞，2001：251）。

對翟本瑞而言，一旦宣示網路社會的即將到來，其作為一個想像的社區，同時包含了真實與虛擬世界，因此在網路社會中，人們不會因「離線」而消逝，「社會」終將成為「網路社會」的一環，人際互動也成為「人機互動」中的一種特殊類型（翟本瑞，2002：119）。換言之，在人們生活的世界裡，同樣有著虛擬社群同時運作著，虛擬社群並非僅存在於網際空間裡，更存在於人類的文化、知識與價值之中（Kellogg et al，1991：430）；因此，進入或參與虛擬社群，本質上就是網路社會中生活行為的一部份。

綜合上述討論，當虛擬與真實之間的界限逐漸消弭，進而發展至虛擬成為真實，真實存在於虛擬之中的觀點，網路社會將更為符合了後現代理論的描述，這意味了電腦所建立的虛擬身份，也就虛擬世界中的角色與互動關係是以「擬態」的方式建構而成；網路身份只是在不同視窗中來回切換，對真實世界的網友而言，不過就是擬態之間的相互滲透，建構出一套擬態文化（culture of simulation）（翟本瑞，2002：103）。

事實上，在過去關於虛擬社群的研究中，普遍以為隨著網路科技的發展，人們也將被帶往後現代性的社會。不論是Reid將虛擬社群視為解構社會疆界的替代性世界，或者是Turkle以為虛擬應是一種轉換的空間，機器中所建立的社群，有助於改善外部社群，用以具體化自我，兩者都肯定了虛擬社群可減緩現代社會中的不確定感，並引領著人們走向後現代性；而Rheingold對於虛擬社群的期望，在於美國社會面臨社會共同意識的喪失，虛擬社群恰好滿足此需要（Slevin，2000；王樂成等譯，2002：137-138）。對於龍迷而言，龍隊討論板也確實在龍隊解散後，讓龍迷在虛擬社群的人際互動中確認其本身的龍迷身份，得以宣洩情感、述說記憶，並在此社群中持續扮演龍迷的角色，獲得在其他社群之中所缺乏的認同，減緩因龍隊解散所造成的失落感。

然而，這樣的觀點也曾受到質疑。Slevin就引用了Giddens的作品《現代性的後果》（The Consequences of Modernity）一書，批判當前有關網際網路分析所忽略的議題，尤其是對於Reid、Turkle以及Rheingold有關虛擬社群的研究結果提出批判。

根據Giddens的說法，所謂現代性，是十七世紀以降，發生於歐洲社會的社會生活與組織模式，並且或多或少都將全世界納入其影響範圍；同時由於許多人感受到本身無法完全理解世界上的許多事情，因而感到迷惘與不確定感。這樣的不確定感，Giddens認為透過象徵標誌、專家系統與溝通的普遍化形式，減少了複雜社會交流所帶來的不確定與溝通成本，而傳播媒介所促成的公共領域發展，就是其一。然而，Giddens以為，這些所謂減緩現代社會中不確定，卻也帶來了非預期性的不確定與風險。因此，Giddens表示，與其說整個社會正進入後現代時期，不如說正朝向比過去更為激進化與全球化的「現代性後果」（引自Slevin，2000；王樂成等譯，2002：5-7、150-151）。這使得有關社群的討論，也都將面臨到Bauman所提出的質疑，究竟「社群」是個人選擇的結果；或者是，「社群」在所有選擇之前就已經形成（Bauman，1997：194-195）？

因此Slevin以為，當Reid指稱在網路聊天室中個人能夠以他所希望的形象現身，或是Turkle認為使用者能在虛擬與真實的兩平行世界中相互滲透，以及Rheingold提出虛擬社社群的民主化潛能，都無法說明虛擬社群究竟是個人自由選擇下產生的實體，還是社群的存在本來就是與個人的自由相互衝突抵觸，因而出現後續的問題，也就是新規範與權威的出現，以及主體的去中心化（Slevin，2000；王樂成等譯，2002：136-137）。而Giddens所提出的現代性三個後果，包括了「深化全球化的影響」、「後傳統形式組織的浮現」、「社會反思性的強化與拓展」三點，正說明了新型態的社會階層化出現、去傳統化（detraditionalization）使得傳統權威去中心化，權威系統轉而由各種複和來源取得能動性、同時「溝通性公共建設的過度承載」，造成知識與控制之間錯置混雜，都加速與激化了生活的不確定（引自Slevin，2000；王樂成等譯，2002：10-11）。

就以不良牛BBS的Dragons板為例，作為龍隊解散之際龍迷力量集結動員的發源地，就是由於具有「連線板」的特性，也就是跨站的轉信功能，與各大BBS站龍隊相關的討論板文章相互傳遞，資訊流通量大幅提昇，讓龍迷在不良牛Dragons板中就能讀取來自各站文章，同時本身的文章也能夠轉信到其他BBS站，與其他BBS站的使用者分享、交流；但這樣的功能，卻也帶來Giddens所謂的現代性的後果，一種更加深化的不確定感，這是由於轉信功能雖然強化了各BBS站之間的傳播效果，卻由於發文者來自各站台而不易



管理，造成網路爭議文章頻繁出現，各BBS站討論板的廣告信更跨站恣意散佈，增加板務管理的難度。

網路廣告問題能從dragonman所發表的〈〈版主公告〉〉請各大連線板，清除廣告好嗎？〉文章看出端倪<sup>7</sup>。廣告信一直是連線板所面臨的問題之一，然而廣告信存在的多寡，反映了板務管理上的良窳。當管理因廢弛而造成廣告信、爭議文章充斥，勢將減低網友參與意願；一旦參與人數減少，缺乏文章發表與回應，討論板的凝聚力也隨之降低，管理更趨消極，如此惡性循環，使得有些BBS站的龍隊討論板只能逐步走向「廢板」的命運<sup>8</sup>。於是，原本得以強化訊息傳遞的網路轉信功能，卻成為討論板管理上的沉重負擔，減低龍迷參與的意願，或轉往其他管理較嚴格（也就是期待新規範的出現），或不具有轉信功能的討論板，如批踢踢的Dragons板。

同時，儘管在網路社會中，虛擬社群同樣存在著其他社群具備的社會關係與生活實踐，成為記憶的社群，但是龍隊迄今已解散五年，縱使「龍魂不散」始終是所有龍迷心中的信念，各大BBS站中的龍隊討論板，無一倖免地面臨新文章篇數逐漸減少的事實。龍隊解散之後，部分球迷自始至終都以龍迷自居，但生活中龍隊早已解散，關於龍隊的資訊相當缺乏。有的球迷則將對棒球的熱情轉往投入新東家的龍隊球員身上，但所延續的記憶未必能與過去的龍隊連結。甚至對棒球的熱情已與龍隊不再相關，似乎意味著龍隊的記憶終將逐漸淡去。這些變化都出現在曾經盛極一時的討論板，使得社群成員逐漸減少，再加上板務廢弛造成爭議文章、廣告信氾濫，討論板最後走向閒置、廢板的命運；而少數仍能維持正常運作的討論板，如批踢踢的Dragons板，雖能繼續吸引龍迷參與，甚至讓其他BBS站的龍迷在此重新找回社群的歸屬感，但也不代表批踢踢的Dragons板現在與未來將不會面臨龍迷日漸流失的危機。

---

<sup>7</sup> 本篇文章是 dragonman 於台北科大計中紅樓資訊站的 Dragons 板發出，本論文所擷取的文章則是 2004 年 12 月 20 日轉信至不良牛 Dragons 板。

<sup>8</sup> 如淡江資管係 BBS 站渡船頭之戀 Dragon 板板主 Kilin 在篇名為〈〈版主公告〉〉請各大連線版，清除廣告好嗎〉的討論串中所言：「……不可諱言的，連線版真的很難管理，跟 ptt 的廣告信比率可以說天壤之別，像我，應該是在這個月接下淡江大學資訊管理學系 bbs 渡船頭之戀龍版一職（頭銜還真長），雖然已經可以確定我會是個末代版主（之前從缺很久啦），而且應該也沒多少人會透過 [telnet://bbs.im.tku.edu.tw](mailto:telnet://bbs.im.tku.edu.tw)，然後晃到龍版……。」本文章於 2004 年 12 月 28 日轉信至不良牛 Dragons 板。

因此，儘管台灣各BBS站中的龍隊討論板，確實成為龍隊解散後負起聯繫球迷情誼、延續龍隊記憶的重要媒介，但隨著時空的遷移，仍不得不面臨板務發展上的諸多困境與挑戰。然而，許多往日龍迷對於BBS站中的龍板，至今依舊保有一份期許與責任，就像是淡江資管系BBS站渡船頭之戀的Dragon板板主Kilin所言：「……我就是不想看到曾經擁有過美好記憶的地方，充斥的廣告信，而且，敝板的板名『永遠的狂龍紀念板』，說怎麼也不能讓它荒廢掉<sup>9</sup>。」究竟是什麼樣的力量或動機，促使往日龍迷持續參與；更進一步而言，當龍隊解散，這樣作為記憶保存地的虛擬社群，還具有什麼意義？若要回答這些問題，或許應回頭檢視虛擬社群，特別是BBS站中的討論板對於社群成員，或者使用者，究竟具有什麼樣的功能，或扮演何種角色。

回顧台灣BBS網路系統的發展歷程，這個中文名稱為「電子布告欄」或「電子告示板」的網路系統，是透過電信網路、數據機與通訊軟體，讓使用者與遠端電腦設備連線。1983年引進台灣，1987年完成中文化系統，而台灣學術網路（TANet）上的BBS站，始於1992年10月成立的中山大學美麗之島。徐美芬在其碩士論文中指出，自從美麗之島BBS站架設之後，站台程式經由不斷的修改，增加選單式界面、轉信、聊天室、傳訊、以及各項娛樂功能，讓BBS的互動性更高於其他網路系統。就如同批踢踢實業坊在其網站首頁的說明，BBS在溝通上具有雙向的特質，每個人都是讀者，也都可以是主筆；在網路相當便普及的今天，不受時空的限制，所有人都可以發表以及回覆自己的看法，因此BBS上的資訊總是最新，並且開放，不會有一言堂的情況發生<sup>10</sup>。於是，BBS憑藉著其即時互動、易於接近、功能強大、群聚性強的特性、再加上宿舍網路使用成本低廉，BBS在各大專院校的訊息公告及情感交流功能，已然超越了校方的WWW網站（徐美芬，2002：3）。

美麗之島BBS站中的dragons板於1996年5月成立，在此之前已有其他BBS站成立相關的龍隊討論板，如台灣大學椰林風情的Dragons板於1995年2月成立。隨著BBS在學術網路中的普及，龍隊討論板也在各站中陸續成立，而這些討論板普遍的成立宗旨，即可從美麗之島dragons板的成立申請書中一窺究竟。創板人Elite在申請書中指出：「職棒七

---

<sup>9</sup> 出處如前註。

<sup>10</sup> 參考網頁 <http://www.ptt.cc/index.bbs.html>。

年已經開打，鑒於國內職業棒球風氣日盛，各球隊的球迷與日俱增，急須一個可供交換最新情報和分享勝負心情的園地，放眼國內其他各大站，早有相關討論區存在，中山福爾摩沙站也不應落於人後，特此申請『職棒味全龍俱樂部』，供味全龍迷在此一同歡喜，一同傷悲<sup>11</sup>！！」交換情報、分享心情，就是該板成立的主要目的，而精華區所收錄的文章包括了「龍隊歷史」、「球員休息室」、「味全年鑑」、「球評時間」、「賽後心情手記」、「烏龍趣聞錄」、「龍隊相關資料」、「棒壇新聞區」、「味全球員新聞區」、「味全龍圖案集」、「棒球小常識」、「九年賽程」，亦反映出dragons板中板友相互友交流的文章類型，同樣是以此宗旨為基礎。

因此，如同過去BBS社群的研究，不外乎將其功能歸納為「資訊交流」與「經驗分享與交流」，而經驗的分享，亦進一步讓BBS使用者獲得情緒宣洩的管道（林欣若，2003：1-2）。當龍隊尚未解散前，每週的比賽與球員動態，各種評論分析，是討論板的文章主軸，作為資訊、經驗的分享，而偶爾舉辦的「板聚」或棒壘球友誼賽，則得以交流情感。這些文章，讓討論板的資訊不虞匱乏，同時也維持著吸引使用者參與的誘因。然而，過去龍板的蓬勃發展是建立在球隊比賽、球員記錄的基礎上，但龍隊至今已解散多日，不存在於真實生活之中；當與龍隊相關的資訊量不斷減少，也不可能有新的龍迷產生，舊有龍迷卻日漸散去之際，若要探討龍迷如何在虛擬社群中形塑過去事件的記憶，或社群的意義，似乎已不能侷限在資訊、經驗的分享與交流。有鑑於此，本論文採用傳播學者Carey於1988年所提出的傳播儀式觀點，跳脫過去建構在訊息傳遞觀點基礎上的控制論、效果論的傳播研究傳統，重新檢視龍隊討論板如何成為今日龍迷之記憶的社群。

### 第三節、傳播的儀式觀點

美國哲學家Dewey曾指出，社會不僅是透過傳遞與傳播而存在，事實上，社會更是存在於傳遞與傳播之中。這就是Dewey以為在西方思想史中，傳播被賦予的兩種截然不同定義。他認為所謂的共同性、社群與傳播之間，不僅只是字面上的連結；事實上，人類所居住的社群，是透過他們所共有的事物所建立起的，如目標、信念、知識等等，而

---

<sup>11</sup> 參考中山大學美麗之島 dragons 板精華區。

傳播，就是人們得以擁有這些事物的方法（Dewey，1916：5-6）。

James Carey 則此觀點作為基礎，提出了兩種傳播觀點，包括了傳輸（transmission）觀點與儀式（ritual）觀點，這兩種觀點都來自於宗教的本質，只是所涉及的宗教經驗領域有所不同。傳播的傳輸觀點源自於宗教的傳布，同時是最為普遍接受的，如同貨物的運送與人員的遷徙，傳播則是一種訊息在空間中被傳送與散佈的過程，目的在於控制距離與人們。這樣宗教的觀點，隨著科學的發展與進步，以及宗教的世俗化，讓宗教性內涵逐漸退卻，傳播技術繼而成為重心；於是，傳播被視為一種過程與技術，有時是為了宗教目的，傳播能夠更遠、更快地拓展、傳遞與宣傳各種知識、想法與資訊，以達到控制空間與人們的目標（Carey，1992：13-17）。

不同於傳輸觀點，儀式觀點則說明了傳播具有分享、參與、連結、追隨與擁有共同信仰的內涵，而傳播也不再是資訊在空間中的延伸，而是社會在時間中維持；也不再是傳播資訊的行為，而是共享信念的再現；因此，與儀式觀點伴隨而生的，包括了共同性（commonness）、共有（communion）、社群（community）與溝通（communication）。Carey 認為，儀式觀點具有宗教性的本質，受到了 Durkheim 學說的影響<sup>12</sup>，並認為對於世界的認識之所以不同，是反映了社群自我的想法與藉以具體化的物質形式，如舞蹈、遊戲、建築等等。

Carey 以報紙研究為例，若採取傳播的傳輸觀點，將報紙視為一種傳遞新聞與資訊的媒介，研究問題則將環繞在閱聽人的效果研究，以及新聞與報紙的功能；相對的，儀式觀點則不再將報紙視為資訊傳送與獲取的媒介，而視為一種參與群眾的場域，在那裡，特定的觀點被描繪與確認，呈現在讀者面前的不是純淨的訊息，而競爭後的結果。同時，新聞是一種文化形式，是被特定階級在特定的歷史時間點中所創造出的，因此新聞不再是資訊而是戲劇，是一個戲劇性力量與行為的表演場所，它僅存在於歷史時間裡，讀者將被邀請，基於其所採取的社會角色，時常是替代性的，參與此戲劇之中

---

<sup>12</sup> 也就是 Durkheim 所著的《宗教生活的基本形式》（Elementary Forms of Religious Life）一書。

(Carey, 1992: 18-21)。有關傳輸觀點與儀式觀點的比較，如下頁表一

	傳輸觀點	儀式觀點
基本象徵	運輸 (transportation)	儀式 (ceremony)
參與者角色	傳遞者與接收者	參與者
意義的角色	被傳遞與被接收	創造與再創造
傳播成功的標準	接收者獲得 (傳遞的正確性)	共有經驗 (社群感)
傳播的基本功能	跨越空間的影響	跨越時間的社群

表一：傳播的兩種觀點 (James Carey)

資料來源：<http://www.colorado.edu/communication/meta-discourses/Theory/models.html>

Rothenbuhler 承繼了 Carey 的觀點，在他的《儀式傳播》(Ritual Communication) 一書中指出，過去普遍採取傳播的傳輸觀點，使得研究偏重於效果研究中的傳播結果，也就是傳播之外的事物，而非傳播的意義與本質；因此，當 Carey 提出了傳播儀式觀點，傳播的內涵將轉為表演 (performance) 而非行動 (movement)、參與而非消費、意義和美學而非策略和結果、喚醒與召喚而非影響與效果。而 Carey 的傳播儀式觀點也提供了後世研究者新的啟發，包括了以下三點 (Rothenbuhler, 1998: 123-126)：

- 一、將注意力回到事物的意義，也就是在研究中持續的關注傳播的象徵性本質，拋開物質性的隱喻 (physical metaphor)，提醒研究者傳播的自主意志 (voluntarism)，不會忘記對意義的關注。
- 二、關注於傳播中最普遍尋常的部分，也就是共同性 (commonality)、秩序與靜態 (stasis) 的表現。傳播過程中鮮少傳達具有影響與改變意圖的訊息，即便是說服廣告，其呈現手法也多是採用共同性、秩序與靜態的表現。

三、是儀式觀點中最重要卻也最常被忽略的，日常生活中的傳播，都擁有著所有適切表現的儀式的神奇、真實建構以及象徵性效果。

套用 Carey 的說法，若是採取傳輸的觀點，研究取向將偏重於探討網路科技的發展，是如何更有效的將訊息傳遞給網路使用者，而虛擬社群也將被視為一種作為資訊控管，或者是使用者之間基於生活中的供給、需求而形成的聚合體。就如 Hagel 與 Armstrong 於 1997 年在《哈佛商業評論》(Harvard Business Review) 中指出，線上社群的真正價值，是在於提供人們與他人互動的能力，以及滿足各式各樣的社會需求<sup>13</sup> (Hagel and Armstrong, 1997)。這個觀點絕對是肯定的，但依循此觀點探討龍迷在討論板中記憶過去，分享經驗，以及確認龍迷身份等行為，研究焦點將集中在討論板所形塑的記憶為何，以及記憶的正確性與真實性；換言之，研究將分別探討討論板之文章類型、影響程度，以及影響為何。但研究結果將偏重於虛擬社群中討論文的傳播效果，而不是社群，以及成員本身。尤其當龍隊解散，代表著資訊供給可能出現問題，需求的滿足是否仍是研究的核心？當傳播效果、影響力降低時，真的意味著社群也將告解散？

回顧龍隊解散之後的五年歲月，許多 BBS 龍隊討論板仍能維持的主因，就是這些討論板成為往日龍迷延續、分享記憶的場所，儘管球迷日漸流失、話題減少，但對於許多龍迷而言，仍堅持龍板的永續經營。批踢踢 Dragons 板前任板主 Price 曾經說道：

……的確，做為一個球隊已經不在的龍迷討論版，我們沒辦法像現在的牛板那樣每天熱鬧滾滾，畢竟他們的牛隊現在是健健康康的在比賽，而我們的龍隊已是歷史的一頁。Ptt 的龍迷們唯一可以聊聊龍隊種種的地方，除了聊聊還在打球的龍將們目前的表現會讓大家比較 high 之外，其他的就是大家過往的記憶與心得分享，或是已經不在球場上的龍將們的近況，對我們而言這些文章都是彌足珍貴。文章在精不在多，每次看到有板友聊到過去是如何如何支持龍隊，龍隊

---

<sup>13</sup> Hagel 與 Armstrong 將線上社群區分為交易(transaction)、興趣(interest)、幻想(fantasy)、關係(relationship)等四類。

解散之後又是如何的繼續在心裡掛念，我看了真的都很感動！！或許我們無法像其他球隊板那樣的激昂，但那種淡淡的心情跟思念，卻是久久都不會散去<sup>14</sup>。

因此，龍隊討論板之所以成為記憶保存的場所，在社群中所進行的傳播行為，就不應僅僅視為資訊的傳遞與接收，而社群的存在目的，也不再是以控制為手段確保訊息的正確性。

Irwin-Zarecka 在其《記憶的框架》(Frames of Remembrance) 一書中，提出記憶的社群 (communities of memory) 的概念，她以為記憶的社群之所以形成，是由於事件被賦予的意義，而非事件本身；換言之，過去的經驗或事件是無法讓一群人聚集在一起，而必須透過意義的交換與累積，才能形成社群，否則記憶也將消失 (Irwin-Zarecka, 1996: 49)。這意味著龍隊討論板假使就是記憶的社群，所仰賴的不只是資訊的傳遞與接收，更透過社群成員之間對於過去事件進行意義的分享、互動，讓社群得以凝聚，事件被創造或再創造出的意義，就是記憶。而意義是如何進行交換與累積，套用 Carey 的說法；板中各類議題的討論串，已超越了歷史時間，是一種被創造出的文化形式，這些討論串不再是資訊而是戲劇，討論板應被視為一種戲劇性力量與行為的表演場所，所有的使用者將被邀請，藉由一種假定的、替代性的社會角色參與於虛擬社群之中。

#### 第四節、研究問題與章節架構

綜合前幾節的討論，本論文的目的並非探討虛擬社群中，龍迷形塑之記憶的真實性與正確性，而是從傳播的儀式觀點，檢視龍隊討論板作為一個記憶的社群，龍迷是如何將過去的經驗與事件進行交換與累積，也就是意義的創造與再創造，成為社群的記憶？同時，在儀式觀點中不再將參與傳播行為的角色區分為傳送者與接收者，而等同視為擁有共享經驗與社群感的參與者，而這是否就是討論板中龍迷身份與彼此關係的適切描述，也將是本論文另一探討的問題。歸納上述問題，本論文的研究問題包括了：

---

<sup>14</sup> Price 是因棒球群組小組長 mousepad 提出有關 Dragons 板未來發展，以及如何提升看板討論熱度的問題時，做出此回應。原文請參考批踢踢 Dragons 板精華區中「板務中心」的「龍板歷史」。



一、批踢踢 Dragons 板社群記憶的形塑過程為何？

二、批踢踢 Dragons 板中的成員身份，以及彼此關係與互動為何？

為了回答上述問題，本論文的章節安排如下。第一章為緒論，本章首先說明味全龍隊在 1997 年到 1999 年締造了三連霸傳奇，最後卻無預警解散，徒留許多龍迷的不捨與回憶。但由於其悠久傳統與深獲廣大球迷支持，龍迷持續在龍隊相關的 BBS 站討論板中，保持對於過去龍將的關注，以及記憶與情感的交流宣洩。接著重新回顧有關虛擬社群的相關討論與研究，當社群被視為一種想像的群體，虛擬社群也同樣提供了記憶所需要的社會脈絡與架構，並作為一種替代的選擇，滿足社群成員生活中的需要與削弱不確定感。本論文從 Carey 的傳播儀式觀點出發，試圖從不同以往的研究途徑，探討虛擬社群記憶建構，以及成員關係。

第二章為文獻探討，分別介紹了 Maurice Halbwachs 的集體記憶理論 (collective memory)，以及 Victor Turner 的社會劇理論 (social drama) 與其中介性、交融的概念。本論文從儀式觀點出發，探討記憶社群的記憶形成、社群成員關係與互動等問題，理論不僅提供了現象觀察的參考依據，並有助於研究者選擇適宜的研究方法，使得研究者的敘事觀點獲得深度與廣度的拓展。

第三章為研究方法。本論文同時採用文本分析與深度訪談研究方法，並以集體記憶理論與社會劇理論將作為詮釋文本的分析基礎，試圖從案例文本中，探索討論串中文字所可能透露出的儀式意涵；深度訪談則是企圖從網路龍迷的自我表述，找出與中介性、交融概念的相關之處，以瞭解社群成員之間的關係與互動，為研究問題尋求可能解答。

第四章為研究發現與分析。第一節首先對中華棒球代表隊、雅典奧運以及執行教練徐生明的背景作概略說明，尤其是在當時時空環境下的特殊意義，成為啟動社會劇開端的肇因。第二節則是以社會劇理論，分析 Dragons 板奧運期間之徐生明相關討論串，詮釋討論串發展脈絡中，討論文如何成為情節變化的關鍵因素。第三章主要探討社群成員



的關係與互動，以中介性與交融的概念，詮釋受訪者自我表述之社群參與經驗。

第五章為結論。研究問題在理論分析後獲得解答，而這些解答，在結論中進一步為緒論中提到的「龍魂不滅」，賦予社群記憶的象徵意義，也是社會劇修正行動中，社群成員行動力量的來源。另一方面，這些解答也為社群意義作了可能的詮釋，本論文認為 Dragons 板的參與宛如朝聖活動，社群是選擇後的結果，其意義也在選擇之後產生。結論中也提到本論文之研究意義，在於試圖為虛擬社群之研究開闢另一個可能的途徑，有別於過去研究虛擬社群時的預設。最後則是研究限制與建議

