

# 網路的禮物文化

賴曉黎

台灣大學社會學系

sllai@social.ntu.edu.tw

## 摘要

網路讓許多人著迷甚至耽溺的原因有許多，但最重要的不過就是：幾乎所有上網者的需求都能得到滿足，問題也都可以得到解答。而在網路股泡沫化的過程中，最不可解的是，免費的東西依舊那麼多，依舊任你自由取用。我們隨時可以上網下載(download)我們需要的軟體、文件。通過解析 free, gift 這兩個字各自的雙重含意：自由與免費、天賦與禮物，我們發現：網路的禮物文化是資訊自由與共享理念的原型。然而，在資訊逐漸成為重要資源，甚至造就資訊產業的蓬勃發展時，資訊成為產業利潤的來源。於是，在理想與現實之間，在自由至上與擁抱商業之間，黑客運動走到一個抉擇點。這個現象值得我們留意與關切。

關鍵字：黑客、禮物文化

[收稿]2003/08/04; [接受刊登]2003/12/03

堅持自己的獨創性，絕對不要模倣。任何時候，你自己的天賦都可以用終生修養積累的力量表現出來；而你只能臨時地、部分地擁有別人獲得的才幹。每一個人做得最出色的事，除了他的造物主誰也不能教給他。直到表現出來，否則沒有人知道也不可能知道它是什麼。

R. W. Emerson

## 一、讓我們上網 download<sup>1</sup>去

網際網路<sup>2</sup>改變許多事情，其中最重要的是：我們正將所有東西連接起來，並且讓這些連接在一起的東西發生關係、相互依賴。我們正步入一個激動人心的資訊時代：網路世界正成為我們的生活方式，而網民也正成為我們的新身份。上網已由時髦變得平常，由平常變得必要。網路使資訊的傳遞更快速、更便利，資訊的取得更自由、更多樣；速度的暴力與數量的魔力正持續影響著我們的社會。<sup>3</sup>極短的時間內，網路在全球以幾何級數飛快成長，也廣泛地應用到諸如經濟、科學、教育、軍事等領域。由此，網路引發了全面性的生活改變，甚至可以說，沒有網路的生活已經是不能想像的。

---

\* 感謝兩位匿名審查人對於本文初稿提供的寶貴意見，不僅有助於作者澄清若干原本模糊之處，更增加論文本身的可親近性。作者深致謝意。

<sup>1</sup> 廣義來說，不論是瀏覽、搜尋、下載、使用軟體或享受服務等，下載絕對是基本的。在一台 PC 上我們可以拷貝、燒錄來備份資料，但在網路上，電腦間互動的所有動作，都以互傳訊息為起點。接收別的電腦發出的訊息，可以說就是一種下載的動作。透過接收對方的訊息，兩台電腦建立起溝通機制，他們連線了。但我們這裡指的下載，主要是由客戶端(client)向伺服器(server)提出要求後並進行接收的動作。

在許多狀況下我們必須下載，如下載防毒軟體的病毒碼或上網更新軟體。不過，這種下載你必須先安裝該軟體的先前版本，否則下載並不起任何作用。另一種下載類似試用版，或是不完整或是限期使用的文件或軟體，之後必須另外付費才可以完整使用。我們這裡並不處理這些類型的下載。本文的下載指的是：可以讓人免費自由取得的各式文件或軟體，並可以任意完整使用為範圍。原則上，可供下載的對象依照網路匿名性的原則，特別是無特定關係的匿名者或化名者。

<sup>2</sup> 以下，本文除特別說明，資訊指的是數位資訊(digital information)，而網路一詞指稱：依網際網路(Internet)各項協定所建構起來的諸網路(networks)。

<sup>3</sup> 參見：賴曉黎，2000:35-9。

網路讓許多人著迷甚至耽溺的原因有許多，但最重要的不過就是：幾乎所有上網者的需求都能得到滿足，問題也都可以得到解答。許多網路新手常會震懾於網路的浩瀚無邊，有時甚至不知從何入手；然而，老手們又何嘗明瞭網路的真正界限，並確定自己已經完全參透其中玄機呢？儘管網友們透過不同的連接方式，不過只要上網，我們可以查詢資料、下載軟體、聊天打屁、娛樂休閒...等；除了「違法、色情」等特定資訊，我們自由地悠遊於「賽柏空間」(cyberspace)中，而這一切幾乎都是免費的。更重要的是，對要求服務的用戶幾乎沒有任何限制，允許你完全自由的使用。可以說，基本上網路是自由參與並免費提供各種服務的場域，例如：website、bbs、email、ftp、chat、instant messenger 等，都是網友們最基本的活動場域。

在現實生活中，通常自由和免費這兩個概念是在相反的兩條軌道上運作的。我們想要的任何東西都是有價的，所謂：「天下沒有白吃的午餐」。其實何止是午餐呢？「使用者付費」似乎已成爲日常生活的常識，也是我們社會生活的基本準則。然而，在經過「網路泡沫化」<sup>4</sup>的洗禮後，爲了生存，許多商業網站以降低服務品質甚至改採收費服務制因應。令人訝異的是，網路股退燒並沒有讓網路商機徹底失去市場，網路活動卻也未見冷清，只是免費自由取得的道路上，現在佈滿更多的障礙與限制。最不可解的是，免費的東西依舊那麼多，依舊任你自由取用。我們隨時可以上網下載(download)我們需要的軟體、文件。

下載，首先出於需要，接著通過網路搜尋相關資源，再對另一台電腦提出服務的要求。透過下載的指令，我們主動要求分享另一台電腦的資源。從瀏覽網站到下載軟體，我們都不斷對別人提出下載的要求。既然下載是一種提出服務的要求，這也就意味著別人有你要的東西。提供下載的伺服器則是網路資源的擁有者，並且他願意和你分享資源，供你下載。

---

<sup>4</sup> 正確的說，應該是「網路淘金」泡沫化：想要一夕致富，或成爲網路金童的夢想泡沫化。相反的，網友人數持續增加，網路應用更見蓬勃，「網路」本身並未成爲泡沫。

固然，網路提供的服務，絕不只是下載這個項目可以窮盡，而網路資源也絕非以取用為終極目的，別人更沒有義務免費提供你想要的資訊供你自由下載。然而，這些似乎取之不盡用之不竭的網路資源，它們真的存在而你也真的可以下載取得。那麼，它們到底是那裡來的呢？顯然是有人事先做好、整理好，你才找得到、用得到。最重要的，他願意分享給你，讓你下載。

沒錯，要有人先上傳(upload)，大家才有東西下載(download)。

也就是說，網路上是先有人願意把東西上傳到伺服器與人分享，當我們有需要的時候，才有地方可以讓我們下載。提供下載服務的這些人，他們是基於什麼想法，將他們擁有的某些資源，透過網路的方式提供給別人免費自由取用？他們是太閒、沒事找事，或是傻子、專做白工？有沒有特定的人格特質？需要在特定的情境下才會這樣做？我們甚至可以問：這樣的分享文化是如何形成的呢？一句話，這些在網路免費提供下載服務者，到底為什麼這樣做？

然而，作者無意也無能力處理整個網路的所有下載行為<sup>5</sup>，他們的分類、成因與動力。我們主要關注的是：儘管以非常不同的方式展現，這些可稱為「網路全民運動」的行為，是否可以追溯到某種網路行為的原型(archetype)；或者，早期特殊的網路共享行為，由於使用者的社會習氣(social habitus)，繼承、複製乃至挪用這些文化。然而，我們的目的完全沒有任何起源決定論的意含，而是透過回歸共享文化的原型，在一個堅實可靠的基礎上，探討這些共享文化之間「共享的」特質。我們期待通過更清楚地掌握共享文化的原型，協助我們重新建立對現有網路行為的了解。

---

<sup>5</sup> 從早期的 BBS, anonymous ftp 發展到 WWW，以至於最近的 P2P 共享模式，我們都可以看到網路共享文化是網路行為中的一個重要面向。然而，本文主要著重在「自己創造、自願共享與自我證成」的網路禮物文化（詳下），而不是拿「無關乎自身」或「別人的東西」與他人共享的那些甚至是有爭議的網路行為。就當前最熱門的共享模式而言，如 eDonkey 與 eMule，背後底層的主程式是依照黑客的禮物文化規則在運作，而終端用戶則是將自己願意與他人分享的檔案（絕大部分是影片、mp3 格式的音樂）分享出來。儘管兩者的表現形式十分相似，但其共享的內在邏輯與動力卻是截然不同的。

## 二、禮物經濟與禮物文化

一個人送禮回禮，其實是為了報贈別人的「尊敬」與「禮貌」。

M. Mauss

有關禮物作為一種社會關係，一種「舊社會中的交換形式與功能」，人類學者牟斯已經詳加闡述。（牟斯，2001）他主張，透過禮物交換，<sup>6</sup>送禮、收禮與回禮的強制性，社會關係得以確立、保持與維繫。在這些社會中，無論在物質層次或精神層次上，禮物交換都以一種集體表象的形式，在個人的利益與義務之間尋找某個平衡點，也因而建立起社會運作的邏輯。然而，「人們所交換的物品竟永不與物品的原有者斷絕關係」（牟斯，2001:48），換言之，贈送的禮物帶有贈與者的某些特質。<sup>7</sup> 這禮物代表了送禮者不可化約且不可異化的人格，收受禮物就代表了相互關係的建立。通過具人格特質的、不可異化的禮物的給予與收受，群體內的個體或群體間的各方就建立起某種相互依賴的關係。<sup>8</sup>如果收禮者接受禮物後不回禮，這說明在這個相互關係中，他居於從屬的地位。因此在原本平等的關係中，在接受禮物後，傾斜的人際關係讓你淪為負債者，你要趕緊回贈禮物，否則會失去人格尊嚴甚至喪失人身自由。

在「禮尚往來」的前提下，兩個主體各自以人格化的禮物建立起特殊的依存關係，他們同時既是債權人又是債務人。因此，禮物交換

---

<sup>6</sup> 交換是一種在人際間建立的接觸，藉著我們提供的東西換回我們要的東西。由於每個價值的獲得都意謂著另一價值的犧牲，因此我們所交換的其實就是犧牲。透過犧牲，我們欲求的對象與我們愈遠，但我們則與別人更接近；換言之，通過交換，我們建立了與自己的關係以及與別人的連結關係。

<sup>7</sup> 牟斯特別強調禮物及其所有者間不可分的關係，因此「在送東西之外，送禮者也一併送了他自己，因為他——包括他本人及他的所有物——是有欠於人的。」（牟斯，2001:63）

<sup>8</sup> 作為人類學者，牟斯以禮物交換的形式與西方現代社會中的商品交換對立起來，參見：牟斯，2001:11-3。此外，在詮釋牟斯的禮物理論時，Gregory 也主張：「商品交換建立起交換客體之間的關係，而禮物交換則建立起主體之間的關係。也就是說，商品交換是一個價格形成的過程，一個買賣系統。禮物交換則不然。」（Gregory, 1982:19）

「若用異化(alienation)<sup>9</sup> 一字不妥，因為這些東西是被借貸出去的而非出賣或轉讓。」(牟斯，2001:60) 人們通過交換禮物這個形式，清楚地展現出雙方的社會關係。如此，禮物本身作為一個必須回報的債務，通過個人回報義務的內在強制以及個人間實現禮物交換的外在強制，人們建立起所有生存資料的所有權、使用權以及流通方式，我們可以稱之為禮物經濟。正如 Gregory 所說的：「因此，禮物經濟是一種債務經濟。在這種經濟中，交易者的目標是儘可能獲得最多的禮物債務人，而不像在商品經濟中以獲取最大利潤為目的。」(Gregory, 1982:19)

然而，依禮物經濟原則建構的社會，牟斯認為這是氏族社會特有的一種形式，有著截然不同於當代資本主義商品經濟的特徵。<sup>10</sup> 對我們而言，今天人們的關係主要已經以一種極為客觀化的形式，一種體現在貨幣關係中的形式，呈顯出來。因此，將禮物經濟這個概念運用到當代社會固然有其限制，但是他提醒我們有關禮物具有的人格化特質，以及在禮物交換過程中人們所建立的相互依賴性，這些觀點卻仍極具啟發性。

另一方面，海莫能在《駭客倫理與資訊時代精神》<sup>11</sup> 一書中，為我們介紹一群自稱為「黑客」(hacker)<sup>12</sup> 的人。基本上，他們只是存在於賽柏空間中的某個代號，然而今天網際網路的基礎建設以及我們每天都在使用的服務，諸如 WWW、DNS、email、ftp 等，主要都出

---

<sup>9</sup> 作者按：中譯本原譯為割讓，現改之。

<sup>10</sup> 參見：Gregory, 1982:23-4。

<sup>11</sup> 本來，這個書名就會讓人聯想到韋伯的經典名著《基督新教倫理與資本主義精神》，作者在書中確實也做了一些比較，但兩書論述的方式以及設定的對象卻各自不同。眾所周知，韋伯從新教倫理中的禁欲主義出發，透過加爾文宗預定論的教義，神的恩寵這個無從要求也不能抗拒的禮物，深刻地折磨著每個教徒的心靈：得救與否，這是他必須獨自面對的早已決定的命運。為了在俗世榮耀上帝，通過除魅與理性化的作用，新教徒將努力賺錢認作是一種天職、一種倫理，而這個理念作為某種非預期的後果，催生了將追逐利潤認作一種責任、一種使命的資本主義精神。

<sup>12</sup> 該書將 hacker 譯為駭客。但因為在中文裡這個詞具有負面意涵，故除該書書名外，本文中筆者一律譯為黑客，請讀者特別注意。並參閱該書對駭客(hacker)與鬼客(cracker)差異的討論，見該書〈序〉註 3，頁 219。

自這群資訊時代的「匿名」英雄。然而，叫人驚奇的不是這些電腦黑客個個能力高強，相反的，基於自由開放、共享互助的精神，他們透過網路實踐了一種新的倫理。<sup>13</sup>海莫能提出「黑客倫理的七項價值」<sup>14</sup>，即：熱情與自由、社會價值與開放性、活動與關懷以及創造性，其中最後一項也是最重要的一項，創造力，則作為綜合黑客倫理的三個層次（即工作、金錢與網路倫理）並開啓一個與過去時代不同的世界觀。創造力「也就是充滿想像力地運用自我的能力，也就是能夠出乎意料地不斷自我超越，並且帶給世界真正有價值的新貢獻。」（海莫能，2002:167）可惜的是，除了書末匆匆帶過、未及詳述的這個創造力概念外，儘管海莫能以蠻多具體的事例來論述黑客倫理的各個面向，我們依舊難以形成一個整合的概念；換言之，在他的論述中黑客倫理這個概念似乎仍然具有某些各自為政的片面性。因為，我們期待從研究這些倫理規範中，通過分析黑客的個人特質以及黑客們的互動過程，了解黑客社群形成的動力與機制，以及作為一個社群，它與其他群體之間的差異與互動。問題在於：尚未完整定義的概念，無法形成概念間明確的邏輯關係，終究只能達到詳細分類的功能而無法獲得真正的理解。

我們以為：作為「資訊時代的英雄」（Levy 語），推動黑客社群集體行動的邏輯必須回歸更為基本的力量。誠然，黑客們的創造力不可抹滅，但更為重要的是：他們如何確認自己具有創造力，以及確定這個創造力的價值。換言之，對於黑客而言，「你有能力嗎？」「你

---

<sup>13</sup> 海莫能以為，駭客倫理對社會有三方面的影響，即：工作倫理、金錢倫理與網路倫理。首先，黑客以熱情(passion)投入本質上有趣、具啟發性、而且令人愉悅的工作，而這直接衝擊了所謂清教徒的工作倫理，即我們要以效率、速度面對工作，卻又產生日益惡化的異化與疏離。其次，就像學術界一樣，同儕認可是另一個驅動駭客工作的動力，但駭客們更要求結合個人志趣與群體認同。他們公開自己的工作成果，並獲得別人的肯定。最後，網路上的言論自由以及網路資源的自由取得，透過活動與關懷來重新定義網路。黑客們的堅持是：網際網路中的言論自由、隱私權以及積極實現自己理想的主動性，目的在於避免自己成為如電視觀眾般被動的訊息接受者。黑客們也十分了解，完全依賴科技網路不可能實現公平正義的社會，你必須真的關心別人並實際表達出來。使用電腦網路只是一個必要條件，真正的關心才是所有倫理與精神的起點。

<sup>14</sup> 海莫能，2002:165ff。

的能力有多好？」「誰來判斷這一切？」這些是在他們成爲黑客之前、作爲黑客以及判斷別人是否爲黑客的最重要問題。爲了凸顯出黑客社群這種特殊性，讓我們引入禮物文化這個概念<sup>15</sup>：通過送出自己辛苦的傑作，你得到其他黑客的讚賞，並因而確立了在黑客社群中的地位；反之，黑客文化也因爲你的無私貢獻而益形豐富，同時也吸引更多的黑客共襄盛舉。這個概念正是意圖從他們心性（mentality）上的接近，探討這種既可以作爲自我證成的心適性，又可以認作免費贈與的慷慨性，這種雙重性的心理與社會的動力。

另一方面，禮物經濟主要對比於傳統的交換經濟。清楚地，這種觀點還是從工具理性的效益原則出發，重點在論證免費策略的優越性以及形成商業模式的可行性。例如：Barbrook，在〈高科技的禮物經濟〉一文中強調：黑客們主張的禮物經濟，在高科技時代已經成功地構築一個未來的網路烏托邦。這裡的禮物經濟指的是：有經濟能力的獨立黑客社群，將他們勞動成果無償地給與，並意圖替代或淘汰市場經濟的交換體制。他甚至主張：網路上並不是只有那些參與自由軟體的黑客們無償的付出，所有在網上活動的每個人都做出無私的貢獻，可以說，貢獻禮物已成爲網路生活的例行工作。<sup>16</sup>

一般而言，禮物經濟的概念與研究進路，比較擅長處理在政治經濟學脈絡中，禮物的商品化過程。這樣的研究取向有明確的對話對象，也清楚地鑲嵌在既存的社會系統之中，並能掌握禮物與其他力量

---

<sup>15</sup> 這裡，我們先澄清 gift culture（以下皆作「禮物文化」）與 gift economy（以下稱爲「禮物經濟」）之間的差異。正如 Bell 指出：「就社會、團體和個人而言，文化是一種借助內聚力來維護自身認同的連續過程。」（貝爾，1989:81）作爲現代社會的一個特殊領域，文化含蓋了感知周遭世界並努力整合內在精神的諸多範圍。這也意謂著，對文化領域的深刻考察讓我們發現：人們聚集成群的原則已逐漸從階級或地位轉向以消費或品味爲主的認同形式。就這個觀點而言，我們看到在生活信念和社會價值上相互認同的一群人，造就了一個獨特的網路的集體現象。

<sup>16</sup> 依照 Barbrook 的說法，在網路的日常生活中，人們發送電子郵件、參與討論、張貼文章和建構網站等，這已經是禮物經濟的一種表現形式。因爲他們不是將資訊當作商品來銷售，而是自發地通過貢獻禮物，協力互助和共同工作。參見：Barbrook, Richard. 'The Hi-Tech Gift Economy'.  
[http://www.firstmonday.dk/issues/issue3\\_12/barbrook/index.html](http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_12/barbrook/index.html)。



的作用與反作用。但是，作者更有興趣的是：作為賽柏空間的一份子，習氣( *habitus* )因素如何影響網路行動者，以及虛擬社群的我群認同要件。落實來看，既存的網路規範和秩序的歷史緣起，主要的論戰或爭議對往後網路規範的發展起了什麼作用？以及，區隔網路社群的主要因素，如信念、價值乃至實在世界的角色為何？由此看來，禮物經濟的論述有其局限性、片面性和不適用性。因而，本文將以禮物文化<sup>17</sup>為分離點，並將黑客社群的網路集體行動認作禮物文化的原型，嘗試處理後續發生的其他網路行動。自然，面對網路現象，禮物文化與禮物經濟的詮釋面向絕非對立甚至矛盾，差別只是切入點與著重點的不同。<sup>18</sup>

然而，無論我們的觀點與立場為何，（數位）資訊作為我們時代的特徵，標示著我們認識存在處境的中介化：我們已經無法直接面對世界，資訊總是中介著與中介了（*information is always mediating and mediated*）。<sup>19</sup>因此，重新檢視資訊時代的起點，應該是一個必要的步驟。那麼，讓我們回到電腦與網路剛出現的時代吧！

### 三、自由與天賦

「要你對上帝說話，你敢嗎？」……在程式人員心目中，克雷已經是不朽的神。

C. J. Murray

---

<sup>17</sup> 當我們使用「禮物」這個詞的時候，我們必須注意它的歧義性，詳下。而禮物文化的概念則是著重於：強調經濟理性在網路集體行動中的唯一角色，這只是一種片面的見解。但是，我們也不打算將禮物文化的概念推廣到所有的網路行為。本文所指的禮物文化主要指：資源提供者是以網路為主要溝通管道的某個虛擬社群，可供下載的資訊必須與程式相關並且是由社群生產的，而提供的下載服務則沒有特別限定對象，主要遵守網路的匿名性原則。

<sup>18</sup> 參見以下：「自由軟體」和「開放源碼軟體」的討論。亦請參見：Morgan, Eric Lease. *'Gift Cultures, Librarianship, and Open Source Software Development'*, <http://www.infomotions.com/musings/gift-cultures.shtml>。

<sup>19</sup> 數位資訊的解讀必須通過程式的中介，才能重現編碼過的符號與情境，此時訊息的意義決定於其他媒介形式和人們的互動關係。參見：賴曉黎，2000:32-5。

電腦<sup>20</sup>是模擬世界的工具。（賀元、賴明宗、劉燈，1996:11）然而，不論電腦怎樣能幹，電腦是一部實在的機器，是實現計算的具體存在。基本上它的運作方式還是把待解決的問題，轉化為一步一步按指令執行的機器求解過程。程式設計者必須先建立解決問題的模型，即某種解題的演算法，再用電腦語言適當地表達出來，最後再編譯成機器碼由電腦進行運算。因此，程式開發的過程就是人們使用各種電腦語言「模擬世界，加以處理」。質言之，通過某種模擬的理論，程式在電腦中建立了一個虛擬的世界，亦即：程式設計的過程就是創造世界的過程。<sup>21</sup>

相互連接是資訊時代的主題，而電腦、網路以及讓所有電腦共同運作的協定，是資訊時代的基礎架構。這些最能代表我們時代特色的發明，都是由一群充滿熱情、滿懷理想的黑客們，他們以互助合作、自由共享的方式發展出來的。可以毫不誇張的說，沒有黑客，資訊時代將會是另外一番面貌。

在我們習以為常的電腦出現之前，黑客們是第一個看出電腦裡潛藏的巨大力量，並努力去落實這些夢想的人。不過，黑客們看到的這個新天地充滿了未知與挑戰，而要實現一個從無到有的理想也沒有那麼一蹴可幾。創造世界本來是一件巨大的工程，經常要耗費時日去找程式裡的臭蟲(bugs)、並修正錯誤。「造物主」必須是一個心智超群、熱情專注的靈魂，為了一個程式而徹夜不眠，直到無法再改善為止。這樣的工作單調而沈悶，過程更是孤獨而寂寞。然而，沈浸於解決問題的樂趣以及馳騁在自己創造的世界中，這種「爽感」又豈是我們這些終端用戶(end user)所能設想的。確實，馴化電腦並因而擁有技術權力，並不是驅使黑客們拼命工作的最重要動力，相反的，是這種從無中生有(ex nihilo)的造物主的角色，才吸引了無數絕頂聰明又熱情洋溢的天才黑客。

---

<sup>20</sup> 如果我們將歷史發展考慮進來，電腦的意義將會非常廣泛，其中包含型式與用途的差異。如伺服器、IA 等。因此，這裡的電腦只是一種簡化的說法，主要指所有可以連接上網的個人電腦。

<sup>21</sup> 這也可說明，何以程式設計的第一個範例經常是讓電腦秀出：Hello, world!

黑客的基本性格就是：反抗既存文化和社會秩序，以及懷疑和輕蔑任何中心化的權威。<sup>22</sup>早期的黑客主要反對主機型電腦( mainframe computers )的資訊控制權，並進一步要求解放電腦，讓電腦的力量回歸社會。他們的努力宣告了主機型電腦的沒落，確立了電腦發展的軸線，過渡到現今的個人電腦。不過，以今天的標準來看，那時候的微電腦實在太簡陋了。除了必須自行組裝，沒有鍵盤或其他輸入裝置，電腦執行的程式也要自己編寫。面對這個史無前例的發明，就算黑客也常常不能讓它正常運轉。但是，用程式來揭開禁錮電腦力量的封印，馴化電腦讓它在我的意志下為我所用，又是這群黑客們的無比挑戰。於是，他們組成各種電腦俱樂部，例如「家釀電腦俱樂部」(Homebrew Computer Club)，相互交流組裝電腦的經驗和程式寫作的心得；同時，俱樂部也成為黑客們電腦解放文化和資訊自由共享的根據地。<sup>23</sup>

黑客在電腦科技領域開疆闢土的行為方式，Levy 稱之為「黑客倫理」。<sup>24</sup>其中，最為大家重視甚至引起爭議的就是：「所有的資訊都應該是自由的( All information should be free )。」這是因為"free"一詞存在著含混性和曖昧性，即：自由或免費。自由首先是一種不依賴，沒有束縛，也因而只能是一種自我依賴( self-reliance)。<sup>25</sup>此處資訊以一種擬人化的方式處理，實際上卻是黑客對資訊所做的一種投射。黑客凸顯自由的目的，就在強調個人不假外求、獨立自主和自我依靠的主張。然而在電腦的世界中，這種自由的實質只能通過自己撰寫一個完美無暇的程式來呈現。憑藉一己之力，從桀驁不馴、冰冰冷冷的電腦裡，創造一個多采多姿的、富含意義的世界，這個絕無僅有的工作

---

<sup>22</sup> 參見：Brand, 'We Owe it all to the Hippies', 1995,  
[http://members.aye.net/~hippie/hippie/special\\_.htm](http://members.aye.net/~hippie/hippie/special_.htm)。

<sup>23</sup> 參見：Levy, 1994:201ff。

<sup>24</sup> 所謂黑客倫理大致可以歸納為：(1).電腦（以及可能會教你某些世界的運作方式的任何東西）的使用應該是不受限制與完全的；(2).所有的資訊都應該是自由的；(3).不信任權威——推動分權；(4).評斷黑客的應該是他的開關活動（hacking），而不是其他偽標準：如學歷、年齡、種族或地位；(5).你能在電腦上創造藝術與美；(6).電腦可以使你的生活變得更好。參見：Levy, 1994:39-49。

<sup>25</sup> 參見：Clarke, *Freedom of Information?*,  
[http://www.firstmonday.dk/issues/issue4\\_11/clarke/](http://www.firstmonday.dk/issues/issue4_11/clarke/)。

正是黑客自滿自足、自我證成的方式。事實上，能夠自由地撰寫程式、運用資訊<sup>26</sup>，並且通過這種不受限制的行動標示出自己的自由，這樣的能力就是一種天賦( gift from God)。

相同的，網路發展史也是黑客們披荆斬棘、一步一腳印的開拓史。在黑客們的努力經營和建構下，這個名之為「新疆域」、「網路新西部」等的賽柏空間，被認作是獨立、自主的新天地。這裡的新，不是地理意義或空間位置的新，而是精神和文化意含的新。這是一個沒有人控制，也還沒有人想要擁有的化外之地，一個處在無政府狀態的新邊疆( frontier)。黑客們想要在現實世界之外，建立一個不受現實政治、經濟等支配的烏托邦。<sup>27</sup>在這個新興場域中，黑客社群的範圍就不再局限於實際的地方或場所，聚會的形態也突破親身參與的束縛：虛擬社群淘汰了俱樂部，電子郵件或討論群組取代了面對面的溝通。網路具體落實了無阻礙的環境，讓資訊擺脫載體的限制可以充分自由的流動。通過自由的資訊，擁有資訊的自由的黑客們更容易形成更大的群體。終於，隨著網路成長且不斷擴大的黑客社群，共同創造出一個獨特的工作模式，並威脅到現實世界的軟體霸主。<sup>28</sup>

在無障礙的環境中流動以及能夠克服阻力保存自身的完整，這樣不受限制的資訊，才能完成自我的表達並且實現自我的確認；在具現的資訊宇宙中，藉著展開獨創的虛擬世界，成就了資訊自依而非依他的本性。徜徉在無拘無束的資訊之海，自由地運用自己的天賦才幹，在自己創造的虛擬世界中，黑客們展現出自己的天賦。換言之，自由的資訊是呈現天賦能力的必要條件，而資訊的自由則是天賦能力的表現形式。<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> 一般而言，資訊包含兩個部分：程式(program)與資料(data)。程式指的是資訊的普遍性與抽象性，而資料則是從資訊的特殊與具體這個面向來看。

<sup>27</sup> 參見：Barlow, J. Perry. 'A Declaration of the Independence of Cyberspace'.  
<http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>。

<sup>28</sup> 正如 ESR 所說的：「廉價的網際網路是 Linux 模式演進的必要條件。」

<sup>29</sup> 然而，這樣的資訊首先必須具有非物質的特徵，並且必須從共享關係的角度予以認識。參見：賴曉黎，2000:18-20。

既然自由是不依賴，而資訊的自由就是天賦展現的方式，那麼黑客們只是極端獨我論的信徒或是古代隱士的現代版本？當我們提到不依賴的同時，意謂著接受自己以「在世存有」的方式，承認自己存在於某個特定的世界之中。只不過我們的行事，根據的不是周遭世界的要求或是他人的看法，而完全依靠自己的見解和判斷。在我們與他人共享的世界裡，天賦擁有者之間的碰撞並不少見；「英雄惜英雄」這樣的場景總會出現在相互了解、相互欣賞和相互尊重的兩個獨立的、面對著的精神。就像自我依賴的人通過資訊的自由與自己內在的天賦合而為一一般，藉著其他具有天賦者對你天賦的承認 ( recognition )，兩個精神因而共享了雙方的天賦。由具有天賦的同儕所做的同儕檢驗 ( peer review )，才能證明你天賦的真實性；換言之，這群擁有天賦的黑客圈 ( hackdom )，他們是否承認和共享你的天賦，才是你進入社群的要件。因此，ESR<sup>30</sup>說：「如果你是這個文化的一部分，如果你對這些種種有所貢獻，而且這個文化裏的其它成員也認識你，並稱你為黑客，那麼你就是黑客。」 ( Raymond, 1999:232)

總之，黑客彰顯自己天賦的方式，必須能夠自由地運用不受束縛的資訊並且讓資訊展現出自由的創造性。同時，通過自由地呈現出你自由創作的成果，黑客社群承認並接受你的天賦，將這個貢獻納入整個黑客文化中。這樣，你也就成了黑客社群的一份子，作為黑客與其他黑客共享這個黑客文化。自然，「人們不可能完全依靠想要獲取別人的承認而工作，但來自同儕的肯定卻絕對是工作完成的真實回報。」 ( Raymond, 1999:101-2)

這樣看來，網路的發展和成長，甚至流傳並影響至今的規則與文化，最初的淵源可以追溯到這群網路先鋒；換言之，絕大多數的終端用戶在網路上活動的場域（百姓日用而不自知），是黑客們早已為我們預備好的世界。可以這樣說：在網路上每個人都是平等的，但有些人似乎比其他人更平等。

---

<sup>30</sup> 開放源碼運動的主將 Eric S. Raymond，網路上大家暱稱他為 ESR。

## 四、免費與禮物

採用禮物文化是因為豐饒而非缺乏。禮物文化崛起於生存物資沒有明顯匱乏問題的群體。 ESR

對資訊時代的解讀主要可分為「嶄新說」和「延伸說」二種：前者宣稱新社會已從舊社會中誕生，資訊社會與過往的社會根本上是不同的；後者主張，現代社會中資訊固然舉足輕重，但實際上這個趨勢只是過去的延續。(Webster, 1999:8-9)無論採取那種立場，他們都同意：現代社會主流的運作規則，還是資本主義利潤極大化法則。因而，以資訊的自由作為天賦的展現形式，這只是資訊時代發展史的一個側面。另一個側面是，如何將資訊納入主流範疇，並以之取得最大可能的利益；也就是說，通過將資訊定著化與物化的手段，將共享的資訊轉化為具交換價值的資訊。

作為一種物的存在形式，資訊的流動性與完整性立即有了限制。資訊本身不再無重量，傳遞資訊也就開始有阻抗。實體化的資訊成為可佔有的物，成為我可以支配的物。現在，我擁有資訊、擁有對資訊的意志性支配，即我有權依照我的意志來使用此資訊。如此，資訊就從本具的共享性（也就是資訊的雙重性：既在此又在彼，既不為此所有亦不為彼所有）轉化為或為此所有或為彼所有的狀態。具有這種或在此或在彼的狀態，資訊就成為可以交換的物。現在，資訊從屬於擁有者的意志，定著於此種關係並形成關係性的獨佔，因而限制資訊與他物建立關係的可能。<sup>31</sup>

為人佔有的資訊具有交換性，而這交換性要通過停滯和封閉資訊才能取得：在資訊傳遞的過程設下障礙或是重新編譯資訊並加密保護。現實中，軟體<sup>32</sup>廠商掌握著讓資訊具交換價值的關鍵，利用資訊科技、社會規範、威脅利誘等多重禁制，限定資訊流通的範圍，讓資訊只能在封閉和專屬的系統內運作。<sup>33</sup>首先，程式設計者或出資者擁

<sup>31</sup> 參見：賴曉黎，2000:14-7。

<sup>32</sup> 一般而言，軟體包括程式、說明文件、使用手冊等，範圍較程式大。

<sup>33</sup> 你硬碟中的所有資料，如果都是使用微軟的作業系統與軟體，那麼理論上，微軟對你所有的資訊，都有強迫抽稅的權利。例如：MS Word 昇級後的相容問

有軟體的所有權，他們直接掌控接觸、修改和散佈軟體的權力，並禁止別人接近和拒絕秘密公開。接著，通過禁止複製，資訊的流動受到拘束；通過封閉源碼，完整的資訊被遮蔽起來。從著作權法到智慧財產權法，到處都是資訊流動的路障；通過源碼的編譯和商業機密法，軟體的祕密被禁錮起來。<sup>34</sup>至此，軟體終於完全地「為（某）人所有、為人所治、為人所享」(software of the person, by the person, for the person)。

作為軟體業的典範和原型，微軟大量採用包括獨佔程式、專屬系統以及各種封閉源碼的程式開發原則等，大幅降低資訊的自由度，並讓原本共享的資訊成為交換的資訊。這樣，我們造就了人類文明史上最富有的個人，人人也都想成為比爾·蓋茲第二，大家都同樣地做著一夕致富的夢。<sup>35</sup>

從資訊自由的觀點來看，程式是一種天賦能力的展現，它是黑客自我證成的一部分，資訊的免費只是附帶的結果。重要的是你的工作成果能不能展現自己、取悅自己，得到黑客社群的承認、對黑客社群有貢獻。一句話，「just for fun and for other's respect」（心適就好，又能得到尊重）。作為物且具有交換價值的資訊，從生產流程進入競爭市場，資訊成了商品並有了一定的價格，免費的資訊變成一種禮物的提供。然而，就資本主義的邏輯而言，禮物只是免費的商品。資訊成為商品標價行銷，成為產業利潤之所在，這讓免費資訊的範圍有了極大的局限。建立品牌、打擊對手或維持佔有率等，無不可以以免費為手段，但終極目的則是獲取更大的利益。或是犧牲某部分商品利潤，或是壓低商品某段時間的價格，「失之東隅，收之桑榆」，不過是商業模式中的策略。因此，不論鼓吹新經濟或知識經濟者如何議論，若要在我們社會中起一定的作用，他們終究要面對：如何降低成

---

題。參見：洪朝貴：〈我不用.doc 檔〉，

<http://www.cyut.edu.tw/~ckhung/published/997nodoc.shtml>。

<sup>34</sup> 參見：Branscomb, 1996:192ff。

<sup>35</sup> 有人主張：「Information wants to be free, but creators of information need to eat。」但這裡的資訊已經都是物化和實體化了。參見：Clarke, *Freedom of Information?*, [http://www.firstmonday.dk/issues/issue4\\_11/clarke/](http://www.firstmonday.dk/issues/issue4_11/clarke/)。

本，增加利潤的根本問題。專家們為此費了不少腦筋，答案卻也不過是：免費是確保總體利潤的策略。<sup>36</sup>

質言之，以免費的觀點看待資訊，是將資訊認作一種可以擁有的物，再從它的交換價值的角度予以訂價。不論你是「放長線、釣大魚」，或是「周邊免費、核心收費」，這些意圖利用免費策略獲取最大利潤的手段，只是在時代轉變中原本商業模式的另一種變型。他們深刻了解資訊時代的特質，並善於運用和轉換這些特質。他們的禮物是包著免費外衣的商品，而網路不過是另一個淘金的地方。

## 五、自由軟體與開放源碼軟體

作為集體行動的原型，黑客社群將自己的工作成果讓人從網路上自由下載、免費提供，被認作是 free gift。這些 free gift 絕非粗製濫造的俗物，相反的，作為天才的作品，它使冰冷的機器有了親切的面貌，讓我們接觸到前所未有的世界。不過，這種不媚俗、反常規的作為卻很難被常民理解，也經常被誤作異類或怪胎。如前所述，當 free（自由或免費）的曖昧性，再加上 gift（天賦或禮物）的歧義性，我們應該可以感受到：要清楚描述他們行動的集體性效應，其難度是非常高的。底下，我們且以自由軟體（Free Software，簡作 FS）與開放源碼軟體（Open Source Software，簡作 OSS）之間的爭議為例，說明這個問題的複雜性，以及黑客運動的轉折。

RMS<sup>37</sup>相當深刻地理解到資訊的共享特性：既在此又在彼，既非此所有亦非彼所有。他一針見血地主張「軟體不應有主」，當軟體不為人所有時，通過解消軟體的實體性，讓它回歸社群共享。因為，當軟體的自由只是擁有者對軟體的自由意志時，軟體就失去自由；唯有

---

<sup>36</sup> 資訊的正反饋效應，使它的價值提高但價格降低，接近免費或直接就免費提供。先提供某部分免費，再通過提高其他部分的利潤確保總體利潤不變甚至增加。例如：之前的 Netscape browser 是免費的，但後端的 server 就一點也不便宜。

<sup>37</sup> Richard M. Stallman（網路上大家暱稱他為 RMS）於 1984 年創立自由軟體基金會，致力於消除加諸電腦程式上的複製、再散布、理解和修改的限制。



整個社群，無論你是開發者或使用者，也就是人類全體，都能自由地支配軟體，我們才能獲得最大限度的自由，唯一的條件是：你不能再限制軟體的自由。換言之，通過限制個人對軟體的權利，保證了所有人運用軟體的自由：限制個人的自由，達成自由的軟體。具體的作為是透過「反版權」( copyleft )的授權方式，既保護使用軟體的所有自由，更堅持任何改進必須回饋社群。換言之，這種稱為 GPL (革奴大眾公有版權) 的授權方式，讓所有人毫無束縛地使用軟體，也沒有人能獨佔軟體的所有權，更重要的是，要求開放你的貢獻給社群共享。因此，GPL 以遞迴方式保障所有人使用軟體的自由，同時它也具有感染性，會改變軟體的所有權狀態，並不斷擴大它的影響範圍。<sup>38</sup>

GPL 機制是由某個有天賦能力者啟動，提出一個心適的、有趣的程式開發計劃，並提出初步的成果。接著「只要它可以使潛在的協同發展者相信，這個程式在可預見的未來大有可為。」<sup>39</sup>程式作為一種天賦的呈現，它吸引並匯聚一些同好，共同為創造一個新的理想世界而努力。這個被宣告為 GPL 授權的程式，進入一個正反饋循環，自由的資訊因而開啓了自由的自我再生產機制。到了程式的階段性結束時，整個程式開發計劃以一群天才的努力成果呈現，即：程式具現了資訊的自由。簡言之，GPL 是追求自由者的大本營，同時也是保障天賦能力不被濫用的防火牆。而整個 GPL 程式庫( Library )就成為天賦展示庫，並以禮物的形式供人們自由使用。

「軟體不應有主」，雖然得到許多黑客的支持並以實際行動壯大 GPL 的力量，但是這種釜底抽薪的斷裂作為，徹底違背社會既存的「利潤導向」原則，自然與絕大多數軟體業者格格不入。原本為了保障自由的機制，現在成為與商業邏輯相互隔絕的藩籬，甚至形成水火不容的局面。因而，在面臨商業勢力不斷侵蝕下，黑客社群終於走上理想

---

<sup>38</sup> 洪朝貴指出：「所謂 copyleft 指的是：任何散佈 (無論有償或無償) 軟體的複製版或修改版的人，都必須將作者賦予使用者的自由傳遞下去，任何使用者不得剝奪更下游使用者的自由。符合這種精神的軟體即稱為 "copylefted software"; 而革奴大眾公有版權 GPL 即是一個 copyleft 觀念的實例。」參見：<http://www.cyut.edu.tw/~ckhung/published/98bip.shtml>。

<sup>39</sup> 參見：<http://www.linux.org.tw/CLDP/doc/Cathedral-Bazaar-9.html>。

與現實之間的抉擇點。ESR 認為我們應該避免「免費」這個概念的刺激，要用「開放源碼軟體」來爭取商業界的支持，讓商業界了解 OSS 成功的原因，這有助於我們爭取盟友、邁向成功。

然而，FS 也好，OSS 也罷，其實基本上都是同一群人。爲了找到維繫社群的最大公約數，OSS 真的是煞費苦心。從開放源碼的定義第一條：免費自由再散佈( Free Redistribution )，即：允許你自由組合軟體元件，販售或贈與也不受限制，且 OSS 授權不可以對任何再散佈收取費用。<sup>40</sup>這裡 OSS 以模糊的方式低調處理軟體所有權問題，並試圖建立適用性更廣、解釋性更完整的定義。應該說，OSS 的更大願景是：要在商業文化中注入資訊自由的精神，建立新的軟體開發模式。

從開發軟體的流程來看，源碼是程式設計者想要表達的意思以及程式的設計理念，是整個軟體最核心也至關重要的部分。因此，今天絕大多數的軟體廠商都選擇封閉源碼的方式，來進行軟體開發。開放的原意是爲了讓資訊可以直接了解，並有利於資訊在不同軟體之間的交換，原本就是與封閉對立的概念。而開放源碼直接地挑戰了軟體廠商現有的開發模式，並且主張「開放源碼通過大量、獨立支持者的同儕檢驗和源碼的快速演變，來提高軟體的可靠性和品質。」<sup>41</sup>最著名的例子就是 Linux 的開發模式。Linux 採取將源碼釋出於網路上，通過充分溝通和有機連繫，黑客們可以研究、修改並補正。事實證明，這種開發模式不僅加快了軟體的開發速度，軟體因而更可靠、更優良。較之傳統封閉或教堂式的軟體開展模式，Linux 這種市集模式不僅可行而且十分優越。因此，開放源碼運動反對那些使人完全無法取用軟體原程式碼的封閉政策。自然，他的頭號敵人就是微軟。也因而，IBM, Sun, Oracle, Corel, Apple 等反微軟聯盟，之後也都紛紛宣佈加入開放源碼的陣營。

然而，開放源碼的終極意義是讓天才的心靈間有自由交流的可能，對我們一般終端用戶根本不起作用。在所有權上面的退讓，換來了不少軟體廠商共襄盛舉，也曾經在全球造成一股 Linux 旋風。此

<sup>40</sup> 參見：<http://www.opensource.org/docs/definition.php>。

<sup>41</sup> ESR 有關開放源碼的相關論述，參見：<http://www.tuxedo.org/~est/>。

時，開放源碼的重點著重在建立可行的商業模式，也就是可以獲取「適當」利潤的經營方式。看起來開放源碼運動似乎指出黑客社群應該發展的正確道路。但是，正如 RMS 擔心的：「模糊軟體有主的做法，會造成自由的喪失。」各公司都推出「自己的」開放源碼計劃，並對授權許可的範圍多少有些限制，甚至某些條款還預留未來版本可以成為專利的伏筆。於是，對許多標舉 Linux Inside 的廠商而言，開放源碼的意義其實被認作一個來自黑客社群的免費禮物。他們可以省去前段辛苦的研發過程，並直接開發自己的「核心技術」，而這一部分卻又再度封閉起來。另外一些廠商重複著過去「開而不放」（公開源碼但不放棄所有權）的策略，甚至大玩「免費但不公開」舊戲碼，這些確實造成相當程度的混淆，也讓開放源碼運動的進展面臨一定的限制。

總之，展現人類天賦能力的自由軟體，通過主張取消軟體所有權以將使用權回歸全人類的作法，目的在獲取大家最大限度的自由，免費只是一個附帶的商業屬性。事實上，FS 也不反對你透過複製或散佈軟體收取費用，但禁止你以剝奪下游使用者自由的方式牟利。作為自由的再生產機制，GPL 程式庫既成為自我指涉和自我成長的系統，同時也是所有意圖禁錮資訊自由者心目中的毒瘤。另一方面，開放源碼軟體憑藉著優秀的軟體開發模式，志在資本主義的商業活動中佔有一席之地。如此一來，重視成本會計的廠商自然對免費趨之若鶩，而對自由不是冷漠以對就是棄如敝屣。許多專家告訴我們：進入後 PC 時代，Linux 在 IA 市場也會佔有一片天地；在景氣低迷的時代，免費或低價的 Linux 也會吸引更多人的目光。只是，「自由在市場上值多少錢呢？」

## 六、結論與進一步的研究

以個人電腦為起點引發的革命<sup>42</sup>，可以追溯到 1960 年代的黑客文

---

<sup>42</sup> 就像史學家以瓦特發明蒸氣機為工業革命的開始那樣，如果我們一定要訂出一個資訊時代真正起飛的時間點，也許 1971 年英特爾(Intel) 4004 微處理器的誕生，可以算是一個起點。但直到 1975 年 1 月，Altair 8800 誕生之後，才正式

化。他們勇於反抗既存文化和社會秩序，以及懷疑和輕蔑任何中心化的權威。他們認真對待生命的嚴肅性，反對因循和例行化的生活，因而與當道的主流文化格格不入，於是自我依賴成了他們唯一可靠的根源。然而，在電腦與網路的世界中，撰寫一個完美的程式、創造一個無中生有的虛擬世界，這正是黑客自我證成的方式。而通過近似創世紀的工作，讓他一圓扮演上帝的角色。<sup>43</sup>通過資訊的自由展現自我的天賦，這正是黑客獲得成就感與滿足感，若非唯一也是最重要的手段。不過，這種自滿自足若是只停留在自身之中，即自在的，那麼他還只是一種潛在的、尚未實現的上帝。唯有透過別人的認可、讚嘆，他才不至於孤單、寂寞，特別是得到與他具有相同天賦的黑客們的肯定和承認。這樣，被黑客社群接受並將這個天賦納入黑客文化中，你就以黑客的身份共享整個黑客文化。

另一方面，在資訊逐漸成爲重要資源，甚至造就資訊產業的蓬勃發展時，資訊成爲產業利潤的來源，因而一躍而爲商業邏輯的新寵。資訊作爲可以擁有的物，在市場機制的運作下，成爲商品並有了價格。因而先前爲了市場佔有率或其他商業目的而提供的免費服務，如今都再高唱「資訊有價」的老調。免費的禮物只是商品經濟邏輯下的某種過渡階段，終究，利潤極大化原則才是資本主義的正道。

因著 free gift 這兩個字各自的雙重含意：自由與免費、天賦與禮物，在黑客陣營中也導致某種歧義與曖昧。在理想與現實之間，在自由至上與擁抱商業之間，黑客運動走到一個抉擇點。以 FS 與 OSS 爲代表的兩大社群，分別以自由與開放作爲主要訴求。但與商業界的妥協，在利潤導向的邏輯的入侵與滲透下，資訊的自由與共享這個堅持似乎沒有得到保留，產業界仍然是「合理利潤」的忠實支持者。環繞著「資訊不應有主」的爭議，似乎逐漸不敵「智慧財產權」的攻城掠地與快速推進。作爲資本主義的某種否定形式，對資訊時代有關黑客文化與資本主義邏輯之間的攻防、糾纏和消長，一句話共享與交換的

---

揭開個人電腦革命的序幕。

<sup>43</sup> 正如一位黑客描述操控電腦的感覺：「在那一刻，身爲基督徒的我感覺到我似乎可以體會上帝創造世界時的那種滿足感。」（海莫能，2002:168）

力量，應該是我們必須持續觀察與注意的主要現象。<sup>44</sup>

此外，提到網路，幾乎無可避免的會有「網路無國界」的意見。<sup>45</sup>然而，只要略微了解網路發展史，我們應該就不會這麼理所當然地接受這個說法。儘管宣稱幾億人口連接上網，但是明顯地呈現出地域族群和科技差距的現象。不論是五大洲地理分界，或是回歸傳統的主權國家疆域，網路使用人口的絕對數或比例都有天壤之別。網路版圖有著嚴重的分配不均，這個現象提醒我們：宣稱具有全球化表徵的網路，可能形成更大的數位落差與知識鴻溝。說到底用網路的是人，「網路無界人有界」。在地<sup>46</sup>只是對某一群特定對象的抽象，目的在藉助

<sup>44</sup> 參見：賴曉黎，2000:5-8。

<sup>45</sup> 因為網路具有的即時(real time)、便利與無重量等特性，就直接認定網路無國界，這不僅是天真也是一種誤解。分述如下：

首先，自美國 NII「國家資訊基礎建設」的提出以來，台灣的資訊基礎建設無處不可見美國的影響的痕跡。但這個一開始就定位為「國家資訊基礎建設」的構想，在世界各地造成的衝擊是不同的，如法國原有的電信網路架構因此瓦解。每年台灣 NICI 公布的對照資料，主要也以美國為參照基準。這種以行政一地域為主導的網路建設計劃，姑且不論其中隱含的科技霸權，已先在地宣判「全球資訊基礎建設」(GII)的死刑。

其次，各國通過各種政治手段，設下各種人為障礙。如中國大陸封鎖 google 搜尋引擎，回教國家的民族主義、許多國家對色情認定上的差異、早期台灣政府採購案限定使用微軟系統等。

第三，以強大的國際霸權為後盾，通過智慧財產權談判進一步宰制其他國家，並維持自己在國際社會中的優勢。最近中美智慧財產權談判更要求可說是全世界最嚴苛的條件。以目前智慧財產權的發展而言，網路已經快要進入「步步是陷阱，處處是地雷」的經濟檢查階段。「新經濟」的概念，正是以資訊科技為門檻，以智慧財產權為宰制工具的商業模式。可以想像這兩把利刃是帝國霸權支配的手段和工具。

第四，架接在英文底層上的中文界面，可以說是網路的次等公民（當然還有其他比中文更慘的語言）。「萬碼奔騰」的結果造成資訊自由度大受影響，更不用提各種語言間的原始差異。

<sup>46</sup> 在地，是一個具有實體性指涉的場所。與這場所相關的經濟、政治和文化等領域，必然地烙印著在地的地理、歷史、習俗等的特殊色彩。然而，這個場所並不依靠僵固的空間界線來定義，毋寧是藉著諸領域相互牽制、相互滲透的複雜關係，形構而成的系統；作為一個與其他同層級的系統持續進行著相互推移、相互劃界的整體，它既是諸系統作用的輻湊中心，又是可以在流動變化的過程中自我保存的輻射點。我們不可能認定在地的自滿自足，更不能主張在地本身的空無虛假；固然它自身的變動以及與其他系統的互動，讓在地的特殊性是一個難以明確定義的概念，但正如「自我」這個概念的複雜難解，卻也不意味著我們必須放棄進一步研究的可能。

這個概念掌握網路集體行動的一個側面，並試圖從這個面向找到拼湊總體圖像的一小塊拼圖。特別是，在鉅變的資訊時代中，通過台灣這個「在地」作為文本，作者嘗試解讀其中的特殊性。因而循著本文的思路，下一個我們可以進一步研究與探討的議題，就是「在地的網路禮物文化」<sup>47</sup>。

## 參考文獻

- Gregory, C(1982) *Gifts and commodities*, New York : Academic Press.
- Naughton, John(2000), *A Brief History of the Future*, NY: The Overlook Press, Peter Mayer Publishers, Inc.
- Raymond, Eric S.(1996), *The New hacker's dictionary*, Cambridge: The MIT Press.
- Raymond, Eric S.(1999), *The Cathedral and the Bazaar*, O'Reilly & Associates, Inc.
- Webster, Frank(1999), 《資訊社會理論》，馮建三譯，初版，台北：遠流。
- 丹尼爾·貝爾(1989), 《資本主義文化矛盾》，趙一凡、蒲隆、任曉晉譯第一版，北京：三聯書店。
- 牟斯著(2001), 《禮物：舊社會中的交換形式與功能》，汪珍宜·何翠萍譯，遠流一版，台北：遠流。
- 海莫能(Pekka Himanen)(2002), 《駭客倫理與資訊時代精神》，劉瓊云譯，初版，臺北市：大塊文化。
- 勞倫斯·雷席格(2002), 《網路自由與法律》，劉靜怡譯，初版，台北：商周出版。
- 賀元、賴明宗、劉燈(1996), 《世紀末軟體革命 2》，初版，台北：資訊人文化。
- 賴曉黎(2000), 《共享與交換》，國立台灣大學社會學研究所博士論文。

---

<sup>47</sup> 目前已進行並告一段落者為：中文化軟體聯盟(Cpatch)、中文 Linux 延伸套件(Chinese Linux Extension, CLE)。作者將另文詳述。

## 網頁和網站

洪朝貴：<http://www.cyut.edu.tw/~ckhung/>

Barbrook, Richard. *'The Hi-Tech Gift Economy'*.  
[http://www.firstmonday.dk/issues/issue3\\_12/barbrook/index.html](http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_12/barbrook/index.html)

Barlow, J. Perry. *'A Declaration of the Independence of Cyberspace'*.  
<http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

Brand, Steward. *'We Owe it all to the Hippies'*, 1995,  
[http://members.aye.net/~hippie/hippie/special\\_.htm](http://members.aye.net/~hippie/hippie/special_.htm)

Clarke, Roger. *'Freedom of Information?'*,  
[http://www.firstmonday.dk/issues/issue4\\_11/clarke/](http://www.firstmonday.dk/issues/issue4_11/clarke/)

Morgan, Eric Lease. *'Gift Cultures, Librarianship, and Open Source Software Development'*,  
<http://www.infomotions.com/musings/gift-cultures.shtml>

Raymond, Eric. *'How to Become a Hacker'*, <http://www.tuxedo.org/~esr/>

# Internet as a Gift Culture

**Shao-lee Lai**

**Department of Sociology  
National Taiwan University**

## **Abstract**

This article discusses one important behavior of Internet: downloading. Why do people share their informations, softwares, movies and music etc. with others on Internet? We find hackers' "gift culture" is the archetype of all sharing on Internet. Also, the author tries to indicate the ambiguity of two words: free and gift. "Free speech" is different from "free beer", and "gift from God" is not the same with "a gift of a friend". So the term "free gift" can mean either a talented man who is free from any limitation, or a present without payment. Gift culture then stands at the crossroads: freedom or profits.

**Keywords: hacker, gift culture**