

◀ （上接 4 版）

的殉道者艾伦·施瓦茨(Aaron Swartz)为此甚至付出了生命的代价。他说:“信息也想要自由”,“思想并不属于创造它们的人”,“把信息锁在墙后、必须付费才能获得的做法是错误的”……在因下载和传播了被知识产权法保护的大量论文资源而被逮捕之后,他选择了以自杀殉道(《未来简史——从智人到神人》)。“人格化”关系的特点在于它是“主体间”的双向关系,是人对对象的同情和尊重。拉德布鲁赫在谈到“物的人格化”理论时说:“不只是人具有尊严,物也要向人要求一些东西,要求按照它的价值给予保护和照顾,使人得以使用和享受,此外还要求一个词:爱。这样……人与物的关系就和人与人的关系非常近似了。”(《法哲学》)

其二,“财产”概念对应的往往是“权利”,“资源”概念则更着眼于“责任”。让我们来看看“权利”、“责任”这两种视角下的法学研究差异:前者的研究核心是“权利的主体”,是主体对客体的支配,后者的研究核心是“关系”,是主体之间的相互责任,即胡塞尔的所谓“主体间性”(intersubjectivity),或中国传统法上所谓的“仁”。前者的问题是:我可以做什么、我在何种限度内是自由的?而后者的问题是:我当然是自由的,但我考虑好这样做的后果和责任了吗?前者除了讲法定的义务外,也讲责任,但讲的是逻辑演绎出来的二线责任(secondary liability)或代入责任(vicarious liability),而后者讲的责任,则是一种设身处地的同情责任。前者从自我出发,而后者则是从他人出发。

再从运作模式来看,前者是权利人的许可模式,任何人若要使用权利人的数据财产,都必须事先征得权利人的同意或许可;而后者是使用人的自主模式,也就是说使用人无须他人同意便可自主使用他人已经公开的数据资源,但必须以负责且可持续的方式加以利用,并对由此而产生的后果承担法律责任。凯文·凯利在《必然》一书中说:“‘知识共享’(creative commons)这种利于共享的版权许可协议已被人们广泛接受,它鼓励人们准许他人合法地使用和改进自己的图像、文本或音乐,而无须额外许可。换句话说,内容的共享和摘取是新的默认模式。”

首先,就作品而言,在数字世界,作品将不再是一个被作者支配的客体,而是一个具有自身目的的主体。就像《马赛

曲》,自其诞生的那一刻,就像“带着翅膀的胜利女神”一样,席卷了整个法国战场,而它的作者鲁热(Rouget),尽管仍在战斗(画着壕堑图),但却“像是在坟墓里一样”,听任他的歌如雪崩一般广泛地传播。用茨威格的话说,一切荣誉全“归于这首歌本身”,连哪怕一丁点儿影子也没有落到它的创作者身上。与鲁热的麻木被动不同,200多年后,创造了3D打印机RepRap的阿德里安却清醒主动得多——他并未申请专利,而是使用“开源”,即允许他人自由在网上共享他的设计和技术。艾丽西亚评论道:“我认为开源硬件相当于21世纪的专利制度。开源硬件不仅是开源创新,也是创新民主化。开源硬件不会有20年的专有权。它的好处是,整个群体为你的设计和创新做贡献,并分享各自的衍生产品。它促使原先的设计者创造一个更好的产品并不断完善,而不是把它锁在一个20年的僵局里。”(《3D打印——从想象到现实》)其次,在数字世界,作者的地位和责任也发生了改变:第一,作者是作品的贡献者,而不是决定作品的“上帝”,因为在作品实现自身的连续过程中,每一位作者都会做出自己独特的贡献,从而在作品上打上深浅不一的风格烙印。在作品上署名,并不意味作品是其财产,而是署名者要为作品承担一份责任。就像《三国演义》在其形成流变的过程中经过了无数说书艺人和文人的不断加工,虽然在某个特定阶段,作品会以某个作者的名义相对固定地呈现出来,但其流变或成长的过程却并不会因此停止。进入数字时代,这种原本漫长的历史流变过程,将会以“快进”的方式表现出来。

第二,作者同时成了消费者,或者说,创作者与消费者发生了融合。以3D打印为例,一方面,作者站在消费者的角度,向智能系统提出自己的需求或愿望,再由3D打印机去完成;而另一方面,他又不愧是真正的作者,因为正是他而不是打印机,才给该件打印作品赋予了生命或灵魂。在科幻电影《她》(Her)中,那些真切感人的信件的作者,与其说是信件撰稿人西奥多和他的情人萨曼莎(人工智能OS1),倒不如说是委托西奥多写信的那些信件的真实当事人。数字革命,将会并且正在使每个消费者同时成为创造者——创造的本质不是形式上的无中生有,而是人格的展现——从而使人们能够从重复性劳动中解放出来,变成一个创造性的“诗人”;而他的消费要求,即个性化的、带有想象力的、带着伦理取向的

需求或愿望,就是他的最有价值的创造。

第三,若从知识的财产性出发,会看重交易,而从知识的资源性出发,会看重协作。前者以“契约”为基础,后者则以“共同行动”(Gesammtakt)为基础。我们知道,契约是一项交易,但在数据技术条件下,一种无需或主要目的不在交易的大众协作模式正在兴起。法国公法学家狄骥曾提到一个“共同行为”的概念,他说:“任何一个研究罗马法中关于约定的理论的人,都能够明确地设想到一份契约的心理特征。但是,如果有几种意志在不存在预先协议的前提下汇合到一起,如果各方在虽不具备互相之间的控制,但却具有一个预期共同目的的前提下确定一个相同的目标,那么这便不是一份由他们所签订的契约。我们所看到的,就是今天以‘集体行动’(acte collectif)或‘合作’(collaboration)这一术语来命名,而德国人称之为‘共同行为’(Gesammtakt)或‘协定’(Vereinbarung)’的法律行为。我们也可以用契约这个词,不过我们是在一个与其原初含义相当不同的意义上来用它的。”(狄骥《公法的变迁》,郑戈译,商务印书馆2013年版)应该说,狄骥提到的“共同行为”,在数字技术条件下,被以全新的方式重新唤醒。无论是维基百科的词条编撰,还是“开源”条件下的作品设计和制作,无论是资金的众筹,还是任务的众包,都具有这种共同协作的特征。这种“视而不见的合谋”,使设计者与消费者、提供者与使用者、作者与读者之间的合作关系,具有了一种全新的性质——在传统条件下,工作在相对封闭和独立的时空中进行,作品相对固定而完整,创作者与消费者是分离的;但在数字条件下,工作在开放合作的平台上进行,作品始终处在不断完善之中,消费者同时变成了创作者。

数字世界的“游戏”模式,似乎摆脱了所谓“麻将模式”,即联合体以其全部的力量保护每一个联合者的权利,而每一

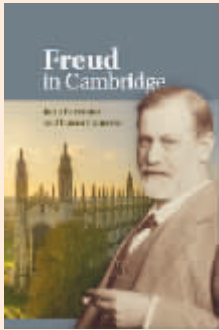
个权利主体在联合体中只服从自己(卢梭《社会契约论》,何兆武译,商务印书馆1980年修订第2版)。它进入一种全新的模式,即“演奏模式”或“建筑模式”。拉德布鲁赫拿一个建筑物里的工人来打比方:“建筑工人既不是通过包含他们所有人的一个整体,也不是通过将它们联结起来的直接关系,而是通过共同从事的工作和从共同工作中产生的共同作品联系起来的。”(《法哲学》)换句话说,在数字技术条件下,人们之间的合作,不像是在一起“搓麻将”,更像是在共同演奏一首乐曲——乐手也好,乐队也罢,目标只一个,就是作品本身。正如拉德布鲁赫所说,“共同体不是一种人与人的直接关系,而是人通过共同的人的使命而实现的一种结合……于是就产生了……一个社会主义世界观公式:共同体中的个性,劳动成就中的共同体”。在这一共同体中,以作品为中心的创作者和利用者不再局限于你卖我买的契约交易,他们之间更多的是为了实现“作品价值”(Werkwerte)的共同协作。

实体经济的特点,是财产的占有和垄断,因此知识的价值,必须借助“财产权利”的概念才能更好地实现——知识产权的大厦,就是这样建立起来的。与此截然不同,虚拟经济的特点,是数据资源的流动和共享。知识作为数据性的公共资源,只有在不断地利用并被注入新的作品之中,才能更好地实现价值。然而,传统的知识产权概念却禁锢了知识的自由流动,使数据特别是知识的资源性价值无法充分实现——知识产权的大厦,由此面临着崩塌。

德国法学家拉德布鲁赫曾形象地将“个人主义的文化”比喻为“文学主义时代”,而将“社会主义文化”比喻为“建筑艺术的时代”,他说:“一本书和它的读者,一幅画和它的观看者,都是个人主义文化的主要形式。戏剧、交响音乐会、建筑都是社会主义文化的主要形式。……取代文学主义年代,款款走来的,是一个建筑艺术时代。”同样,我们也可以说,取代知识产权法,款款走来的,将是一个知识资源法的时代——这个时代将会形成一种类似戏剧、合唱、演奏或建筑艺术中的“同道”(Genosse)关系,即“因为一个共同的事业顺路同行”(拉德布鲁赫《社会主义文化论》)。

(作者为同济大学德国哲学中心研究员) ■

近期英文新书



《弗洛伊德在剑桥》(剑桥大学出版社)

约翰·福里斯特(John Forrester, 剑桥大学精神分析史学家)

劳拉·卡梅伦(Laura Cameron, 女王大学历史地理学副教授)



《赚钱——台湾实业家如何拥抱全球经济》(斯坦福大学出版社)

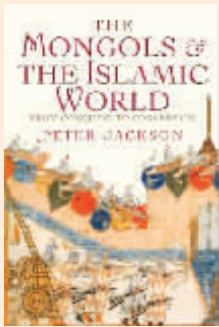
韩格理(Gary G. Hamilton, 华盛顿大学社会学教授)等



《异教徒! 现代哲学奇妙(和危险)的起点》(普林斯顿大学出版社)

史蒂文·纳德勒(Steven Nadler, 威斯康辛大学麦迪逊分校哲学教授)

本·纳德勒(Ben Nadler, 插画师)



《蒙古人和伊斯兰世界:从征服到转化》(耶鲁大学出版社)

彼得·杰克逊(Peter Jackson, 基尔大学中世纪历史荣誉教授)