

第二章 文獻探討

第一節 著作權保護制度

搜尋國內外關於研究或討論著作權方面的論文不外有兩大方面，一是關於法律層面的探討，過去的焦點主要是放在我國著作權法的修訂，或是國際著作權法的比較等，近幾年來由於網路的盛行，關於電子著作權法的修訂和界定，更是諸多國內外論文關心的焦點，舉凡隱私權、合理使用等都是討論的重點；二是關於文化層面的探討，焦點在於英美等擁有大量著作權的國家，如何藉由著作權交易的買賣行為，將帝國主義輸出到世界各國，造成文化霸權的現象，及這些現象對其他國家所造成的影響，重點多放在國家間的政經情勢與文化強弱等相關議題。

但是長久以來，對於著作權授權利用所生的困擾這一務實的問題卻少見有人關心或重視。

一、著作權之發展

我國現行著作權法於民國九十三年八月二十四日立法院第五屆第二會期臨時會最後一日完成三讀程序，並由總統於同年九月一日公布施行¹。

所謂著作，各國在法律上的定義大同小異，我國著作權法第三條第一項第一款將之定義為：「屬於文學、科學、藝術或其他學術範圍之創作。」²，幾次修法對以上定義均未做更動，但拉回更遠的時空，並回顧世界各國著作權發展的歷程，吾人鳥瞰當年對於文、藝、科、技等創作的成果是否應賦予法律上的保護以配合時代的進展及社會的需要，至少可從社會成因及科技發展兩個面向來溯源分析。

¹ 請參閱經濟部智慧財產局網站(<http://www.tipo.gov.tw/>)，相關條文請參閱：http://www.tipo.gov.tw/copyright/copyright_news/930824/93年著作權法修正條文確定版93.8.24.doc。(最後瀏覽日：95.07.06)

² 關於各國對著作的定義，請參閱黃銘傑，日本著作權法現況與相關修正之研究(期中報告)，經濟部智慧財產局委託研究，第13頁，2005年5月。

對於以著作形式出現的文化創新要如何來加以鼓勵和保護，並使其能內化到整個社會，使一般大眾都能享受到文化原創的成果，固可有多種途徑，但其中較有效的莫過於藉由建立一套可長可久的文字條文，並透過立法程序與司法檢驗的交互洗禮，充分賦予法律的效力促其實現。於是透過創作者之創作，予以市場的經濟權益的保障，不但是對尊重權益之人本精神的伸張，而且可以藉著對創作人提供經濟誘因，產生鼓勵創作者繼續從事創作的動機。在這種動機激發下，得以使社會產生更多、更前進之文化創新，也豐富多元社會的內涵。因此，使用法制方式來保護、鼓勵創作，著作權法於是在這樣多元多面的社會歷史條件蘊育下誕生了³。

回顧歷史，其實著作有價的觀念，可從「洛陽紙貴」的成語見諸端倪⁴，著作本身會產生經濟上的價值，更精確的說是與十五世紀起日漸盛行印刷術的運用息息相關⁵；在印刷技術尚未發達的時代，取得著作的成本非常高，因為消費者如要取得他人著作則必須自行或付費僱工抄寫，所以當時著作的價格並不是著作本身的價值，而是花錢請人手工抄寫的費用。但在印刷術發明之後一切改觀，印刷商只要花一次的機器建置費用，加上每一印刷版本的製版費用，即可利用油墨在紙張上大量印刷著作，以銷售著作重製物來獲取利潤，在今日視為理所當然但在當時卻可稱為衍生出一種新的商業模式，此時，著作本身的價值，已經超越手工抄寫的勞力成本，在著作重製物的市場價格與成本之間，出現獲取利潤的空間，此即現代各書局、出版社經營著作商業銷售模式之濫觴。

由於著作權僅保護表達方式，而其表達內容則必須附著於實際的媒介才能受到保護，故著作要估量經濟上的價值即與附載的媒介有直接關係，媒介材料是會隨著科技進步而不斷翻新，於是乎媒介隨著科技發展，依附著媒介的著作權議題也跟著產生變化，甚至可以說，著作權法制史就是科技的發展史。

最早的著作權是要經由審查方賦予的一種權利，英國在一七〇九

³ 賀德芬，文化創新與法制化—著作權法的現代意義，收錄於文化創新與商業契機(著作權法論文集)，第 31 頁至 32 頁。

⁴ 章忠信，洛陽紙貴與著作權的保護，收錄於「著作權法的第一堂課」第 2 至 4 頁，2004 年 8 月。

⁵ 就商業意義上而言，一般多以古騰堡 (Johann Gutenberg) 於西元 1456 年利用活字印刷術印製出第一批聖經，作為印刷術商業應用的開端。雖然遠在宋朝時，畢昇即發明活版印刷術，但這項發明並未受到應有的重視，中國一直到清朝外國傳教士入華傳教時，鉛字活版印刷才廣泛活用。

年首先創設審查制度的著作權法案—「安妮法案」(The statute of Anne；一七一〇年通過)，到了一七八三年美國康乃狄克州則出現了北美首部與著作權有關名為「鼓勵文藝與創造法案」的州法，也為一七九〇年美國聯邦通過的第一部成文的著作權法奠定下了基礎。英國與美國在十九世紀間分別催促其國會通過雙邊著作權協定以遏止盜版，朝向跨國間的著作權保護邁進。

例如前述英國的「安妮法案」是印刷術逐漸普及所促成的，隨著照相技術、電影技術及攝影機的發展，美國的著作權法也逐漸擴張著作權保護的標的。影印機、數位錄音設備、錄影機、電腦、網際網路等新科技的出現，更是不斷的衝擊傳統的著作權制度。

再以著作權法上「重製」的概念為例，重製雖是把著作拿來重複製作而重現著作的內容，但是隨著新科技的發展，從「印刷重製」到「數位重製」，光是「重製」的概念及範圍著作權法就必須不斷地調整，只是法律修改的腳步遠遠趕不上科技發展的腳步，於是法令充滿灰色地帶，走太快怕箝制科技；固守法令界限卻又無法解決新興問題，這種「科技矛盾」，是著作權法永遠的痛⁶。

印刷術的發展，促使著作得以作為商品販售且獲利頗豐，在文人雅士薈萃的英國，就成為皇室犒賞貴族的恩典，將印刷術專屬特權(privilege)授予印刷公會，而成為著作權保護的前身；但在印刷術日漸普及之後，此一特權因仍僅由少數人壟斷造成極大的不公，而引發其國會議員的不滿，英國皇室遂擬議取消公會之印刷特許權，此時公會為維持其既得利益，乃轉而向皇室請求改由保護著作權人之訴求出發，要求國會通過法案保護著作權人之創作，使著作權人得以有商業誘因繼續從事創作，世界第一部著作權法因而誕生。

著作權法制的發展，自英國安妮法案通過以來，不斷地隨著著作利用科技的發展而變遷。進入一九六〇年代後，消費者利用著作的方式產生重大的改變，家庭性的著作利用設備已不止是單純用來再現(play)的功能，更進而成為可以進行著作重製(copy)的設備，例如：錄放音機、錄放影機、光碟讀寫燒錄機等，使得消費者可以輕易自行重製他人著作，例如：利用家用錄音機、錄影機向親朋好友借錄音帶、

⁶ 請參閱 陳宜君 譯，著作權保護了誰？，Siva Vaidhyanathan原著，Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity, (葉玟妤)推薦序第 20 至 21 頁。

錄影帶來拷貝；利用個人電腦加裝光碟燒錄機自行重製他人著作等⁷。

科技發展至此，著作權法制對於著作利用必須得到權利人的授權或同意的觀念固始終如一，但新的難題出現了，早期在思考著作權的利用時，通常都是以單一著作出版品上僅存在單一著作權的利用型態為主，例如：書籍是一個語文著作，繪畫是一個美術著作，而只有在例外的時候，才會發生一個著作出版品上，會存在好幾個獨立的著作權。然而，隨著科技的進步，著作表現的型態增加，多數著作結合為一個著作出版品的情形也隨之增加，例如：錄音的技術出現後，音樂可以透過錄音帶等更廣泛的傳播，但這種音樂產品就會同時涉及歌詞、曲、錄音著作等，取得授權的困難也開始複雜化；然而當流行音樂只以重製錄音帶的型式出現在著作權交易市場上時，其實問題也還不大，唱片公司自行取得詞、曲著作權人的同意，即可合法地提供音樂產品給消費者。但像 KTV 這種新興的著作利用型態產生後，伴唱帶將詞、曲、錄音著作與視聽著作結合，同時又涉及使用者公開演唱可能屬於公開上映、公開演出，則須另行取得授權否則就有侵權之虞，開始造成整個著作權市場授權協商、侵權取締的合作或鬥爭的排列組合。

日益成熟的數位技術已可將絕大部分的著作類型，轉換為 0 與 1 的數位格式，多個著作權存在單一著作出版品上的可能性隨之大增，加以網際網路寬頻趨勢及不斷推陳出新的分享軟體，使得數位著作傳輸利用只是時間長短的問題，而不再有其他技術上的障礙，大勢所趨透過網路提供多媒體服務已成為二十一世紀的稀鬆平常，在此種情形下，數位著作所面臨的首要課題，即是單一著作出版品上存在多數著作權是否都已取得授權或同意，只要當中有任何一個著作權有侵權之虞，在法言法準備上市的著作即可能因此無法順利商業利用，同一著作其他權利人也可能無法因此獲取適當報酬。影響所及，在非法重製非常容易及隱密，而合法提供著作的管道又因權利紛雜難以順利取得的情形下，許多權利人只能坐視其著作權受到侵害，卻無法享受數位及網路科技所帶來的好處，對於數位科技產生反感乃屬極正常之事。

除了前述單一著作出版品上存在多數著作權之問題外，即使利用單一著作亦可能同時涉及多數的著作權能，例如前述到 KTV 歡唱

7 益思科技法律事務所，數位科技對著作權授權契約及合理使用範圍之影響之研究，經濟部智慧財產局委託研究，91 年 11 月。

時，尚未開口整個包廂已充斥著作權的詞、曲的音樂著作及伴唱帶的視聽著作有無取得授權的問號，點唱後又有公開演出是否取得同意的疑惑，怎不令人掃興？再如利用人已合法取得錄音著作將之壓縮為MP3 檔案供已聽賞，是否必須再取得重製權？而未經許可擅將他人錄音著作內容放置於網路上供他人下載，則屬侵害原著作權人之公開傳輸權；又如時下流行的網咖提供電腦遊戲供消費者娛樂時，務須同時取得重製權及出租權；就連美術著作在網路上展示時，也須取得重製權、公開傳輸權。而將多數著作權與多數著作權能複合在一起，就成為法律關係難以釐清的著作利用型態，而這種型態，卻可能是未來網路上著作利用的常態，如何透過制度性的規畫，使著作權人及著作利用人均可由愈來愈多的著作利用活動中彼此獲益，良好的著作授權機制將會是最主要的關鍵點。

至於一般民眾為私人非營利目的而重製他人著作的適法性又是另一重要問題。一方面是由於民眾多屬於「利用」著作的地位，而非「重製」著作，二方面則由於民眾即使「重製」著作，之前其所利用之工具或因相當昂貴並未普及，或因重製能力有限，可能並未對著作權人產生重大影響。然而，當著作重製的機器個人化、家庭化之後，未經合法授權「重製」著作的行為人，已不再如立法時之想像，侷限於擁有龐大財力的商業利用人，而是社會中數以千萬計的一般民眾，也在在衝擊著作權法原本規範之目的與方式⁸。

二、著作權之誕生—創作保護主義

著作行為乃著作權發生之原因。著作行為係事實行為，一旦完成，第一次著作權即行發生(著作權法第十條)，原則上著作人格權及著作財產權同歸屬於著作人所有；惟所謂著作完成，並不以全部完成為必要，雖屬部分完成，但如在客觀上已有保護的價值，亦屬著作權法所稱之著作而產生著作權。

著作權之發生並不需要任何形式或手續，著作人於著作完成時，即當然享有著作人格權及著作財產權。故著作權之保護要件不以登記或註冊取得著作權執照或登記簿謄本為必要，只要著作完成即受保

⁸ 益思科技法律事務所，著作物重製設備補償金收取制度之研究，經濟部智慧財產局 93 年委託研究，第 1 頁。

護，此亦為目前大多數國家所採用之制度，稱為「著作權自動產生原則」，又稱為「創作自動保護主義」⁹。

依照國際規範及大部分國家的著作權法，著作只要符合原創性的基本要求，無論品質好壞，均無庸透過登記或註冊程序，即可於創作完成時起取得著作人格權及著作財產權；惟在制度的設計上，因慮及公益的因素，大部分國家都會採取某些立法政策，把認為必須要讓公眾自由利用方不致造成壟斷極少來源的特定類型的著作排除在著作權保護之標的¹⁰。至於著作權所保護者係創作的表達方式，而不及於其所表達前置的思想、程序、製程、系統、操作方法、概念、原理、發現，故單純且尚停留在腦中的好點子則是無法受到著作權法保護的另一類型。例如：語文著作保護的是文字的敘述，但文字敘述所傳達的觀念不受著作權法的保護。

我國著作權法所稱的「著作」，指屬於文學、科學、藝術或其他學術範圍的創作，共分為十一類¹¹。著作人依著作權法所享有的著作權分為著作人格權及著作財產權。著作人所享有之著作人格權包括公開發表權、姓名表示權及禁止不當修改權。著作人所享有之著作財產權則因不同之著作類別分別包括重製權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開展示權、公開傳輸權、改作權、編輯

⁹ 羅明通，前揭書，第 253 頁。

¹⁰ 著作權法第 9 條規定：「下列各款不得為著作權之標的：

- 一、憲法、法律、命令或公文。
- 二、中央或地方機關就前款著作作成之翻譯物或編輯物。
- 三、標語及通用之符號、名詞、公式、數表、表格、簿冊或時曆。
- 四、單純為傳達事實之新聞報導所作成之語文著作。
- 五、依法令舉行之各類考試試題及其備用試題。

前項第一款所稱公文，包括公務員於職務上草擬之文告、講稿、新聞稿及其他文書。」

¹¹ 著作權法所稱的「著作」，指屬於文學、科學、藝術或其他學術範圍的創作，共分為十一類：

1. 語文著作，包括詩、詞、散文、小說、劇本、學術論述、演講及其他之語文著作。
2. 音樂著作，包括曲譜、歌詞及其他之音樂著作。
3. 戲劇、舞蹈著作，包括舞蹈、默劇、歌劇、話劇及其他之戲劇、舞蹈著作。
4. 美術著作，包括繪畫、版畫、漫畫、連環圖（卡通）、素描、法書（書法）、字型繪畫、雕塑、美術工藝品及其他之美術著作。
5. 攝影著作，包括照片、幻燈片及其他以攝影之製作方法所創作之著作。
6. 圖形著作，包括地圖、圖表、科技或工程設計圖及其他之圖形著作。
7. 視聽著作，包括電影、錄影、碟影、電腦螢幕上顯示之影像及其他藉機械或設備表現系列影像，不論有無附隨聲音而能附著於任何媒介物上之著作。
8. 錄音著作，包括任何藉機械或設備表現系列聲音而能附著於任何媒介物上之著作。但附隨於視聽著作之聲音不屬之。
9. 建築著作，包括建築設計圖、建築模型、建築物及其他之建築著作。
10. 電腦程式著作，包括直接或間接使電腦產生一定結果為目的所組成指令組合之著作。
11. 表演，指對既有著作之表演。

權、出租權及散布權等十一種權能¹²。惟須注意者，乃不同種類的著作會因上述各種權能的行使與該類著作本質可能會有不相容的情形，故除每類著作均有重製權、出租權及散布權外，並非所有著作均有上述全部權能，例如語文著作就其本質上並無公開上映及公開展示權的可能，至於音樂著作、戲劇舞蹈著作除無上述兩種公開權利外，本質上亦無公開口述權的機會。

基本上依我國學者之通說，我國對著作權之本質認係採二元論，即認為著作權含有著作人格權及著作財產權二元之權利。兩者係對立且並存的權利，互為獨立而不衝突。故著作權係包含性質不相同之「雙重權利」(ein Doppelrecht; droit double)。著作權之內容可一分為二，著作人格權不能移轉他人，當著作人死亡後，著作人格權仍視為存續，不能為繼承之標的。至於著作財產權之讓與則具有終局之效力，與一般財產移轉相似¹³。

著作人格權與著作財產權雖然兩種個別之權利，惟在授權利用時卻有時會有交錯之情形；以公開發表權而論，著作往往是因要獲取財產上利益而公諸於世，又著作財產權讓與他人，如權利人享有改作權本得於利用著作時視實際需要予以適度調整，原著作人雖有禁止不當改變權，亦僅能於造成著作人聲譽減損時主張之；至於在人格權最為濃厚的姓名表示權方面此種利益交錯亦難倖免，接著作人之姓名表示權一方面回在排除他人在著作上冒名並使著作之責任歸屬明確，他方面亦在使社會評價歸於著作人一人，而隨社會正面評價之增加，著作人之經濟收益亦因此增加，故姓名表示權與財產權之保護可謂息息相關。

在實務上，著作出版之場合，著作必須授權他人重製，此種重製之授權即等於公開發表之授權；同樣地，公開播送之授權亦意味著公開發表之授權。至於禁止不當改變權，其效力之發揮當在著作財產權行使之際(例如前述之改作權)，蓋此時才有著作內容是否已為他人不當改變之問題，故關係亦屬密切¹⁴。

由於著作之種類繁多，其所具有之著作財產權亦有所不同，所以

¹² 著作權書房，http://www.tipo.gov.tw/copyright/copyright_book/copyright_book.asp(最後瀏覽日:94.07.06)

¹³ 羅明通，前揭書，第94頁。

¹⁴ 同前註，第98、99頁。

讓與契約或授權契約的內容愈詳盡，事後發生爭議的可能性就愈低。為加強國人對著作財產權之認識，試將著作權法各類著作所享有之各種著作財產權的權利列表說明，以資對照比較。

表 2-1 著作權法各類著作之著作財產權權能一覽表

| 擁有權 | 項目 | 重製權 | 公開口 述權 | 公開播 送權 | 公開上 映權 | 公開演 出權 | 公開展 示權 | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
|-----|-------------|-----|-----------|-----------|-----------|-------------------|-----------|-----|-----|-----|-----------|-----|
| 一 | 語文著作 | 重製權 | 公開口 述權 | 公開播 送權 | | 公開演 出權 | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 二 | 音樂著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | 公開演 出權 | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 三 | 戲劇、舞 蹈著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | 公開演 出權 | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 四 | 美術著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | | 公開展 示權 | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 五 | 攝影著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | | 公開展 示權 | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 六 | 圖形著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 七 | 視聽著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | 公開上 映權 | | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 八 | 錄音著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | 公開演 出報酬 請求權 | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 九 | 建築著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |
| 十 | 電腦程式 著作 | 重製權 | | 公開播 送權 | | | | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳 輸權 | 散布權 |

(資料來源:本研究)

表 2-1 著作權法各類著作之著作財產權權能一覽表(續)

| 擁有權 | 項目 | 重製權 | 公開口述權 | 公開播送權 | 公開上映權 | 公開演出權 | 公開展示權 | 改作權 | 編輯權 | 出租權 | 公開傳輸權 | 散布權 |
|-----|----|-------------------------|-------|--------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------|-------|-----|-----|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|
| 十一 | 表演 | 表演人專有以錄音、錄影或攝影重製其表演之權利。 | | 公開播送權。但將表演重製或公開播送後再公開播送者，不在此限。 | | 1. 表演人專有以擴音器或其他器材公開演出其表演之權利。但將表演重製或公開播送後再以擴音器或其他器材公開演出者，不在此限。 | | | | 表演人就其重製於錄音著作之表演，專有出租之權利。 | 表演人就其經重製於錄音著作之表演，專有公開傳輸之權利。 | 表演人就其重製於錄音著作之表演，專有以移轉所有權之方式散布之權利。 |

(資料來源:本研究)

三、著作權的合理使用

根據不同著作權法體制，對於著作權權利主張所額外附掛的限制性機制主要有三種：對於著作權之合理使用（fair use）、法定授權（statutory exemptions）及強制授權（compulsory licensing）。我國現行法對此三種均設有明文規定¹⁵，這三種機制之中，著作權之合理使用規定又為著作權法上最重要也最不易清楚判斷之平衡機制。¹⁶

¹⁵ 我國著作權法第 46 條為法定授權之代表條文。

¹⁶ 黃怡騰，著作之合理使用案例介紹，經濟部智慧財產局委託，第 17 至 22 頁，90 年 8 月。

著作權法設立的目的雖保障著作人之權益，但亦須兼顧公益，因為著作人之創作絕非自行憑空產生，多有傳承自前人之智慧，同時廣受當代社會之教化影響，因此不宜由其壟斷創作之成果，著作權法在特定情形下乃對於著作人之權益作限制與例外規定，允許社會大眾為學術、研究、教育、特定公務利用、個人利用等非營利目的，得於適當範圍內逕行利用他人之著作，此即所謂「合理使用」。我國著作權法於第四十四條至第六十三條就著作財產權「合理使用」設有列舉之規定，且於第六十五條第二項作概括式之規定。著作之合理使用，不構成著作財產權之侵害¹⁷，對於著作人格權亦不生影響（第六十六條），但是合理使用他人著作，仍應明示其出處（第六十四條）。

學者對於著作權之合理使用見解為：「著作權人以外之人，對於著作權人依法享有之專有權利，縱使未經著作權人同意或授權，仍得在合理的範圍內，以合理方法，自由、無償加以利用之主張」¹⁸。易言之，對於著作權之合理使用，並非給予利用人一項新的權利，而是一種特許（not a right, but a privilege），換句話是著作權人對於利用人之行為提出侵害著作權訴訟後，利用人得據此主張其利用行為，係合於著作權法合理使用之要件，擬藉此免除其構成侵害著作權責任的一種訴訟上防禦方法。而自訴訟技術層面而言，著作權合理使用原則，則是侵害著作權的訴訟案件中，經常為被告引用的「正面抗辯」（affirmative defense）¹⁹。

關於合理使用判斷基準，最有名也最為後人津津樂道的當屬十九世紀中葉時，美國聯邦法院法官 Justice Joseph Story 在 *Folsom v. Marsh*²⁰ 一案中，為判斷利用行為是否構成侵害著作權時所提出精闢的見解，其內容如下：

「…對於原告著作內容的使用行為，應達到如何之程度，始屬法律所認可、免責的正當使用，……當然不能徒憑在形式上或是實質上，因為被告係使用原告作品的全部內容，或是其大部分內容，而即逕予認定侵害原告

¹⁷ 93年8月立法院審查著作權法修正案時，立委提議新增第91條第4項，即：「著作僅供個人參考或合理使用者，不構成著作權侵害。」，嗣據主管機關發布解釋令，所謂著作僅供個人參考，提案立委原意是促請發生個案時審判者應仔細審酌被告有無非法重製他人著作的主觀犯意，或僅屬參考他人著作內容的現況描述，該條文並未賦予利用人有超出原規範的免責空間。

¹⁸ MARSHALL LEAFFER, *UNDERSTANDING COPYRIGHT LAW* 293-94, 1989.

¹⁹ "Fair use is an affirmative defense. As such, it is a privilege, not a right, and is relevant only after a *prima facie* showing of infringement has been established." 1 WILLIAM F. PATRY, *COPYRIGHT LAW AND PRACTICE* 725-26, 1994.

²⁰ *Folsom v. Marsh*, 9 F.Cas. 342 (C.C.D. Mass. 1841)(No. 4901).

之著作權。倘使被告所摘取引用的部分，其程度已足以減損原告作品之價值、或他人對原告著作的使用行為，已對原告心血勞動之成果，實質上造成傷害之程度，如此方足堪以認定該利用行為構成剽竊之行為……。

簡言之，判斷此種行為是否構成合理的使用時，吾人必須參酌利用人（被告）的著作之性質和其利用之目的、被利用作品之數量與價值、或該利用行為對於下列事項的影響：對原作之銷售、銷售之利潤所可能致生減損的程度，或對原作所生之取代效應之程度。」²¹

Story 法官在 *Folsom v. Marsh* 一案提出之上述見解，除了廣為美國法院在侵害著作權訴訟中一再加以引用、闡述外，也成為美國著作權法上為審酌被告的利用行為是否構成合理使用時的一套重要「論理原則」，我國則在著作權法第六十五條第二項則直接引為法條文字，以供法官在審案時之參考。

合理使用的目的為是制衡著作人的專有權利，之前雖已經討論過合理使用的四項判斷原則，但事實上，關於合理使用的界定，在著作權界一直是一個爭論不休的問題，自從 Joseph Story 系統性的闡論合理使用的意義之後，越來越多的學者開始討論這個令人心生疑惑的問題；美國曾有學者提出八項合理使用的指導性的原則；也有學者提出五項識別標準，我國著作權學者楊崇森則認為：合理使用與侵權使用並無不變之規定；到這裡可歸結：合理使用的界定並非是定說，而是適時適地應有不盡相同的判斷原則。

合理使用無法僅就四點判斷原則解決所有問題，這是不爭的事實，有些學者認為，儘管美國著作權法 107 條明示四個要素是非排他性的；但在著作權目標的指導之下，上述要素是決定合理使用的全部因素。他們主張有關合理使用的因素應是在法律規範中得以命名的因素，而其他諸多考量是偏離著作權目標的「虛假因素」(false factors)；應該說合理使用的四項判斷原則是合理使用的基本要素，但不是排他

²¹ [T]he question, then, is, whether this is a justifiable use of the original materials, such as the law recognizes as no infringement of the copyright of plaintiffs.....It is certainly not necessary, to constitute an invasion of copyright, that the whole of a works should be copied, or even a large portion of it, in form or in substance. If so much is taken, that the value of the original is sensible diminished, or the labors of the original author are substantially to an injurious extent appropriated by another, that is sufficient, in point of law, to constitute a piracy pro tanto.....in short, we must often, in deciding questions of this sort, look to the nature and objects of the selections made, the quantity and value of the materials used, and the degree in which the use may prejudice the sale, or diminish the profits, or supersede the objects, of the original work. *id.* at 348.

性的唯一因素，也就是說，除了四項判斷因素之外，仍允許其他考量因素的存在。美國學者 Lloyd L. Weinreb 教授就認為，合理使用不須拘泥於原則以及先例，合理使用的要素不能拘泥於著作權功能目標之實用主義，合理使用的構成條件並不排除其他與著作權功能無關的因素，可以說合理使用是符合於著作權目標的使用規則，但並非所有符合此一目標的使用都是合理使用。主張從合理使用本身所蘊涵的「合理」、「公平」價值之中尋求「統一適用」、「普遍理解」、「各自分立又彼此相連」的合理性判斷規則。

但另一派學者則認為，合理使用既然是出自於著作權法的一部分，那麼應該根據基本的著作權原則來解釋合理使用規則，他們認為：著作權的目標主要是鼓勵創作、促進知識，而合理使用是著作權目標的重要組成部份，即使用必須服務於著作權鼓勵創造性思維與公共教育啟迪的目標，合理使用只能是符合上述兩條原則的使用。研究者認為，著重實用性主義的解釋方法固然沒錯，但對於合理使用的多變性及不定性，若拘泥於著作權功能目標之中，不免阻礙知識的進步，對於司法裁量的公平性，或許每一個法官的標準不一，雖然合理使用已於成文法中給予明文的規定，但基於往日的判例及司法解釋，合理使用原則應逐漸的開明化、彈性化，也才能收著作權法鼓勵創作、促進知識之效。

第二節 創作共享機制

一、源起

美國歷史上對於著作權保護，一向採取對於著作權人甚為有利的保護，譬如：「飄」一書(「Gone With The Wind」)的作者(Margaret Mitchell)，在一九三六年寫了這本有關於南北戰爭時期以南方為觀點的書籍，這本書在作者完成時，法律保護著作權年限為五十六年，然而嗣後因為國會修法延長而到二〇三一年都一直受到美國著作權法的保護。後來有人想要寫一本「The Wind Done Gone」，而且是以非洲奴隸為觀點來寫這本書，卻會收到飄作者的律師來函，主張該書著作權人為 Margaret Mitchell，除非經過其同意，否則其他人不得出版這本書籍。

然而，著作權人是否真的想要受到這麼多的保護？如果著作權人自己想要釋放出一些得以使用該著作物的授權，法律又是否需要禁止著作人對於其著作物的自由處分的權利或授權的權利？

有鑑於此，美國史丹佛大學教授Lawrence Lessig就提出「創作共享(Creative Commons，下稱CC)」理念²²，意指經由著作權人同意供第三人加以利用的著作權，以經過授權契約條款的點選搭配方式，成為著作權人自行組合的授權方式，並得以在被授權人同意之下，於授權目的範圍內加以使用著作物。該種概念透過：(1)對於著作的使用必須標示原作者姓名，(2)可否進行改作，(3)可否作商業性利用，(4)是否限定衍生著作必須使用與原著作相同的授權條款，

²² 中央研究院資訊科學研究所負責推動CC的工作小組，曾於94年11月間召集專家學者為CC中文譯名進行討論，最後於眾多建議方案中決定Creative Commons中文譯名採用「創用CC」，主要著眼於Creative強調的是人類精神與開拓的能力，與中文「創」有起始之意涵不謀而合，「創」可以是創作也可以是創意；而「用」則是希望強調CC之精神，在於使用、實做之過程中，雙向地加強創作人與利用人間之連結，期許彼此間由創作分享—使用—再創作與再分享的良性循環與善意互動。Commons強調的是「眾」，是既公共又群體性的、既恪遵社群規範—互惠共享，同時也重視社群根本—眾人的參與，才能讓這一切共享與互惠成為可能，請參見中央研究院資訊科學研究所，「推廣著作權免費授權機制之研究」期末報告，經濟部智慧財產局委託研究，第28-29頁，94年12月。

「創用CC」之logo為



由著作權人在CC的平台上，就以上四種選擇加以搭配，而成為該特定著作物對於被授權人的授權條款²³，只要被授權人同意受到該授權條款的拘束，就可以在授權的目的、範圍內，使全世界的利用人都得以免費使用該著作物，而不需要面對面洽談授權條件。

CC係以模組化之簡易條件，透過排列組合，而設計了一系列完整之授權條款，主要係利用「姓名標示權 (Attribution)」、「禁止改作 (No Derivative Works)」、「非商業性 (Non-Commercial)」與「相同方式分享 (Share Alike)」四個授權要素，讓著作權人得依其作品屬性，從各種排列組合之CC授權條款中，選擇最合其所用之一種授權模式，為其作品授權²⁴。CC並設計出一套線上授權指引，讓創作人在回答三個簡短之問題後（是否允許他人對您作品進行商業性利用、是否允許他人對您作品進行改作、如果允許改作，是否要求他人之衍生著作也採用相同的授權條款），即能顯示最符合該創作人需求之授權條款²⁵。

為何會有CC的問世？是否因為現行法對於著作權有過當之保護？著作權人於現行法中為何沒有對於其創作選擇如何被利用的權利？此外，在茫茫人海中，要如何找到原著作人或著作財產權人？已是存在多時的問題。況且，隨著科技快速之進步，著作的取得已極為便捷，且其利用已成多元化，但著作是否有限制利用之情事，抑或原著作人或著作財產權人究係何人，則常呈不明之狀態，現行法律規定

²³張永強、康勤、蔡東廷，從我國著作權法探討Creative Commons之應用與發展，科技法律透析，94年5月。

²⁴請參見參見莊庭瑞、陳舜伶等人所著，「Creative Commons權利不變，創意無限」，Creative Commons中文宣傳手冊，中央研究院資訊研究所出版，第3頁，93年。

²⁵以上四種授權要素，著作權人可自由選擇搭配，經排列組合後共可產生十一種型態之授權條款（1.0版）；惟因多數著作權人均選擇保留其自身之姓名標示，故CC進一步於2004年5月推出授權條款2.0版，主要係將「姓名標示」設定為預設之選項，將四種授權要素組合簡化成六種不同之授權模式，使著作權人容易且彈性地操作授權條件之設定。繼之於2005年8月再度推出CC授權條款2.5版，其差別所在，僅係針對2.0版中與姓名標示有關之條項作細部修改，目的是為了滿足wikis和開放近用期刊社團（open access journal community）之需要。參見蔡雅蓁，數位時代著作權授權管理機制之研究，東吳大學碩士在職專班科技法律組碩士論文，第59頁，95年7月。

又無註冊登記制度，以致利用人查證無門，如著作財產權的授權制度仍要採取過去僵化之制度，顯係自欺欺人或陷眾多利用人於不義之狀態，時至今日，法律仍強制要求科技技術進步之後，利用人仍然循「取得授權，方能利用，否則觸法」顯與國民感情格格不入²⁶。更何況科技進步如果可以使人民互蒙其利，則為何不能解脫束縛，創造出「兩情相悅、創作共享」的局面？

創作共享制度並不是唯一致力於重建公共園地與自由文化²⁷的機制，但有別於其他的團體，只是談公共園地的重要與要求立法或修法來說，CC係在推動一種運動，讓消費者與生產者以他們的創作來創造公共園地，也展示公共園地對其他創作的重要性。對很多願意使用CC的創作者來說，他們更想表達的是，著作權法這種「保留全部權利」(all rights reserved) 或者是「沒有權利可以保留」(no rights reserved) 兩極保護的爭議必須取得平衡，因為如果大家只依從現狀，就表示你同意著作權法現在對於保留給著作人所有權利的論點是對的²⁸。

學者多認為著作雖由個人原創，但必有其社會共有性，故其利用仍應兼顧社會之公共利益且不能由個人永遠獨占，必要時考量公共利益予以限制²⁹。在著作權保護與公共利益的角力賽中其來有自，並可由美國歷史名人及名言直接印證，迨至一九八五年自由派學者相繼發起開放原始碼(open source)及自由軟體運動(Free Software)，搶攻著作權領域的橋頭堡，十六年後「創作共享」運動隨之登陸，亦如火如荼在全球展開。

回顧許多學者談起美國憲法對於著作權保護的立法精神，最常引用湯姆傑弗遜(Thomas Jefferson)³⁰在一八一三年所寫的一段話³¹，大

²⁶ 經參閱拙著，司法革新與電腦科技互動關係研究(行政院研究發展報告)，第237頁，1988年6月。

²⁷ “free”在英文中有「自由」與「免費」兩個意思，而自由或免費的文化其實是一體兩面的，因為文化一旦無償，其傳承與流通勢必自由。

²⁸ Lawrence Lessig, *Free Culture*, The Penguin Press, New York, 2004年。

²⁹ 羅明通，著作權法論(I)，第13頁(2004年1月)

³⁰ Thomas Jefferson係美國獨立宣言的起草者也是美國捍衛民主與人權的代表人物，經典名言為“I have sworn upon the altar of God, eternal hostility against every form of tyranny over the mind of man.” 生平簡介及經典名言摘錄相關資料請參考<http://etext.virginia.edu/jefferson/quotations/>

³¹ “Inventions then cannot, in nature, be a subject of property. Society may give an exclusive right to the profits arising from them, as an encouragement to men to pursue ideas which may produce utility,

家都認為當初美國制憲工作者並不認為創作是一種財產 (property)，而是一種公眾的產物，但為了鼓勵創作，可以賦予其一段時間的專屬權，而主要的考量在於社會公益，並非基於個人的訴求。

湯姆傑弗遜同時認為人們有權利保留其思想，但是這思想只要一揭露就會成為公眾所有，並在全世界自由的散播，這是大自然最特別與慈愛的設計，像火一樣，可以同時照耀每一處但並不會減弱它的光亮，像空氣一樣，不能為任何人所獨佔³²。在美國傳統自由經濟的領域也認為任何人的商業概念、發明或創作等一旦揭露即進入公共園地能被自由的模仿 (free copying)，並且更進一步認為著作或發明進入公共園地才是一種常態，給予專屬權則只是一種例外，利用這種機制來鼓勵創作發明而已³³。最高法院在一九八九年也重申這個基本的概念，並強調如何在公共園地的政策與智慧財產權的政策中找到一個平衡點是非常重要的³⁴。

公共園地係指一個領域，當作品不受任何一種智慧財產權保護的時候³⁵，該作品就會自動進入公共園地，在這個領域中的作品能為任何人所無償且自由的利用。最高法院大法官Louis Brandeis曾經形容公共園地是「像空氣一樣自由地供大家使用」³⁶。

著作通常有三種情形會進入公共園地：(1) 在著作權法尚未立法前之人類著作；(2) 著作權立法之後，但其著作已超過法律保護年限；(3) 著作仍然在著作權保護年限及範圍內，然著作權人宣稱其著作「不主張著作權」³⁷。實際上，著作物因著作權保護年限屆滿係豐富

but this may or may not be done, according to the will and convenience of the society, without claim or complaint from anybody.”

³² “...That ideas should freely spread from one to another over the globe, for the moral and mutual instruction of man, and improvement of his condition, seems to have been peculiarly and benevolently designed by nature, when she make them, like fire, expansible over all space, without lessening their density at any point, and like the air in which we breathe, move and have our physical being, incapable of confinement, or exclusive appropriation.”

³³ Thomas McCarthy, *The Basic Principles of Unfair Competition*“Public domain is the rule; intellectual property is the exception”

³⁴ *Bonito Boats, Inc. v. Thunder Craft Boats, Inc.*, 109 S.Ct. 971 (1989)，雖然這是一件專利的案件，但精神是相同的，大法官Stevens在*Eldred* 案中也提到聯邦專利法的判決如*Sears, Roebuck & co. v. Stiffel Co.*, 376 U.S. 225, 231, 84 S.Ct. 784, 11 L.Ed. 2d 661 (1964)中大法官Black認為州政府不能延長專利保護期限，同理可證，大法官Stevens也不認為國會有權延長著作權保護期限。

³⁵ 智慧財產權包括專利、商標及著作權等，本文將僅著重探討著作權在public domain部分。

³⁶ “free as the air to common use”，請參考<http://creativecommons.org/learn/legal/> (visited on July. 06, 2005).

³⁷ 宣稱不主張著作權，是否代表拋棄著作財產權？然著作權是否可以拋棄在著作權法並無相關規定，是否可以準用民法物權的拋棄行為？

公共園地最大的來源，這也就是為什麼美國學界對國會一再地延長著作權保護期限感到非常擔憂。

賦予著作權一定時間的專屬權確實是提供創作的誘因之一，但不可否認的是在沒有著作權保護的年代，人類對於創作也從不曾遲疑或怠惰過，反而是因為有豐富的公共園地使得創作可以自由發揮與源源不絕³⁸。事實上膾炙人口的創作有時並不是原創。西元一五九一年，莎士比亞的鉅作「羅蜜歐與茱麗葉」是源自於作家Brooke於一五六二年所寫的詩，而且大多數莎士比亞的戲劇都是抄襲自Raphael Holinshed於一五八七年第二版的Chronicles of England, Scotland, and Ireland³⁹。北宋晏幾道在臨江仙中有兩句非常動人心弦的詞「落花人獨立，微雨燕雙飛」，其實更是原封不動抄自他人的詩⁴⁰，但如果未經他的抄用，世人恐都將錯過這經典名句了⁴¹，「Artists depend on a rich public domain」，如果說時勢造英雄，那麼豐富的公共園地就是孕育不朽作品的「時勢」與泉源了。

學界及媒體雖然已經對美國國會心灰意冷，但為了拯救關係到人文蓬勃發展的公共園地，不得已只好退而求其次，向國會陳情制定「加強公共園地法案」(Public Domain Enhancement Act)⁴²試圖稍稍彌補CTEA法案(Sonny Bono Copyright Term Extension Act)所帶來的文化浩劫，這個法案的要求其實很卑微，就是要求那些想要受美國著作權法七十年保護年限的著作權人在著作物發行五十年後⁴³，支付非常低金額的登記費（例如美金一元），其著作權就能依據著作權法所規定的年限受到後面二十年的保護，但如果這個著作物根本已經沒有任何商業利用價值，連美金一元都不值的話，那麼就應該可以讓其進入公共園地了供大眾自由運用。

根據大法官Breyer在Eldred案中指出只有百分之二的著作在延長

³⁸ 朱稚芬，Who Ate the Public Domain? 由美國國會 1998 年延長著作權保護期限談起，94 年 4 月 7 日。

³⁹ 請參考”Shakespeare’s sources in the histories”，

<http://ise.uvic.ca/Library/SLTnoframes/history/sources.html> (visted on July. 06, 2005).

⁴⁰ 出自詩人翁宏，詩名春殘，原詩「又是春殘也，如何出翠幃，落花人獨立，微雨燕雙飛，寓目魂將斷，經年夢亦非，那堪向愁夕，蕭颯暮蟬輝。」

⁴¹ 因為在原詩中，這兩句顯然無法如晏幾道在臨江仙中襯托得那樣纏綿悱惻。

⁴² 這個構想原來自New York Times的專欄，草案及請願書內容請參考

<http://www.petitiononline.com/eldred/petition.html>(visted on July. 06, 2005)。

⁴³ 該草案僅針對已發行之著作物來規定，因為基於對隱私權的保護，對於未公開發行之著作認為不宜適用。

的二十年間還有商業價值可言⁴⁴，其餘的作品將很可能不僅會在商業市場中消失，同時也會在人類文化資產中消失，根本來不及進入公共園地。

但這樣的訴求尚未獲得國會的支持，當然更不會得到既得利益者的認同，根據美國國家雜誌報導指出，美國電影基金會（MPAA）副執行長兼法律顧問Fritz Attaway明白表示該基金會不同意支付美金一元的提案⁴⁵。

除了向國會請願立法外，經由公共園地中心(Center for the Public Domain)⁴⁶的贊助下，由一組工作委員包括多位網路法律與智慧財產權專家⁴⁷、MIT電腦科學教授Hal Abelson與Lawrence Lessig教授及網路出版商Eldred所倡導之”創作共享(Creative Commons，以下簡稱CC)”機制⁴⁸於二〇〇一年正式問世，目前該辦公室設於史丹佛大學法學院，並與該學院網際網路及社會中心一同分享空間、員工與創意。因為在商業利益的考量下，著作權相關法規日趨嚴格，CC成立的宗旨即希望能建立一個合理、有彈性的著作權保護方式，並以私權利來創造公共資源。

二、創作共享運作之現況

數位及網路是資訊傳播的兩大骨幹，數位資訊的複製成本趨近於零，網路上的資訊，其傳播速度幾乎是即時。然而，各國的智慧財產權觀念還保留在電腦及網路之前的想法，極度的限制創意工作者的活動空間。

在美國，創作一旦「固著於有形物體之表達媒介」時，即自動受到著作權保護；在台灣，在「著作完成時」，便受到著作權保護，不需要另外著作權聲明或註冊。然而，對於那些想讓他們的著作廣為散布、增加曝光率，並藉此累積知名度或從中獲得成就感的創作者，尤

⁴⁴ 在本案最高法院判決中，大法官Breyer在不同意見書中引用國會研究部門（Congressional Research Service, CRS）所做的一項報告。

⁴⁵ National Journal，記者Neil Munro，2004年5月8日。

⁴⁶ 係由各界所捐助之慈善基金會，致力於呼籲大眾對Public Domain的重視，進而促使未來Public Domain更為豐富，坐落於北卡羅蘭納，請參考其網站<http://www.centerpd.org>

⁴⁷ 包括James Boyle、Michael Carroll、Davis Guggenheim、Joi Itai、Molly Shaffer Va Houweling及Eric Saltzman。




⁴⁸ 相關資料請參考其網站<http://creativecommons.org/learn/aboutus>(visited on July. 06, 2005).

其是在網路上從事創作的人來說，所需要的可能不是著作權法這種完整的預設保護規定；相反的，他們需要一個方式告訴大眾，他們願意與他人分享其著作，並歡迎他人再使用、修改與散布他的著作。Creative Commons 藉著免費提供一套經得起法院檢視的授權條款來滿足創作者的這項需求，幫助創作者告訴世人，他們想在「保留部分權利(Some rights reserved)」或「不保留任何權利(No rights reserved)」的條件下與他人分享其著作。


創意公用授權條款的目標是讓創意得以被他人公用，並支持以他人創意為基礎的創意作品，讓創意工作者專心在創意工作上，不要被智慧財產權等法律所箝限，以「保留部份權利」為前提，還給創意工作者清淨的發揮空間

Creative Commons 由著作權人通常較希望保留的權利中，挑選出四種設計成授權要素，並互相搭配出多種授權條款，讓使用者必須符合「特定條件」才能使用著作權人/創作者的著作。2002 年 12 月，Creative Commons 推出他們的第一個計畫：授權模式計畫，提供一系列的 Creative Commons 公共授權條款供大眾免費使用。這一系列的 CC license 是由 Creative Commons 定義出以下四種作者對於他人如何利用作品的不同要求 (conditions, 條件設定)，再由作者依各種不同的情況，排列組合出 11 種 CC license，見表 2-2，作者可以視自己的需要而定，選擇最適合自己的一種 CC license 為自己的作品授權。

Creative Commons 所定義出來的四種條件設定分別如下：

-  姓名標示：您允許他人對您受著作權保護的著作及衍生著作進行重製、散布、展出及演出等利用行為，但前提是對方必須保留您的姓名標示。
-  非商業性：您允許他人對您的著作及衍生著作進行重製、散布、展出及演出等利用行為，但僅限於非商業性的目的。
-  禁止改作：您允許他人對您的著作原封不動地進行重製、散布、

展出及演出等利用行為，但不得產出衍生著作。

- 
 相同方式分享：只有當他人將衍生著作採用與您的原著作相同之授權條款時，您方允許他人散布衍生著作。

Creative Commons 還開發了後設資料 (metadata)，它能以機器可辨讀的方式，將作品與該作品是否歸屬公共領域，或該作品的授權狀態聯結起來，讓大眾更容易取得這些以 Creative Commons 授權方式釋出的創作。

在滿足這些條件設定的情況之下，被授權人可以重製、散布、公開展示與公開演出被授權的作品，可以數位的形式進行公開演出，並得在不更動該作品的情況之下，將作品轉為其他種類的格式。相對地，被授權人則有義務遵守這些條款中的規定、在每一份重製物上貼附原著作權聲明、為每一份重製物提供授權條款的連結，被授權人不得改變任何授權條款中的內容、亦不得以任何技術限制其他被授權人對於該作品的合法使用。若被授權人希望從事該授權條款所限制的行為，被授權人必須得到授權人另外的許可。

表 2-2 CC license 的排列組合方式

| 名稱 | 特色/符號組合 | | | |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 姓名標示 |  | | | |
| 姓名標示-禁止改作 |  | |  | |
| 姓名標示-禁止改作-非商業性 |  |  |  | |
| 姓名標示-非商業性 |  |  | | |
| 姓名標示-非商業性-相同方式分享 |  |  | |  |

表 2-2 CC license 的排列組合方式(續)

| 名稱 | 特色 | | | |
|-------------|----|----|---|----|
| | BY | | = | CC |
| 姓名標示-相同方式分享 | BY | | | CC |
| 禁止改作 | | | = | |
| 禁止改作-非商業性 | | NC | = | |
| 非商業性 | | NC | | |
| 非商業性-相同方式分享 | | NC | | CC |
| 相同方式分享 | | | | CC |

Creative Commons 並依照前述幾種條件設定，提供簡便的方式，讓作者可以輕鬆地選擇自己所需要的授權方式，作者只需要回答三個問題之後，便可以選出最符合他的需求的 CC license。這也是上述的符號組合不會出現四個全部出現的組合類型，因為「禁止改作」與「以相同方式分享」，兩者是同樣的一個問題之下的答案選擇，這是可以理解在機制設計上的主要觀點⁴⁹。

針對每一種授權方式的內容⁵⁰，Creative Commons 也提供三種不同的說明版本以利不同的對象瞭解，包括「可供一般人閱讀的簡要說明」(human-readable: Commons Deed)、「可供律師閱讀的詳細條文」(lawyer-readable: Legal Code)，以及「可供機器閱讀的後設資料」(machine-readable: Metadata)。其中後設資料的部分則與 Creative Commons 所欲達成的目標更為相關。Creative commons 不只是希望能夠透過由作者選擇 CC license 的方式，增加網路上更多可供大家

⁴⁹ CC的授權條約在近年也不斷地更新，由 1.0 版本、2.0 版本到現在的 2.5 版本，相信未來會陸續推動更完整的版本，本文參考網站<http://creativecommons.org.tw/>，在附錄四放置 2.5 版的授權條約，有別於文獻探討主軸的 2.0 版內容。

⁵⁰ CC 2.0 版與 CC 2.5 版的差異比較上，並沒有相當大的差異存在，但是就「姓名標示」的部分有很重要的改變，也就是強調 CC 的必須具有「姓名標示」，而將關於「姓名標示」授權要素的部分已修改為「使用者必須按照作者或授權人所指定的方式，保留其姓名標示」，讓藝名、筆名、匿名的作品也能適用。

作後續創作的素材，更希望能讓取得這些素材的方式便捷而花費低廉。透過後設資料的方式，可以讓人們更便利地在網路上搜尋到採用 CC license 的各種數位內容。因此對於在現今的環境下如何減少創作的障礙而言，後設資料這部分可說是 Creative Commons 的一個核心設計。Creative Commons 便提供了一個搜尋引擎 (Get Content Search Engine, <http://www.creativecommons.org/getcontent/>)，另有一個合作的網站 Common Content 提供採用 CC license 的作品的目錄服務，CC license 與其他各種常用軟體配合運用的方案也不斷地被推出。⁵¹截至本文寫作之時，僅僅是有登錄在 Common Content 上的條目就有近兩千筆，而每一項條目中又包含更多的作品，從 2002 年 12 月以來究竟有多少作品採用了 CC license 授權或許很難估計，但由這樣的數字看來，Creative Commons 自稱已有超過百萬件作品採用 CC license 方式授權，應該也不致令人太過訝異。(Creative Commons, 2004c)

由於在二〇〇二年所發布的 CC 計畫，其所使用的授權條款係依據美國相關法律規定所設計而成的，因此，為使世界各地區的人均能為他們所創作出來的數位內容選擇適切的授權條款，以使更多人能方便使用素材，進而分享創意。二〇〇二年第一版的條文甫上線，立即為部落客們 (Bloggers) 所擁抱，而除了部落客外，電腦圖書出版商歐萊禮 (O'Reilly) 和麻省理工學院為期七年的 OCW (Open Course Ware)，也採取了創作共享的概念，分別釋出不同的條款。

2003 年 3 月，Creative Commons 再推出 i-Commons 計畫。雖然並未特別選擇所適用的法律，但 CC license 卻確實是依據美國法的相關設計所發展出來的。由於 Creative Commons 所關切的數位內容可以為各個國家、各個地區的人來使用、而各個國家、各個地區的人們也都可能為他們所創造出的數位內容選擇 CC license，而與 Creative Commons 一起豐富線上的資源與創作素材。為能使更多人能夠享受藉由 CC license 所創造的素材、使更多人可以投入這個工作，因此 Creative Commons 便希望透過 iCommons 這個計畫，讓 CC license 在翻譯為各種語言的同時，也能同時考慮此種授權方式在各種

⁵¹ 例如針對 Mozilla 瀏覽器，已有 MozCC 的模組，安裝後 MozCC 後若連接到採用 cc license 的網頁，該頁面的右下角便會顯示該網頁上的內容所採用的 cc license。而透過由 Adobe 所發展出的 XMP (eXtensible Metadata Platform)，可以將 CC license 的後設資料加在 PDF 檔以及圖檔中 (Linksvayer, 2004)。Mozilla 也希望在下一代的 Firefox 瀏覽器上，在 Google Bar 旁增加可採用 CC license 授權的數位內容的搜尋引擎 (Raskin, 2004)。

司法管轄領域 (jurisdiction, 包括國家／地區) 內的適法性。(Creative Commons, 2004d)

i-Commons 主要是將 CC license 的授權條文 (Lawyer-readable) 部分翻譯為各國語言，並在這個過程中透過公開討論的方式，以確認 CC license 在該司法管轄區域內是否可以適用，當 CC license 與該司法管轄區域內的法律之間有所扞格時，則必須以維持 CC license 的精神為前提，作最小限度的必要修正。這樣的計畫由各司法管轄領域中的機構志願性地與 Creative Commons 合作，提供 CC license 的翻譯初稿，並協助公開討論的進行，在公開討論之後決定此一初稿是否需要再度修正，最後則由 Creative Commons 來對 CC license 的此譯稿加以認證，以正式成為 CC license 在某一司法管轄區域內的標準譯本 (Creative Commons, 2004e)。這樣的過程所能確認的只是 CC license 的一個正式翻譯版本，這個過程完成之後，iCommons 的工作才正要開始，必須藉由各種推廣活動來讓 CC license 在此一司法管轄領域內能更為眾人所熟悉與接受。

中央研究院資訊科學研究所 (以下簡稱中研院資訊所) 由於進行自由軟體相關的計畫，因而接觸到 Creative Commons，並在 2003 年 11 月成為 Creative Commons 在台灣 i-Commons 計畫 (簡稱 CC Taiwan) 的合作機構，希望能藉此參與 Creative Commons 所推動的建立全球性公共資源庫的工作。但在此長遠的工作中，中研院資訊所能扮演的只是一個微小的角色，CC Taiwan 的工作要能有所成效，需要透過更多本地創作者對 CC license 接受與採用，Creative Commons 的宗旨與所希望推動的目標，包括建立一個合理而富有彈性的著作權模式、以及一個豐富、便捷而花費低廉的公共資源庫，也會由於更多創作者的接受與採用，而更能達到其理念推廣的目的。

除了前述授權模式計畫和 i-Commons 計畫之外，Creative Commons 也不斷地發展出新的工作方向，甚至在創作者的建議下，發展出針對線上音樂的授權方式 (Creative Commons, 2004f)，最近並將針對科學與學術領域中因應智財權的發展所面對的問題，推出 Science Commons 計畫。Creative Commons 受到自由軟體運動的啟發，但對於現行著作權法的反省，較之於自由軟體運動，拓展出更廣泛的反省層次，也由於數位內容較之於程式碼更容易為一般人直觀地瞭解，而在科技的輔助下，一般人也更容易成為廣義的數位內容的創

作者，使得 Creative Commons 成立短短兩年以來便引發了廣泛的迴響，也重劃了數位內容資源的版圖。

創作共享在傳統的公共園地(Public Domain)基礎上針對 CC 的獨特理念定義了 Creative Commons Public Domain Dedication <<http://www.creativecommons.org/licenses/publicdomain/>>。

這個協議當時只是基於美國法律和公共園地認證，在其他國家並沒有法律保障。創作共用公共園地 (CCPC) 更加方便了作品的公共園地的定義。也就是說作者的作品不需要等到死後 70 年才進入 Public Domain。透過 CCPC 作者可以直接規定某些作品直接成為“公共園地”資源。比如一篇論文或一本書，作者放棄對這些作品的版權而直接將其捐獻到公共園地。這樣其他人可以馬上對該作品進行上面公共園地所定義的行為。

到底有哪些人使用創作共享授權條款了呢？Lessig 教授於 2004 年三月出版的新書《自由文化》(Free Culture) 就率先採用創作共享授權條款，允許使用者在保留作者姓名且非商業使用的情況下，散布、複製、改作或以其他方式利用其作品。目前這本書已經有了包含中文在內的六國語言版本，以及完整的英文有聲書。麻省理工學院的開放式課程、由世界科學家支持成立的「科學公共圖書館」、聯合國教科文組織贊助與使用的多媒體訓練材料等，也都是採用創意公用授權。網路上也有專門的資料庫網站，提供搜尋採用創意公用授權的文字、圖片，音樂與教材等數位內容。2004 年 9 月，朱約信與蕭福德共組的樂團，更將發行全球第一張創作共享授權的華文商業音樂專輯《搖滾主耶穌》。

三、與 CC 相似之作法與聚落

(一) 開放原始碼運動

開放原始碼運動源自於一個需要解決軟體瑕疵的程式設計師 Richard Stallman⁵²，他於一九八五年成立了「自由軟體協會」(Free

⁵² 史托曼有「自由軟體之父」稱謂，其為首公開推動自由軟體運動，並提倡軟體共用之思想，認為軟體之使用、研發、散佈等應該是屬於完全自由的。其他相關內容請詳見 <http://www.stallman.org/>(visited on July. 06, 2005)。；Stallman 氏於 94 年 5 月下旬應我國中央研究院資訊所邀請來台訪問，並在台大、中研院等學術機構發表公開演講。

Software Foundation)，大力鼓吹軟體原始碼必須開放的理念⁵³。

Stallman提倡領導所謂「自由軟體 (Free Software) 運動」，籌劃GNU計畫⁵⁴、研議撰寫通用公共授權條款 (General Public License，簡稱GPL)⁵⁵作為最重要授權規範架構，並成立自由軟體基金會⁵⁶對於「自由軟體」作出定義解釋⁵⁷：自由軟體即為可提供給使用者有關軟體執行 (run)、重製 (copy)、散佈 (distribute)、研究 (study) 及改寫或改善 (change and improve) 等相關行為之自由的軟體，對於軟體類型進行審查認證，共認可六十三項條款類型屬自由軟體⁵⁸，藉此明確定義並推動進展自由軟體運動。

軟體作為智慧財產一種，是一個很特殊的類型。智慧財產在法律上，主要以著作權，專利權來進行保護。我們常見的智慧財產有音樂、電影、書本、軟體、硬體等，另外一個我們認為可能是未來相當重要的是生物科技。在對於前述這些智慧財產稍作分析之後，我們可以發現，軟體作為智慧財產之一，具有跟其他智慧財產相當不同的特性。

表 2-3 軟體與書本、音樂、電影、硬體和生物科技的比較表

| 產業 \ 構面 | 創作設備 成本 | 複製 容易性 | 大量生產 成本 | 因地制宜的需求性以及 可操作性 | 共同創作 效率 |
|---------|------------|-----------|------------|--------------------|------------|
| 軟體 | 低 | 容易 | 低 | 高 | 好 |
| 書本 | 低 | 容易 | 低 | 低 | 差 |
| 音樂 | 低-中 | 容易 | 低 | 低 | 差 |
| 電影 | 中-高 | 容易 | 低-中 | 低 | 差 |
| 硬體 | 中-高 | 稍難 | 中-高 | 低 | 差 |
| 生物科技 | 高 | 難 | 高 | 低 | 差 |

當自由軟體運動之風，逐漸為大眾所關心，然而因為其命名為

⁵³ 王明禮等十一人，網際網路法發展場趨勢特別報導，刊交通大學科技法學評論，第二十四頁(第一卷第一期，2004年4月)。

⁵⁴ GNU計畫詳細推動內容請詳見<http://www.gnu.org/gnu/>(visted on July. 06, 2005)。

⁵⁵ 通用公共授權條款General Public License之詳細內容請見

<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>(visted on July. 06, 2005)。

⁵⁶ Free Software Foundation，請詳見<http://www.fsf.org/>(visted on July. 06, 2005)。

⁵⁷ 相關內容請詳見<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>(visted on July. 06, 2005)。

⁵⁸ 六十三項授權條款契約並區分為GPL-Compatible及GPL-Incompatible二類明列表中，請詳見<http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>(visted on July. 06, 2005)。

「Free Software」運動，望文生義使一般大眾解釋為免費使用⁵⁹，而自由軟體運動為確保軟體使用之自由，亦要求必須無償提供使用⁶⁰，使得大眾對於自由軟體概念一直僅止於免費使用，而真正所謂自由之內涵卻無法被聚焦彰顯，而且有人擔心如此將無法吸引商業公司共同參與擴大層面，所以引發一些人士開始討論另訂新名詞定義，以尋求替代自由軟體慣用之詞。

一九九八年二月三日美國Palo Alto舉行一場自由軟體研討會，會議中討論決定了所謂「開放原始碼（Open Source）軟體」之詞，強調軟體程式原始碼之開放係屬整個運動核心關鍵所在，會後並由部份人士完成開放原始碼軟體識別標幟，且成立開放原始碼促進組織⁶¹，對於何謂開放原始碼軟體作出明確規範定義⁶²，全力推動此一名詞取代自由軟體而為論述。而對此，擁護自由軟體之陣營反駁說，軟體程式的原始碼開放，並無法完全符合讓軟體自由化之推動精神，許多專屬私有軟體（Proprietary Software）仍可做到將程式原始碼開放，然卻又維持屬專屬私有軟體之列⁶³。

1. 自由軟體的產生

美國著作權法於 1976 年修正，約與此同時，由於資訊產業逐漸開始由以販售硬體搭配軟體為主，轉而著重軟體產品與市場，關於電腦程式應由何種法律途徑加以保護也逐漸成為熱門的議題 (Lea, 2002 : 144-145)⁶⁴。

1980 年代，電腦程式被納入著作權保障的範圍，⁶⁵ 並且程式的原始碼 (source code) 和經過編譯器處理過的目的碼 (object code) 皆被認為是受到著作權保障的著作⁶⁶，由於原始碼可為工程

⁵⁹ 依據GNU計畫對於Free之定義係為針對自由 (liberty) 之內涵，非為價格 (price) 之免費，請詳見<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>(visted on July. 06, 2005)。

⁶⁰ GPL授權條款契約中明訂除了散佈之必要費用及提供擔保所附帶費用外，軟體使用不可要求任何費用。

⁶¹ Open Source Initiative，請詳見<http://www.opensource.org/index.php>(visted on July. 06, 2005)。

⁶² 請詳見<http://www.opensource.org/docs/definition.php>(visted on July. 06, 2005)。

⁶³ 李科逸，自由軟體國際間智財權重要爭訟及趨勢之淺析，載智慧財產權月刊，第5頁(第76期)，2005年4月。

⁶⁴ Creative Commons：數位內容授權方式的新取向 (陳舜伶 中央研究院資訊科學研究所)

⁶⁵ 例如美國 1980 所通過的 Computer Software Copyright Act 1980。

⁶⁶ 例如 TRIPs 中規定：電腦程式，不論係原始碼或目的碼，均應以 (一九七一年) 伯恩公約所規定之文學著作保護之。(§10 I, Computer programs, whether in source or object codes, shall be protected as literary works under the Berne Convention.)。

師所閱讀瞭解，而目的碼為機器始可判讀的語言，因此一般商業公司多選擇只釋出目的碼，而將原始碼作為營業秘密來加以保護，由此而衍生的問題是，著作權法的產生雖然受到許多不同因素的影響，但在此一制度生成的折衝過程中，一個被共同接受的原則是著作權法提供著作人保護與知識能在公眾之間傳播的平衡。但是在只釋出目的碼的情況之下，商業軟體公司的程式卻可在完全無助於知識傳遞的社會利益的情況下，受到完整的著作權的保護。

另一方面，商業軟體公司開始網羅人才，凡被網羅的人才，皆需簽署保密條款，不得洩漏工作上所取得的資訊。這樣的作法對於當時在 MIT 實驗室的 Richard Stallman 而言，原本實驗室中將某一程式提供給他人使用，是一件再平常也不過的事，也是一種幫助鄰人的美德，但此種發展使得原來實驗室中相互合作、分享的社群生態改變、甚至逐漸消失。Stallman 對於當時的發展感到十分挫折與驚訝，他說他面臨了一種嚴酷的道德抉擇，他可以選擇離開這個資訊界、另謀發展，或者是和他許多同事一樣，選擇受雇於某商業公司，作個收入優渥的工程師，抑或他可以選擇尋找一條使原先樂於相互合作、分享的社群繼續維持的方式。

Stallman 選擇了最後一條路，他提出「自由軟體」的概念，希望以之作為維持此一社群的方式，希望透過自由軟體的發展，能繼續提供這個社群能夠繼續開發的工具與環境。他為自由軟體作出以下四種定義：

- 1.) 使用、執行此一軟體的自由
- 2.) 瞭解此一程式、並依照自己的需求而修改的自由
- 3.) 再散布此一程式的自由
- 4.) 改善此一程式的自由、並能將自己的成果釋出給公眾。

2. 自由軟體的作法

按照著作權法的規定，軟體既然是著作權法所保護的著作類型，因此作者在程式一完成之後，便受到完整的著作權保護，其他人若未經作者同意，任何對於該著作的使用皆是對於著作權人的侵害。而 Stallman 對自由軟體的定義，至少便涉及了對於軟體的重製、改作、散布等著作財產權。另一方面，在軟體的特性而言，要

令使用者得以瞭解該軟體、並加以修改，也必須是在使用者可以取得該軟體原始碼的前提下。

為能達到上述目的，Stallman 在一些朋友的協助之下，發展出了“革奴”公共授權條款（GNU General Public License，以下簡稱 GPL）。此一授權條款是為了滿足前述四種自由而設計，希望能在既有的著作權法架構下，作為維持一個願意相互分享、合作的社群運作的基礎架構。

GPL 並不是反著作權的，而是在著作權的架構之下，由作者先主張對於該作品的著作權，然後再運用著作權法所賦予作者的權利與權力，由作者授權，允許他人在滿足特定條件限制下，使用其作品。

而提出這些限制的理由，在於確保原著作與其衍生著作都能維持其自由軟體的屬性，因此逐漸增加自由軟體的種類、所能提供的解決方案。GPL 透過一種 Stallman 稱之為“Copyleft”的方法，使原著作的衍生著作也成為自由軟體，亦即採用 GPL 授權的作品雖然允許其他人改作，但 GPL 要求改作人，即衍生著作的著作權人，亦選擇 GPL 作為該衍生著作的授權方式。

GPL 也並不是要作者放棄對於作品著作權的主張，因為倘若作者完全不主張任何的著作權（請注意，在現行著作權法之下，若作者不主張任何著作權，亦需要作一明白而清楚的表示），而使得該作品進入公共領域，此時任何其他人便皆得以使用此一作品全部或一部的內容、甚至可以將其再經過編譯，而只釋出目的碼，便無法使此一著作及其衍生著作繼續維持自由軟體的特性。

GPL 自 1980 年代以來，在許多開發者的支持與呼應之下，引發了一場自由軟體運動，包括作業系統、伺服器、桌面、辦公軟體、圖形編輯軟體等各種與日常生活相關的電腦使用，皆有自由軟體的解決方案。雖然隨著自由軟體運動的擴大，陸續產生出各種不同類型的自由軟體授權方式，但其中 GPL 仍為最普遍而最廣被接受的自由軟體授權方式。

與現行著作權法對於作者應受何種著作權保障的預設不同，採用 GPL 為自己的軟體授權的著作權人，明文宣告將軟體無償地授

權給一般大眾使用⁶⁷、提供一般大眾取得該軟體程式碼的管道，並允許使用者自由地執行、修改、再散布這個軟體⁶⁸。自由軟體運動的影響，以及 GPL 的普及顯示了，對於許多軟體的作者而言，他們開發軟體的動機未必純粹是為了經濟上的利益，而可能是為了支持並加入一個願意分享知識並合作開發的社群；或者純粹只是為了解決一個使用電腦時所遭遇到的問題，而作者在問題解決後，也願意將此一解決途徑提供給他人；又或者作者所希望解決的問題大過他個人能力所能負擔，而希望藉由社群的力量來共同完成。

凡此種種，皆在告訴我們自由軟體的作者們認為現行著作權法對作者的保障不但無助於達成他們前述這些目的，甚至可能構成妨礙，而需要藉由 GPL 此種授權方式的協助，公開地宣稱他不接受著作權法對於他和他的作品所做的預設，而允許一般大眾可以按照 GPL 所規定的方式，更容易地使用他的作品。

著作權法此種視所有作品為財產、以及潛在的商品的此種預設，當作為一種普遍適用的法律制度，對於 Stallman 這樣的人言，便好像將一件他們不喜歡、對他們而言也不合身的衣服硬套在他們身上。GPL 便是 Stallman 在面對此一法律制度架構時，利用這套制度所發展出來的反抗策略，藉由 GPL 的使用，一方面雖承認了著作權法的制度，一方面卻更利用此種制度來達成與這套制度的內在預設所相反的目的，這樣的策略，在近年來，也逐漸地影響了軟體以外的作品的授權方式。⁶⁹

(二) 部落格(Blog⁷⁰)

Blog 指的並非任何一套特定的軟體，也不是特定的系統或服務；Blog 實際上是一種強調吸收資訊及分享的生活態度，象徵著代表作者的價值觀與信念，是一種以作者為中心的傳播媒體。

⁶⁷ 雖然軟體是以無償授權的方式釋出，但 GPL 並不排斥人們藉由販售軟體而收費的方式獲得經濟上的報償，也不排斥人們藉由提供售後服務或增值利用的方式來獲取利潤。

⁶⁸ 開發者若為自己所開發的程式採用 GPL 的授權方式，並不意味著開發者只能為此一程式採取 GPL 的授權模式。開發者既為程式的著作權人，並一著作權法主張其著作權，便在著作權法的保障之下，有權與不同目的的使用者談不同的交易，針對不同情況對不同的使用者採取不同的授權模式。亦即，開發者可以將程式以 GPL 的方式釋出給一般大眾使用，但若有商業公司對於此一軟體表示興趣，亦可以對此一公司另作一商業性的授權。

⁶⁹ 自由軟體的發展與授權模式：對現行著作權法的反抗策略 (counter strategy)

⁷⁰ Blogger亦有人翻譯成「部落客」，此一群聚係屬於新興之網路個人出版社群。

部落格發展之初，清一色都是個人站台；這些站台幾乎都具有相同的特色：他們更新的頻率相當地密集，甚至一天更新好幾次；這些頻繁更新的頁面裡，文章大致按照時間的先後順序來排列，而且往往是越新的文章在越前面，也就是按照時間的降冪排列；這些文章的內容通常會是以部落客為中心所發展出來的，而且富有大量超連結。這就是部落格一開始的樣子，個人公開的記事本。

雖然這些部落格每天都在持續增加之中，但是在網路世界裡，這樣的東西仍舊屬於地下文化的一部份；可是仍舊有不少在各方面有著重大成就的人，在當時就開始維護自己的部落格了。像是前 IBM 網路科技副總裁 John Patrick、史丹佛大學法律系教授 Lawrence Lessig、CSS 大師 Eric Meyer、資料庫大師 Jeremy Zawodny、制訂網頁標準的 Zeldman、Cyberpunk 界科幻文學宗師 William Gibson 等皆然。這些人身為大學教授、公司主管等，他們的同儕、部屬、學生們也就自然耳濡目染，於是部落格在不知不覺間就進入了學術界、企業界。

到了 2003 年後，部落格開始浮上台面，成為熱門的話題；不但 CNN 等主流媒體先後開始報導跟部落格有關的內容，許多名校如哈佛、史丹佛也相繼提供全校師生免費的部落格系統；更甚而者，全球最大的搜索引擎公司 Google 亦嗅到了部落格可能會帶來的影響力，遂而併購了 Pyra Labs 這家提供免費部落格空間 blogger.com 的公司。部落格不只在媒體上、在企業界展露鋒芒，就連政治界也不敢輕忽部落格的影響。最近的美國總統大選中，John Kerry、Howard Dean、Bob Graham、Joe Lieberman、Gen. Wesley Clark、George W. Bush 等候選人先後都開始撰寫自己的部落格。因為他們知道，要贏得選戰就要掌握選民；而部落格正是與選民互動的絕佳媒體，不但夠正式也夠非正式，正是表達政治理念與宣傳廣告的好幫手。

而在華人世界中，最早開始接觸部落格的是那些僑居國外的學生。這些僑生由於身在國外，接受各種不同文化的刺激，於是她們也跟著仿效使用。由於她們使用的多半是國外的資源，所以幾乎清一色地使用英文作為呈現文本的語言；雖然如此，這卻是華人世界中，最早萌現的新芽。隨著近年來部落格逐漸受到重視，有一位在美國讀書的菲律賓裔學生成立了「飯碗誌」，作為亞裔網誌大串聯。她用米飯、用碗筷做為亞裔世界共通的語言；雖然我們可能用不同的語言、住在

不同的國家，但是我們都是用碗筷喫米飯的亞裔，有著無以比擬的情感。

很快地，這股熱潮也開始蔓延到了台灣的學術圈、政治圈、傳播圈和文化圈，除了前述的台灣大學、世新大學外，台北護理學院、中正大學、輔仁大學、高雄醫學大學、中央研究院等若干學術單位也開始部落格起來；他們有的是以系所為作者、有的是在研究生或研究員手上，更有的是教授群自己用得不亦樂乎。破報、立報、蜂報等媒體裡，開始部落格的也比比皆是；紫藤文化協會等文化組織，也有成員開始部落格起來。甚至連立法院裡，亦有委員看到了部落格背後蘊藏的能量。無論妳接受與否，但這樣的文化確實已經對我們的生活造成了改變。

隨著社會及文化的變遷，人類意識的聚合展現了更多的可能性；正如同社團、財團都能夠成為「法人」一般，部落客也逐漸跳脫了「自然人」的限制，而可以是一間公司、一個組織、或一群人。諸如 Six Apart、Bradbury Software 等公司，都以部落格來作為公司的官方站台；新加坡一個名叫 eLearningPost 的站台，則是用部落格來當作電子報，討論及研究 eLearning；蓬勃發展中的 Creative Commons 也有自己的部落格。Dallas Morning News 的編輯們自行成立 DMN Daily 部落格，公開的討論、辯論當日見報的新聞，這也是一種以「一群人」為單位的「自省」。

許多的部落格系統，往往會以「內容管理系統 (Content Management System, CMS)」或 CMS 的簡化版本自居，因為這類系統在設計上的目的就跟 CMS 一樣，都是希望使用者只需要把精力著重在內容上，而不用為技術層面所困擾。雖然目的相同，但是由於各家部落格系統的設計理念、功能多少有所不同，所以介面也就有所變異了。

迴響功能可以讓讀者在妳的部落格發表迴響；反過來說，如果妳就是那個去逛別人部落格的讀者，那麼妳也能夠利用迴響功能，在別人的部落格上發表妳的迴響。

如果妳想要把迴響發表在自己的部落格上，當然妳可以寫一篇文章，然後在裡面加上一個鏈結，連回原本的那一篇文章。這樣似乎能夠解決問題，不過新的問題是，如果今天有另外一位讀者，從來沒有

瀏覽過妳的部落格，不過卻也跟妳一樣讀到了原本的那一篇文章，那麼她並不會知道其實妳為那篇文章寫過一篇迴響——而且這還可能是一篇洋洋灑灑、萬分精彩的迴響（所以妳纔會想要專文放回自己的部落格）。於是，妳所精心撰寫的迴響就沒辦法被很多人讀過，這個討論串就此分叉了，沒辦法很方便地讓人們看到多樣而精彩的文字交流。

在前面的例子裡，如果文章原作者啟用了引用功能，那麼妳在撰寫這篇迴響專文的時候，就能夠引用回原本的那一篇文章。妳的文章照樣被儲存、顯示在妳的部落格裡，就跟以前一模一樣；但是原本那篇文章所在的部落格，此時也發生了變化。

原本文章所在的部落格，在妳（在自己的部落格上）發表文章的時候，會收到一個來自妳自己部落格的引用通告，這個引用通告不祇是用來通知說「嘿！有人引用這篇文章了」而已，它還會挾帶許多其他的資訊，包括了：妳的文章的標題、文摘、靜態鏈結，以及妳的部落格名稱。這些資訊將可以被顯示在原本文章所在的部落格上，而且是妳一寫完文章，對方的部落格就馬上會出現這些資訊。

現在對於其他讀者來說，當她們讀過那一篇原本的文章後，不但能夠看到直接附加在那一篇文章後面的迴響（如果原作者有啟用迴響功能的話），還能夠看到前來引用的文章。她們甚至能先讀到這些文章的文摘，再決定要不要花費這些時間與頻寬，連到其他的部落格去。

雖然迴響跟引用這兩個功能，使得部落格的社交味道又濃了許多，但是可別搞混了，他們既非部落格的充分條件更不是必要條件，選擇不要使用引用功能或迴響功能的部落格大有人在，部落格的重點在於反映出部落客的價值觀，而不在於是否有跟別人一樣的功能或介面。

人類的文明之所以能夠進步，主要是來自於創意的累積，每個人都能夠奠基在別人的創意上，繼續發展自己的創意。由於有廣大的知識與創作已然列屬公領域 (Public Domain)，因此這些知識與創作不再受到箝制——它們是自由 (Free) 的！今天每個人隨時隨地都能夠自由地演奏、談論、引用巴哈的音樂，而不需要擔憂侵權的問題或者得付錢給某人，這是因為巴哈的音樂已經自由了。莎士比亞也是，格林童話也是。不過現行的著作權法中，往往過於嚴苛地保護著著作物

— 然而能夠從中獲益的卻是商人而非作者本人；當作者宣稱了著作權「保留一切權利 (All Rights Reserved)」的當兒，其實是出版商悄悄地取得了所有的授權。諷刺的是即使作者本人，也難以透過現行的法律條文，「解放」自己的著作；她很難去宣稱像是「非商業用途下可隨意使用我的著作」或者「在不另行修改的前提下可自由散佈我的著作」這樣的權利下放，當然更別說有人能夠有辦法宣稱「我的著作皆屬公領域範疇，歡迎隨意使用」。

史丹佛大學法律系教授 Lawrence Lessig 多年以來都在關切著這些科技法律相關議題，也對於推廣自由文化不遺餘力；他和另外一些同樣關注此議題的其他人（包括了科技法律與智慧財產專家 James Boyle、Michael Carroll，麻省理工學院計算機科學教授 Hal Abelson，律師／紀錄片導演／科技法律專家 Eric Saltzman，公領域網頁出版者 Eric Eldred），一起創設了 CreativeCommons.org，推動「創意公共園地 (Creative Commons)」，讓作者得以輕易地把自己的創作物放進公領域，而得以自由地散佈流傳。而「創意公用授權條款 (Creative Commons License)」就是用來落實創意公共園地的授權規劃。創意公用授權條款遠比妳所想像的還要強悍；首先有一群律師在辛勤工作著，把這些授權條款化為精確描述的法律條文；另外跨國的 iCommons 計畫則更進一步地把這些條文與全世界各國現行的著作權相關法規整合在一起，讓妳隨時都可以拿著本地化過的條文內容上法院。除了法律條文外，創意公共園地還有一群工程師們規劃了相關的程式碼及資源描述，讓未來其他的應用程式也能夠「讀懂」這些媒體內容的授權條款。例如當妳在 Mozilla FireFox 瀏覽器裝上 MozCC 延伸套件後，祇要瀏覽到採用了創意公用授權條款的部落格時，就會看到代表授權條款的小圖示。

第三節 知識分享與擴散

一、知識意義與定位之轉變

知識的意義與定位一直隨著社會的變遷在作改變，彼得·杜拉克所著的後資本主義社會一書中提到為何馬克思無產階級革命的預言沒有成真，杜拉克的答案中最關鍵的兩個字就是「知識」。知識意義的改變以及運用的層面與方式的改變是最大的原因，在希臘時期知識最主要是以精神思維及道德層面為主要的定位，一直到了狄得羅的百科全書將工匠的技藝分析後化為文字，使得技藝不再經由師徒制而從書中就可以學習，這是用知識去分析技術並化為文字記載的起端，在此之前技藝、技術等都不被視為是知識。在這新經濟體制之中，原先的實體資本都被重新定義，勞動力、土地、資金等等都已不是主要的生產資源，知識才是最重要的資本，知識進步(advances in knowledge)對先進國家經濟成長貢獻的比率高達 22.5%~32.5%。知識成為創造財富、創造高產能與創新不可或缺的資本，在現今知識更可以是商品，知識在短短幾個世紀中一連串的定位與意義的改變，使其價值不斐。

關於資訊、資料、知識的定義上的不同過去學者已經有定義與探討，其中 Zack(1999)認為「資料」係由相關情境中觀察而得之事實，不具直接意義；「資訊」則為由具意義的訊息中所得之資料；「知識」則是將經驗、溝通、或推理等資訊作有系統、有意義的組織與累積，使之成為有價值的內容。

Arthur Anderson(2000)將知識管理中的知識與日常生活中知識的概念加以區分。認為廣泛的知識管理所包含的範圍涵蓋了資料、資訊、知識、智慧四項概念，而將狹義的知識定義為一種藉由分析資訊來掌握先機的能力，也是開創價值所需的直接材料。

Harris (1996) 認為資料為已知事實的最低層次，資料本身不具意義，其被分類、聚集、分析與解釋後變成資訊，但是資訊必須有其主旨和目的，否則是不具意義的。當資訊與事件的來龍去脈(context)和經驗做結合，才能成為所謂的知識。吳思華(1999)認為將「資料」整理之後，有用的才能成為「資訊」，而資訊能夠與決策相關才能被稱為「知識」，且若能將知識用以指導未來方向即可稱為「智慧」。

「在新經濟體系的知識社會裡，知識是唯一有意義的資源。新社

會的獨特處，正在於知識正是資源的本身而非資源的一種」(Drucker,1999)。「知識只有透過有目的、有系統、有組織的學習，知識才會變成力量，因此如何化知識為力量使其產生價值，並透過組織有系統的學習方式，提升員工的附加價值與經驗的累積，成為建立企業知識管理的基礎」(Drucker,1999)。

Nonaka & Takeuchi (1995) 在創新求勝一書中，將知識定義為：有充份根據的信仰，強調個人以求真為目標並不斷自我調整個人信仰的動態人文過程的產物；而 Davenport & Prusak(1998)將知識定義為：知識是結構化經驗、價值、系統資訊及專家經驗的綜合體(fluid mix)，其提供了評估與整合新經驗及資訊的架構。在組織中，知識通常不單存於文件與儲存系統中，同時亦存在組織的例行性工作、流程、執行與信條中。然而知識是什麼，學理上可將知識分為：

(一) 內隱知識

包含認知與技能兩種元素。認知元素偏重強調所謂的「心智模式」，亦即人們由內在心智模式製造和處理類比以創造出真實世界工作的模式。心智模式如同典範、觀點與信仰等，均可幫助個人了解並界定他們的世界。此外，內隱知識是指個人對真實和未來遠景的意象，亦即「是什麼」和「應該是什麼」。內隱知識的技能元素包括具體的技術、工藝和技巧。

(二) 外顯知識

外顯知識是關於過去的事件或涉及非此時此地的對象，和特殊的現實情境較無關聯，為正式且有系統的知識。(Nonaka & Takeuchi,1995)

以下整理過去學者對於組織中知識的概念與看法的相關研究，由表中可得知過去相關的研究將知識分為兩類，一是相對易於表達的知識，一是相對難於表達的知識。

表 2-4 組織中知識的概念

| 相關研究 | 相對易於表達的知識 | 相對難於表達的知識 |
|--------------------------|------------------------|-------------------------|
| Polanyi(1966) | 清楚的 | 不明的 |
| Nonaka & Takeuchi (1995) | (Explicit) | (Tacit) |
| Senker(1995) | | |
| Winter(1987) | 能說出來的 (Articuable) | 能觀察的 (Observable) |
| Ryle(1949) | 知道這東西 | 知道如何 |
| Von Hippel(1988) | (Knowing that) | (Knowing how) |
| Kogut and Zander(1992) | | |
| Quinn.et al.(1996) | | |
| Pringle(1951) | 可符碼化 | 複雜 |
| Rogers(1980) | (Codifiable) | (Complex) |
| Winter(1987) | | |
| Davenport & Prusak(1998) | 低黏性 (Low viscosity) | 高黏性 (High viscosity) |

資料來源：“Collection and Connection：The Anatomy of Knowledge Sharing in Professional Service Firms”，Leigh Weiss,1999

在深入了解該上列知識的內涵與定義之後，不難發現大致上知識可以分為兩類，即 Polanyi（1958, 1966）所區分的內隱知識與外顯知識。之後 Nonaka & Takeuchi（1995）將兩種知識清楚的定義：外顯知識為可以用文字或數字表達的客觀且形而上的知識；內隱知識為無法用文字或句子表達的主觀且實質的知識。

以下是 Nonaka & Takeuchi（1995）對其所定義的內隱知識與外顯知識的比較⁷¹。

表 2-5 內隱知識與外顯知識的比較

| 內隱知識（主觀的） | 外顯知識（客觀的） |
|------------|-------------|
| 經驗的知識—實質的 | 理性的知識—心智的 |
| 同步的知識—此時此地 | 連續的知識—非此時此地 |
| 類比知識—實務 | 數位知識—理論 |

資料來源：Nonaka & Takeuchi, 1995, The Knowledge-Creating Company

⁷¹ 王文彥，知識分享內外在動機與知識分享行為之研究以A 公司為例。

Hidding & Shireen (1998) 在這之後又以 Nonaka & Takeuchi 的論點為基礎，提出第三種知識：新興知識 (emerging knowledge)。這三種不同層次的知識之間的創造、流通、使用、評價與管理的方法都不相同，以下將這三種不同的知識做一簡單的定義與解釋：

1. 經驗知識— 也就是內隱知識，這是從一次又一次特別的經驗中累積而來。
2. 正式知識— 外顯知識，是由許多前人所累積下來的結果，稱之為正式知識。
3. 新興知識— 新興知識 (emerging knowledge) 是一部份內隱一部份外顯的知識，其內隱的部分存於一群專家的頭腦中，而非個人。

總合以上學者對知識的看法可以得知，知識是一種具有高度價值，可以幫助組織、個人克服問題的一種有效工具，主要以兩種方式存在：一種是有形的，另一種是無形的，而就知識的深度而言也有深有淺，在日常的生活中或工作上所分享的知識不一。知識的種類與深淺程度不一，而本研究中主要探討影響知識分享與擴散與創作共享之關係，所以這裡對知識的分類並沒有嚴格的要求，本研究採取廣義的知識定義，即除了知識外，資訊、資料也是知識的一種簡單的形式，希望藉由不侷限知識的種類來擴大知識分享的行為的範圍。

二、知識的經濟特性

知識經濟，簡言之，就是以「知識」為主要投入因素的經濟。這些「知識」投入因素事實上也都是有計畫性的投資之下所得到的產出，因此在這種經濟體系之下，生產「知識」產品的經濟活動也就格外的重要。「知識」作為一種產品，其生產、交易與消費等經濟行為當與一般的實體產品有異，這是知識經濟學探討的課題。我們首先要來探究一下「知識」的若干經濟特質⁷²。

(一) 知識具使用不衝突性 (Non-rival)

⁷² 許牧彥，從知識的經濟特質談台灣專利制度的演進(2000)

「non-rival」這個概念是借用自公共經濟學(Public Economics)中有關公共財的討論，一般翻譯成「共享性」，表明該財貨可由多人同時共同享用，這是一種使用不衝突性。知識當然具備這種性質，但這是在該知識能夠從原創生者轉移至其他人之後的事。在這之前，該知識無法由他人共享，不過原創生者卻只要生產一次就可以無限次地利用它。例如只要做一次產品設計，廠商不管生產多少個產品都可以使用該設計知識作為投入，這是另一種使用不衝突性，David(1993)稱之為無限利用性(indefinitely expandable)。

知識不僅是經濟成長的內在動力，也是國際貿易的推手⁷³。由於知識具有無限的可利用性，因此產品的知識投入是一種固定成本，產品的銷售量越大，利潤就越大。貿易可擴大技術知識的運用範圍及市場，因而增加了該知識的經濟價值；因此，生產知識（也就是以研究發展為主）的國家永遠有動機去拓展⁷⁴貿易、擴大它既有產品的市場以及它所生產的知識的價值。反過來說，從事貿易的國家要比自給自足的國家更願投入重金進行研發，因為同樣的發明，從事貿易的國家要比自給自足的國家能回收更多的利潤。

我們從以上的討論，可以看到知識投入對經濟成長與國際經濟的重要性，也認識到知識如果能有效地從原創生者轉移給其他人來共享，讓大家共同來利用該知識，則效果將會倍增。從這個角度來看，知識既然只需要生產一次就可以了，那麼第二次以後的生產對社會⁷⁵來說就是浪費了。這有以下幾點意涵：

1. 創新成果應儘速擴散

以避免重複的研發投入，並且使其他研發人員可以再接再厲，站在前人的肩膀上開發出前人所無法預見或不能發展的新方向。

2. 應獎勵優先發明者

發明因為多少都會外溢給他人來共享，所以應該給予補助與獎

⁷³ 這是內生性經濟成長模型另一個重要的論點，Romer(1990)的開拓性文章已經點出這種規模效應，Grossman & Helpman (1991) 則有較完整的討論。

⁷⁴ 所以，國際貿易反過來成為推動許多國家建立知識產權制度的「推手」，我們在下一節將做進一步的分析。

⁷⁵ 對私人來說未必是浪費。首先，別人已經生產的知識我未必能得到，所以有必要自己生產一次。其次，如同 Cohen and Levinthal(1990)所闡明的，自行研發的經驗有助於增加自己吸收外在科技的能耐 (Absorptive Capacity)。

勵。然而重複的發明不值得獎勵，應該只獎勵第一個發明者。而且，優先發明者很可能就是能力較強、較卓越者，應將有限的研發資源給最可能產生知識者，因為知識只需要生產一次就可以了。這種獎勵方式可激勵發明者彼此競爭以爭先。競爭可提早知識發現的時間，使該知識早日為社會所利用；但獎勵如果過大，使得參與競爭者過多，促進競爭的成本（所有陪跑者的投入）就太高了。

專利制度基本上就是因應這兩個要求而產生的。

總之，因為知識具有使用不衝突性，理論上某個知識可以共同擁有或使用的人數是沒有限制的。只是複製及傳播的成本會限制這個知識擴散的範圍，而且就算人們接收到了這個知識，他的吸收能耐（absorptive capacity）也將決定他是否能使用這個知識。所以，在一個用泥版竹簡記事、文盲普遍的時代裡，知識注定成為少數人的特權。從這個角度來看，知識經濟之所以能在今日來臨，實在是因為通訊科技（特別是網際網路）的發達、教育的普及與提升、以及全球化的趨勢，使得知識的生產與傳播成本降低、市場擴大所致。

（二）知識是無體性的（intangible）

知識是無體性的，必須要藉助於有體性的載具來呈現(reveal)。這些載具包括實體產品或設備、各式各樣的文件、人及組織，其中最重要的是人；因為，人是知識的生產者與消費者，不管透過哪種載具轉移，知識都是由人發出、由人接收。因著知識是無體性的，知識的共享性才成為可能；但也正是因為知識是無體性，需要有體性的載具來呈現才能從原創者身上傳遞出去，知識的共享性將受限於原創者將之呈現出來的意願及能力。

就意願來說，如果原創者不願將他所知道的知識完整地呈現出來，其他人是無從查知的。所以，真正擁有者（例如研發人員，專利的發明人）雖然未必擁有該知識的產權；但他若沒有意願呈現，知識的法定擁有者（例如研發的投資者，專利的所有人）一定不能真正擁有該知識。而財產是在真正擁有之後才能產生效益。這項特性是我們在討論知識的產權問題時必須要謹記在心的。在知識經濟中，大多數的知識生產者都是拿薪水的職業研發人員。相對於以前純粹因興趣來玩玩的業餘發明家，這些被雇用的專業工作者努力工作的動機多是為

了名或利。無論國家科技制度的設計或是企業的研發管理都需要正視這項人性的需求。近來漸受重視的知識管理，主要的課題之一就是如何建立適當的工作流程、獎懲制度，以及組織文化來提升員工分享知識的意願。

另一方面，就算原創者願意，如果他沒有能力將所知道的知識完整地呈現出來，其他人還是無從得知該知識。通常我們將可以符碼化(codify)成語言、文字符號及圖像模型者稱為「外顯」知識，而無法符碼化者則稱為「內隱」(tacit)知識。教育可以提高人們將知識符碼化的能力，但各個知識領域的特性(Anand & Khanna,1996)及成熟度(Saviotti,1998)將影響該領域知識能夠被符碼化的上限。個人的知識要被符碼化之後，才能脫離原創生者這個載具，以文件載具的形式被他人傳播、解碼(decode)、吸收。個人的知識也可能賦形(embody)在他所製造出來的產品或製程設備上，他人可以經由還原工程(Reverse Engineering)將這知識萃取部分出來。因此，知識能共享的範圍受到能符碼化程度或可還原程度的影響。也就是說，儘管因著知識的無體性，知識的內容本質上是可以讓無限多人共同享用的；但是無體性的知識要靠著有體性的載具來呈現，符碼化程度或可還原程度將決定能夠呈現多少可供共享的內容，而其他人接觸到該載具的方式將決定該知識流通的速度及範圍，如表 2-6 所示。

表 2-6 知識的載具

| 載具 | 代號 | 知識流通的限制 | 知識流通的速度 | 知識流通的範圍 |
|------|----|-----------|---------|-----------|
| 人 | H | 符碼化的意願及能力 | 慢 | 狹窄 |
| 產品設備 | K | 可還原程度 | 中等 | 產品較廣，設備較窄 |
| 文件資訊 | A | 可符碼化程度 | 極快 | 可以極廣大 |

資料來源：許牧彥，從知識的經濟特質談台灣專利制度的演進(2000)

反過來說，不願或不能符碼化及還原的部分，以及載具所不會接觸到的人，就是該知識可排除他人享用的地方。這就使得知識具有不同程度的可排他性。

(三) 知識具不同程度的可排他性 (Excludability)

知識具有不同程度的可排他性，這決定了該知識最適當的生產方式及生產主體為何以及政府的法令政策該扮演的角色。因為知識是由「人」產生，由「人」擁有，由「人」使用。「知識該由誰來生產？」這個問題要求解，就應該充分考慮到各個相關利害人的動機。如果從每個人都是自利的經濟人這個基本面來看，我們可以將知識略分為以下三大類來看：

1. 完全可排他者

可以完全排除他人享用的知識（例如可口可樂的配方）就像是一種純粹的私有財。因為它所產生的效益可以由私人完全來擁有，私人的生產及使用程度也可達到社會最適的水準。所以這一類知識可以由私人發展，政府只要以營業秘密法保護他不會被別人用不正當的手段偷走就好。

2. 完全不可排他者（本質性或倫理性）

完全不可排除他人知曉的知識（例如健康教育書籍，交通狀況廣播），只求自利的私人幾乎是沒有意願發展的。這類知識的發展或是訴諸於私人的無私及利他動機，或是由政府發展（或資助）為公共財（例如義務教育，國科會補助等），提供給大家使用。不過，這類知識的「內容」雖然完全不可排除他人知曉，但是該知識的「載具」卻可排除他人使用、複製。為鼓勵私人發展，政府也可給予發展者使用載具表達該知識的權利，此即著作權，製版權的用意。

3. 部分可排他者

這一類知識可以由私人發展，但是私人發展意願不足⁷⁶，應由政府以專利（或研發抵稅）等方式鼓勵（或贊助）私人發展。由於該知識有部分是不可排除者，這就是研發的外溢效果。這種外溢效果可合理化稅賦的減免以及專利的保護。

知識創造對任何一個組織都是十分重要的事，Drucker(1994)認為知識創造必須納入組織結構中，組織必須不斷改進所做的每件事、必需有系統的運用與高度的參與知識創造。此外，也需不斷學習開發新知識，組織如果不進行創新將會被淘汰。然究竟何謂知識創造呢？

⁷⁶ 精確地說是私人的生產及使用程度無法達到社會最適的水準。

(一) 知識創造的定義

學者 Nonaka & Takeuchi (1997) 認為知識創造是經由內隱與外顯知識互動而來，其必須經由知識轉換(knowledge conversion)的活動而產生，知識轉換包含四個層次，合稱為 SECI 模式：

1. 共同化(Socialization)

所謂共同化是指從內隱知識到內隱知識的過程，由於「共同化」是個人於組織中經驗的傳達與分享，不用透過語言或文字，而透過心智模式移轉，故也稱為「共鳴性的知識」(Sympathized knowledge)。例如學徒制過程中，知識傳遞者與接受者的知識分享就是透過觀察、模仿及練習的方式，而並非經由語言。

2. 外化(Externalization)

所謂外化是指從內隱知識到外顯知識的過程。由於「外化」主要是以隱喻、類比及觀念的假設等方式來傳遞分享知識，故可稱為「觀念性的知識」(Conceptual knowledge)。可經由彼此的對話及集體反應，來引發知識的轉換，而分享的過程一般先使用歸納法及演繹法來整合概念，若不行則再使用隱喻和類比的方法來解決。例如：可將個人的信念經由語言、書寫或圖像方式來表達。

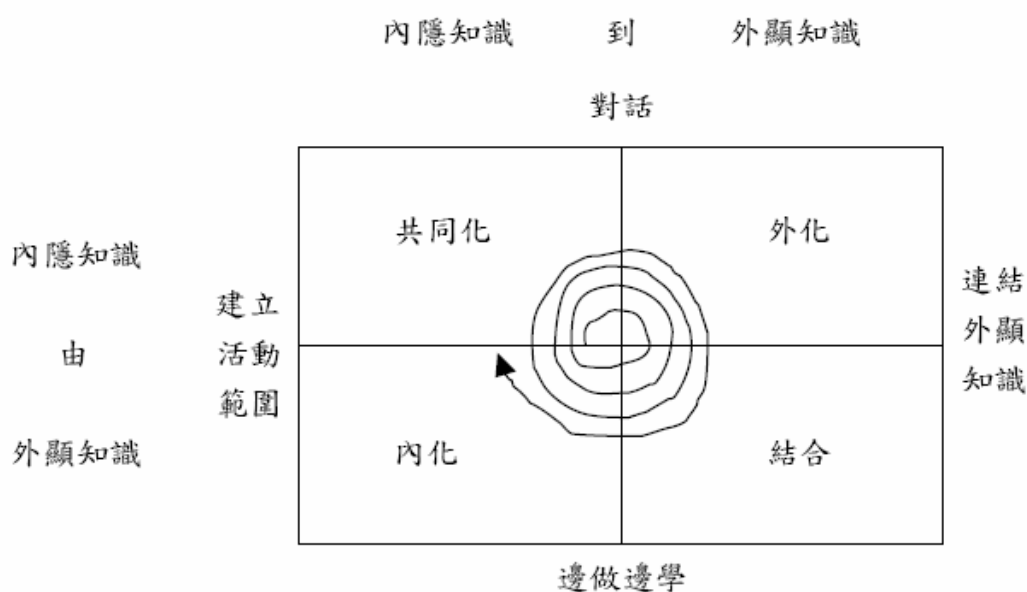
3. 結合(Combination)

所謂結合是指從外顯知識到外顯知識的過程。「結合」是經由儲存、增加、排序、合併、分類及重組等方法，將現有外顯的觀念系統化，故可稱為「系統性的知識」(Systemic knowledge)。例如藉由媒體結合既有的外顯知識，透過文件、會議、電話、電腦及網路等方式交換資訊或透過資料庫系統，將不同的知識融入公司的知識體系中。

4. 內化(Internalization)

所謂內化是指外顯知識到內隱知識的過程。「內化」的過程必須透過檢測及應用的方法，將外顯式之語言、文件、圖形、故事或資訊經由社會化、外部化及整合，使個人加以吸收，並進一步內化為個人內隱知識，故此過程創立的知識，可稱為「操作性的知識」(Operational knowledge)。例如：個人透過技術操作手冊的閱讀，來

學習某項技能，或是公司針對新技術給予訓練，而經由員工個人吸收後，成為有價值的資產。



資料來源：Nonaka & Takeuchi(1995)

圖 2-1 知識轉換模式與知識螺旋

而 Nonaka and Konno (1998)更進一步提出四種形式的「ba」來連結 SECI 模式的四個模式。所謂「ba」是指一種共同的場所或空間，它可以是有形的(如：辦公室)、無形的(如：電子郵件、視訊會議)、心智上的(如：分享的經驗、想法)，或是任何可以結合上述空間的場所。「ba」可以分為以下四種型態：

1. Originating ba：是個人分享感覺、情感、經驗，與心智模式，且排除自我與其他入之間隔閡的場所。Originating ba 是具有關懷、愛、信任與承諾的場所，並且經由面對面及互動的方式將個人的知識轉換為內隱知識(socialization)。
2. Interacting ba：是指將內隱知識轉變為外顯知識的場所。通常會選定一些特定知識與能力的人員組成團隊小組，透過與同儕的對話或暗喻，將個人的思維模式或特有技能轉換為一般的用語或概念。
3. Cyber ba：是指一個可以互動與回應的虛擬交互作用空間，但並

非是實體的空間。組織中的各團隊間藉由資訊科技將組織內既有的資料與資訊結合起來，成為有系統的外顯知識，並利用網路進行知識的轉換，將知識結合化(combination)的過程。

4. Exercising ba：是指一個可以活動與持續個人學習的場所，以促進外顯知識轉移為內隱知識的過程。經由電腦資訊系統或使用有條理的知識(如：教育訓練)，持續訓練學習與思考，將組織的知識轉移成個人的內隱知識。

而 Leonard-Barton (1995) 認為組織除了是知識的儲存庫之外，同時藉由知識創造的活動可以建立組織獨特的能耐，並提出知識創造的活動有下列四項：

1. 共同問題的解決 (Problem Solving)

在組織學習的過程中，組織的進步是所有成員進步的結果。在問題產生時，所有成員都要能夠貢獻其知識，投入問題的解決之中，直到問題解決為止。

2. 實行與整合 (Implementing & Integrating)

組織引入外界的新工具與現有的設備整合，從實做中創新。

3. 實驗與建立原型 (Experimenting & Prototyping)

組織必須建立一個鼓勵成員實驗、容忍智慧型犯錯的組織環境，並利用原型加速理念或是成果的溝通，有效的促進更多的學習。

4. 輸入知識 (Importing Knowledge)

組織必須監督外界的技術變化，以廣泛的吸收機制，自外界引入知識並與外界不斷互動，並培養技術守門員 (Technological Gatekeeper) 等，以有效自外界學習知識。

(二) 知識分享的定義

由於知識分享的程序為知識擁有者將知識「外化」，以及知識需求者將知識「內化」的過程而產生；知識創造則是經由共同化、外化、內化與結合等知識轉換的活動而產生。因此，知識創造與知識分享具有密不可分的關係。

Eriksson & Dickson(2000)認為一群人共同分享知識的過程包括認知上與行為上的層面，且由於不同的過程而造成工作表現上的差異。當人們共同分享現存知識的過程中，同時也創造出新的知識。這表示知識被分享及使用時，新的知識亦被創造。

Stewart (1997) 也指出，知識是公共財，所以知識不會因使用而減損，生產知識所需的成本更不會因為使用人數的多寡而有所改變，而且認為知識若不以某種形式分享或使用，則它將毫無價值。Hidding & Shireen (1998) 並且認為人性本好分享知識，若人們不分享，那是因為環境造成分享知識的困難，或造成人們養成不分享的習慣。組織應建立有利於分享知識的機制，如報酬系統、組織文化、降低障礙的科技以及負責促進分享的專人。Quinn (1993) 則強調，知識分享很重要，因為智慧資產愈使用價值愈高。而且，Nonaka & Takeuchi(1997) 認為分享內隱知識是組織知識創造過程的第一步。

產業的競爭從工業革命後開始有大幅的改變，由追求生產效率開始產生一連串的管理活動的變動，從最早期大規模製造的產業競爭的型態轉到追求品質的 TQM 管理，競爭態勢越來越激烈導致在追求效率的同時也慢慢注意到導入追求彈性的需求，從這裡又產生了另一個生產上的革命：JIT、及時物料管理等等，到今天企業不斷追求速度與彈性，資訊科技帶動企業變革，產生了 E 化潮流、知識管理的需要；之後更進一步從追求可量化的生產效率與彈性轉而追求相對不可衡量的技術上的創新，而在追求創新的過程中知識的分享是必須的，唯有知識能夠在組織成員間分享激盪，才有創新的產生。

1. 知識分享的主體

Holthouse(1998)認為「知識」乃為一種「流量」(flow)的概念，知識可以於知識擁有者與接受者之間互相交流；對於知識擁有者來說，是一種選擇性「推」的過程，對知識接受者來說則為「拉」的過程。在「推與拉」的過程中，知識分享的行為於是發生。方世杰、方世榮(2000)指出組織內知識流通是雙向或多向的，其中必有知識的需求者及知識供應者的知識交換過程。

在傳統「物以稀為貴」的觀念下，當人們將自己所擁有的專業知識物化為一項獨特性的資產時，在可能影響未來升遷、調薪的情況下，不願意與人共同分享知識的態度就更加顯而易見 (Senge,1997)。

在過去知識分享議題的相關文獻中，學者們對於知識分享的定義大多建立在「學習」的觀點下。Senge (1997) 指出，「知識」分享與「資訊」分享有所不同，知識分享不僅僅只是一方願意將資訊傳達給另一方，還包含願意幫助另一方瞭解資訊的內涵及從中學習這項資訊，進而轉化為另一方個人的資訊內容，並發展個人新的行動能力。Hendriks (1999) 則認為，知識分享是一種溝通的過程，知識不像商品可以自由地傳遞，向他人學習知識時，必須有重建 (reconstruction) 的行為，且必須要具備知識去學得知識、

分享知識。因此，分享知識牽涉兩個主體：

(1) 知識擁有者

必須有心或願意以演講、著作、示範或其他方式來溝通知識。

(2) 知識需求者

必須能夠以模仿、傾聽、閱讀、或嘗試與錯誤等方式來認知、理解知識。

故知識分享的機制主要建立在知識的交流與溝通上，因此雙方溝通是否順暢，將會影響到知識分享的成效。

三、知識分享內外動機

動機簡單的說就是促使個體去完成某些欲達成的目標或工作的歷程，亦即當一個人花費努力或精力去滿足某一需求或達成某一目的行為歷程(Herbert,1976)；換言之，知識分享動機就是驅使人們在知識分享行為表現上的因子。

Owens(1991)認為動機是由被描繪成願望、慾望、驅力等所有內部的助力條件構成的，它是使個人活動或運動的內部狀態。Robbins(1992)則認為，動機是個體與情境互動後的結果、願意為組織目標努力的意願，其包含三個要素：努力程度、組織目標及員工需求。

Poter & Steers(1974)認為動機有三個主要功能，第一是產生能量，也就是產生出某種行為所需的內在力量；第二是指引方向，即人們會對某一種情境特別投注心力，其他情況則不會；第三是持久，它

使人們長久從事某項行為。

以上提到很多學者對於動機的定義，而傳統動機理論可以分為內容模式與程序模式兩類，內容模式主要在研究引起動機的原因，而程序模式則是研究個人受動機因素影響後的行為。關於動機理論整理文獻如下：

表 2-7 動機理論

| | 內容模式(content theory) | 程序模式(process theory) |
|----|---------------------------------------------|---------------------------------------|
| 內容 | 需求階層理論 二因子理論 三需求理論 ERG理論 目標設定理論 | 刺激—反應模式 期望理論 公平理論 |
| 說明 | 討論引起、產生或引發激勵行為的因素，著重需求的內涵 | 注意到行為方式的程序、方向、選擇，都只能表示主動行為，注重需求被激發的過程 |

資料來源：Potter & Steers(1974)

Herzberg(1959)是首位將激勵分成內在和外在兩部分探討的學者，在他提出的二因子理論中，假設有兩種激勵員工的基本要素：第一種與工作本身有關，例如成就感、工作樂趣、成長機會等；第二種則是工作之外的，例如薪資、升遷、表揚等。Herzberg 認為只有工作者的內在獎勵可以真正激勵並滿足工作者，來自外在的獎勵只能避免工作者感到不滿足。Herzberg 並將第一種工作者發自工作本身的滿足感定義為激勵因子(motivators)，將第二種來自工作之外的獎勵定義為保健因子(hygiene factors)。

根據以上的推論，驅使人們分享知識的動機有很多，但可以分為來自知識分享本身的動機與來自知識分享之外的動機，前者稱為內在動機，例如他可能對於分享有相當大的熱誠或是他希望能藉由知識的分享來幫助別人等；後者則稱為外在動機，可能是他可以藉由知識的分享而得到某些報酬，例如聲譽或金錢等。

內外動機並非互相排斥，可能同時具有內在動機與外在動機，只是強度上有所不同。以下將就知識分享的內外動機因素相關文獻做探討。

(一) 知識分享內在動機

Deci & Ryan (1985)將內在動機定義為一種發自內心，而且不是為了得到外在的獎勵所產生的活動。換言之，當人們感到好奇、追求對工作的享受、興趣、滿足及對工作的自我挑戰時稱為內在動機的驅使。

Hendriks (1999)認為雙因子理論與影響個人知識分享動機的因素有關，研究發現人們分享知識的原因較傾向於上述的激勵因子，而非保健因子。知識分享須經由知識擁有者與需求者傳遞知識所形成（個人可能同時兼具知識擁有者與需求者的雙重身分），而知識擁有者與需求者的分享動機是不同的。知識需求者需要知識來處理工作上的挑戰、作業自主性的提高以及個人成就感的滿足等，所以他們努力吸取知識。知識擁有者分享知識之目的則是期望能夠獲得他人對工作的肯定與欣賞，或是為獲得升遷機會，或受責任感的驅使而將知識分享給他人，並期望分享的行為日後將獲得互惠的回饋，讓知識受惠者未來能夠回饋、重建或創造新的知識與資訊。

因此，紅利或薪資也許是刺激員工使用知識分享的技術，但並不能保證促進真正的知識分享。但若缺乏紅利或薪資的激勵，則個人分享的意願將會打折。所以，薪資、紅利並非知識分享的激勵因子。同理可以推估其他保健因子對知識分享的影響。

根據 Tampoe (1993)的研究發現，知識工作者將需求依照個人的重要優先順序排列如下：第一是個人的成長，其次為作業的自主性，再來是任務的成就感，最後為金錢財富。由此可知知識工作者普遍具有較高的自尊需求、偏好尋求職涯發展與成長、具有專業榮譽感、要求工作的自主性與自我管理、成就慾望強等特質，其所重視的是個人發展以及對專業的尊重。換句話說知識工作者的需求優先順序與一般員工的差異處在於格外重視 Maslow 的第三、四、五層需求。

Stott and Walker (1995)根據 Maslow 理論指出：知識工作者不願意為了金錢或為改善同事間的關係而分享知識，其知識分享的動機主要來自歸屬感、自尊與自我實現三個較高的需求層級。

此外在(Davenport & Prusak,1998)所提及的互利主義、聲譽與利他主義三個知識分享的報酬中，關於利他主義(altruism)的部分提到：有

一些人天生是大好人，願意與他人分享知識，除了謝謝之外別無他求。也有可能是因為他對所擁有的知識具有極高的熱情，因此不論有沒有機會他都樂於與他人分享，所以知識的利他主義是有可能的，同時也是可以被激發出來的。組織若想要激發利他的文化則需要雇用好的員工，並設計適當的機制，利他主義的風氣便會盛行。

與該論點相關的是 Hoffman(1975)認為同理心(empathy)也會影響個人知識分享的意願，所謂同理心是指設身處地的感受他人當前情緒的一種反應，當個人可以用同理心體會他人因不了解而產生的痛苦時，個人會傾向分享知識。之所以會將同理心歸類於內在動機而非歸在外在動機主要是因為，同理心與利他主義的行為在某種程度上是有關的；個體因為了解他人的感受，進而產生幫助的行為時可以將同理心推論為是個體會有利他行為的一個原因。而外在動機的基本定義是由為了得到知識分享行為所衍生出來的報酬所抱持的動機，而同理心的出發點並非互利主義中希望得到未來該個體的回饋與反應，所以同理心本研究歸類於內在動機。所以從文獻中歸納出內在動機的衡量可以從因從事某行為而獲得的樂趣及自我挑戰來加以觀察(Amabile, 1994)，而從事知識分享行為時，若當個人能從中得到的快樂越多，越有接受新挑戰的能力時，顯示出受到較多內在動機的驅使。

(二) 知識分享外在動機

當人們為了達成非行為本身的目標而產生的活動時，稱為外在動機的驅使。外在動機的衡量，可以從實質與非實質獎勵兩方面著手，前者指的是物質或金錢的獎勵。後者則為非實質、無形的獎勵，例如他人的肯定(Amabile, 1994)。Davenport & Prusak(1998)則認為知識分享的報酬除了以上在內在動機中所提及的利他主義之外，還有另外兩個要素分別為互利主義及聲譽，這些報酬也決定了個人知識分享的動機；他認為這三個要素都建立在信任的基礎之上，且若缺乏信任則沒有任何一個知識市場能夠有效率運作，由於利他主義已經歸類於知識

分享的內在動機，以下將互利主義與聲譽兩個要素說明如下：

1. 互利主義(reciprocity)：互利主義是指知識的賣方對買方未來在必要的時後，同樣能夠伸出援手的期待可能性。如果可能性越高賣方就願意花時間和金錢來與買方分享知識。

2. 聲譽(repute)：聲譽雖然無形卻能產生有形的利益。擁有資訊分享的聲譽，有助於達成互惠行為；知識賣方的名聲，能讓人成為更有效率的買方。

除以上的原因之外，大多數的人也認為知識可以成為權力的來源，而且傳統上獎勵大多是提供給有表現的個體，所以造成員工將自己的意見視為自己的資源而不願與他人分享。French & Raven(1959)指出權力是一方可以影響另一方的能力，權力也可能是一個影響知識分享的誘因，他並且提出五種權力來源，分別為：強制權(coercive power)、獎賞權(reward power)、合法權(legitimate power)、專家權(expert power)、參考權(reference power)。

強制權是在組織內領導者可以藉由調職、減薪、降級或解雇來迫使他人接受他的命令，以避免遭受痛苦或損失的一種權力。獎賞權則是掌有對部屬的獎酬權力時，可以此誘因讓部屬依領導者的意思去做。合法權即組織內部正式的職權。

專家權則屬於擁有專門技術或知識，而此專門技術獲知識是有助於工作的進行與達成。最後，參考權是指一個人受他人敬重或喜愛而產生的影響力。其中專家權(expert power)即是因為擁有某種特殊、他人所不知道的知識而產生的權力，在某些情況下可運用此權力進而影響他人。之後 Raven & Kruglanski(1975)提出第六種權力的來源—資訊權(information power)則是從專家權分出擁有某種獨特的資訊所擁有的權力，資訊之所以可以對他人產生影響的原因在於他人認為此特殊的資訊有價值。

由於知識可以讓人產生權力，如果將知識分享出去則每個人都知道其中的知識，自然不能產生權力，所以如果組織中有相當多因為知識或資訊而產生的權力時，該組織自然不會有太多的知識分享行為。

以下將上述知識分享的概念、內容整理成一張表以便於接下來的整理。

表 2-8 影響知識分享動機的變數

| 知識分享 | 說明 | | | |
|------|----------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------|
| 分享動機 | Hoffman (1975) | Davenport & Prusak(1998) | 知識供給者 | 知識需求者 |
| | 同理心 | 知識分享有三項報酬： ● 互利主義 ● 聲譽 ● 利他主義 | Maslow 的第 3-5 層需求： ● 自我實現 ● 自尊 ● 歸屬感 | ● 滿足個人成就 ● 應付工作的挑戰 |

整理自伍忠賢 知識管理策略與實務

根據以上所整理的文獻將本研究在內外動機方面的變數整理成以下構面：

表 2-9 知識分享的內外動機

| | 內在動機 | 外在動機 |
|---------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 影響知識分享意願的內外動機 | 自我成長 (自尊、成就感、成長機會) 利他主義 (利他特質、同情心) | 保健 (薪資福利、外在認知、發展機會) 聲譽 權力 互利主義 |

資料來源: Thomas Stewart , Intellectual Capital ⁷⁷

四、創作共享、知識分享與著作權保護

知識總是在組織間移動，組織間的知識是動態的，由多元的力量造成其推移。許多知識的創新(Knowledge Initiatives)奠定在知識的移動沒有摩擦力或推動力的烏托邦式假設上，即人們分享知識之前不會衡量他們這麼做的得失。忽略市場動態及人性的知識創新是註定要失敗的⁷⁸。

77 湯瑪斯·史都華 Thomas Stewart , Intellectual Capital 智慧資本 – 資訊時代的企業利基

78 Prusak Laurence & Don Cohen (1998) “ Knowledge Buyers, Sellers, and Brokers: The Political Economy of Knowledge”, The Economic Impact of Knowledge (Resources for the Knowledge-Based Economy, Section Seven.

由於Lessig教授採用的『創作共用』授權方式，是『署名—非商業用途』，所以網路讀者就可以用這書為基礎，做各種附加價值的衍生作品。在Lessig的新書出版後幾天內，網路上就出現了大量的創意，其中以AKMA網誌的作者建議製作這本書的語音版，最為突出，他先列出大綱，然後由不同的網路義工認養各章的錄音工作，不到幾天，就做成了有聲讀物。因為遵循相同的非商業性約定，所以這個幾乎同步“發行”的有聲讀物，也是免費下載的。到四月底時，已經有21種不同形式的新版本（<http://free-culture.org/remixes/>）出現，包括了有聲書版和HTML網頁版，以及波蘭文翻譯版。

網路義工合作翻譯中文版「Free Culture」，「Free Culture」中文版的翻譯工作，也在原版推出後，很快就展開了。這是由大陸的網路科技應用專家毛向輝先生所做的嘗試，目前大約完成了九成以上的翻譯工作（<http://www.socialbrain.org/freeculture/>），他利用軟體工具Wiki（維基，類似工作團隊的共同筆記概念，每個人都有同樣的權利來撰寫或修改資料。）建立一個協作翻譯網站，用義工們自動自發力量，來共同翻譯和發佈這本書的中文電子版。

他所用的徵求義工方式是：「這裏列出英文版圖書的所有章節，如果你對某個章節閱讀後有清晰的理解，可以寫信給工作團隊中的任何一個人，經過推薦後加入到翻譯隊伍中。這裏的Wiki會分配給你書寫的權利，並隨時對照英文進行修改。我們會在每個章節的後面說明該章節的翻譯者，原則上每個章節的翻譯者（或者小組）都是不同的。」。這跟MIT開放課程中文網站（OCW）徵求義工的方式相當類似，兩個團隊都在翻譯者外，還特別加入審核者，以強化品質。這種自來平凡大眾的義工專案，就是國外常稱的草根運動。這個協作翻譯網站還列出了工作歷程、工作討論、常見問題、工作團隊、有用的網路連結和英文網路版，來讓參與者了解並自我管理專案進度，整個團隊的人分散各地，或許有些人根本沒見過面，卻能透過網路快速合作，並得到具體成效，以後這種網路義工螞蟻雄兵的合作專案還會層出不窮，其效率真值得大家嘆服與警惕⁷⁹。

在智慧財產權中，雖然包含有營業秘密、著作權、商標權、專利權等幾項；但在以下的討論，本文將以專利權為主要的探討對象。這

⁷⁹ 鄒景平，智財權草根運動踐行知識分享，參閱：
<http://www.elearn.org.tw/NR/exeres/76BDBF01-CA99-40E8-9BFF-A36A00AF60.htm>(visited:2005, July. 06)

可由兩個方面來說明：在現代這個知識經濟時代，有很多法律是過時不適用的，包括我們以為是新概念的智慧財產，智慧是財產嗎？知識能屬於某一人獨有嗎？像第一、第二波革命擁有土地、擁有工具一樣，像擁有房地產一樣，知識這個新的生財工具可被某些人獨有嗎？誰可以或是誰不能獲取這個世界的知識？以什麼樣的價格？是不是有些知識、技能是不該被販售與購買的？

本來回答這樣的問題並不難，知識具有公共財的特性，是長久以來人類共同的累積，須被廣泛流通使用才有其價值，甚至透過一連串使用者的加值動作，可創造更多的價值，如果當年牛頓將地球引力的發現申請專利，那麼今天科學的發展勢必落後許多，但是在我們以為最進步的美國，專利權的核發，卻有許多不可思議的地方，醫生用來診療的醫療方法居然可以申請專利，來阻止其他醫生使用，形成某種程度的壟斷；一般農民再一般不過的作物的改良育種，竟可能因為改良物的擁有權在大公司身上而攪來法律紛爭；一個對「自動感應」概念模糊的陳述也能取得專利，壟斷整個涉及「自動感應」概念的產品市場，有些案例聽起來真是無法想像，在所有權極為氾濫的美國，許多專利令人啼笑皆非。

以前上智慧財產權，總是以企業的角度來看，知識已成為企業必要，甚至是最重要的生產要素，智慧財產權的主張，是用來保護企業本身，免於競爭對手的攻擊，或是攻擊對手的最佳武器，透過切割與包裝，知識、技術可成為企業主要的產品、獲利來源，許多大企業由此獲利比本業還多。專利的申請多半需時費力，少則數年，多則數十年，其間企業如何規劃其專利佈局，避開對手的專利地雷，避開「潛水艇專利」，已使許多企業獨立劃分一部門，管理企業內智慧財產權策略性的應用，成為這些知識競賽的參與者最大的課題。

由Seth Shulman的帶領來看智慧財產權，這是一個全然異於企業角度的觀點，從社會的角度來看，的確，沒有人有權力剝奪他人獲取知識的權利，知識資訊就像基礎建設一樣，像水、空氣，是不容許被獨佔壟斷的，對知識主張所有權，反而造成了另一個商業集權的現象，資本主義的自由只是假象。從古至今，人們總是自以為是地追求平等，最後卻製造更多不平等⁸⁰。

80 陳巧伶，知識的戰爭(書介)，南華大學社會學研究所網路社會學通訊期刊，第三十六期(2004年1月15日)

事實上，除了我國、韓國、亞太地區的發展中國家之外，其他像是美國、日本、歐洲的國家也都可以發現這樣重視合作研發的現象，藉由跨地域的比較各國的產研合作與產業創新的運作機制，我們可以學習如何將產業與研發機構間的人力資源與知識作更緊密的互動，使得兩者之間的知識流能夠更有效的互相連結，以提高產業的創新力⁸¹。

本節將不厭其煩地再度以 Lessig 教授推出那本書名是『Free Culture : How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity (自由文化：媒體鉅子如何利用科技和法律來閉鎖文化和控制創意)』新書的擴散模式為例。他在這本書中，為讀者仔細剖析了商業團體如何操縱法律和技術，而禁錮了文化，並壓制了創新，他也呼籲在新千禧年裡，自由文化和人類的數位權利，都應該像人類社會所爭取到的人權一樣，得到更大程度的保障。

這本書是由企鵝出版社出版，每本定價 24.95 美元，Lessig 教授為實踐自己所倡導「創作共享(Creative Commons)」的理想，特別在網站上提供這本書的電子版，讓讀者免費下載。一推出後，立即引起了網路上巨大的反響，短短一個月內，第一版的紙本書就銷售一空，而從網站直接下載的次數也超過了六萬人次，其餘網友間善意流通的更不計其數。從此例中，也可見電子版的流通不但沒有造成滯銷，反而提高了紙本書的知名度和銷售率⁸²。這個意外發現，又可額外做為創新商業模式的參考案例。

一位名家說：「創新不外乎兩件事，一個是"to be better"，一個是"to be different"。」，無論是要「更好」或「不同」，都要以既有的產品或觀念為基礎，但由於媒體巨擘對智慧財產權的保護愈趨嚴苛，將造成人類會被過去的成就所束縛，而愈來愈難以奠基於其上而創新的現象。

尤其是人類社會進入數位時代後，智慧財產權等法規仍未隨著科技進步而修訂，我們仍舊以一套管理實體創作的方式，來管理網路上的數位資源交換，大大降低了知識交換與分享的速度，就像在可以用汽車速度行駛的新馬路上，我們仍然用牛車的速度來行駛。但擁有智

⁸¹ 李仁芳，APEC科技政策整合型研究：國家科技創新系統分項計畫二：知識流通對產業創新影響之研究計畫中文摘要，李仁芳教授網站(最後瀏覽日:94.07.06)

⁸² 鄒景平，智財權草根運動踐行知識分享，同註 25。

財權的商業鉅子們，卻為著其公司既得利益，全力捍衛著既有的法律。

關於目前智財權法令所產生的問題，網路專家林克寰先生舉了個很生動的例子來說明：「許多國家的法律規定，當著作作品完成的那一秒鐘起，該著作作品就會受到著作權 (Copyright) 的「保護」。這意味著，所有相關的使用都必須先「請求許可」，舉例來說，妳拍了一張照片，想當作新書的封面。這張照片上是兩個人在一座畫廊裡，於是妳得先去徵詢這兩個人的同意，可能還得請她們簽署一些文件；接下來妳發現這兩個人身上的衣服、褲子、鞋子都是不同廠牌的，所以妳還得分頭去聯絡六家服飾廠商的法律部門，請她們授權給妳，讓妳能把她們所設計的產品，放進妳新書封面的照片裡。接下來是畫廊裡展示的畫，妳發現那些畫的作者已經去世了，然而那些畫的著作權卻已經渡讓給畫家的子嗣，所以妳又得去聯絡她們並取得授權；事情還沒結束，別忘了畫廊的裝潢陳設也是一種著作作品，所以你當然得聯絡畫廊的負責人，再次取得使用授權。」(詳見林先生的網誌 <http://jedi.z6i.org/blog/archives/003780.html#entry>)，這種繁複的文書往來和求證，對智財權的擁有者和引用者而言，都是很大的困擾。

但還是有開明的前衛知識份子，他們打破傳統社會對智財權區分為「擁有者」和「掠奪者」的兩極思考，而提出了第三種聲音，就是內容的創作者可以主動表達授權原則，讓引用者可自行判斷是否符合「自行引用」原則，而不需事事請求作者的同意，也因之能促成各種數位創作的快速流通。

依現行著作權法之規定，是當作者完成作品時，即自動擁有著作權，但這種偏向保護權利人之立法方式，極易妨礙流通，一般來說每個人只要用google搜尋，就會發現有不少網站轉載過自己的文章，但設想若是這些人如果真的逐一徵求作者同意，必定有人覺得蠻煩的，大部分人會想只要他們保留作者原名，可能多會不予追究，畢竟利用人曾為作者做了宣傳和流通的工作；惟若是讀者抄襲別人的文章，並改名投稿，被登到雜誌上，一旦被發現的話，作者多會儘快通知出版機構追究責任，因為大家都不希望自己的作品被人無端牟利⁸³。

創作共享的產生乃是因 Lessig 對於著作權法案沒有透過溝通設法改善創新的環境，反而使用不合宜的方式加以約束。Lessig 希望教

⁸³ 鄒景平，智財權草根運動踐行知識分享，同註 25。

師、學者、科學家、文字工作者、攝影師、製作人、音樂家、設計師及所有的讀者和觀眾，可以從 CC 的工具(creativecommons.org)的使用獲得協助。美國的著作權系統從最早只保護十四年，延長到現在是著作權人終身再加七十年的作法，已使得利用受到諸多限制因而阻礙了創新。Lessig 教授強調說著作權法在一個不合理的時效長度下所造成的影響與它的原始目的已完全背道而馳。Lessig 教授而提倡 CC 著作權授權創新機制協助了社會成長。創作共享的建立對於一些利他的創立者提供了一個可供傳遞其作品的平台。Lessig 教授提供創新者更安全的世界去培育導引經濟成長和科技進步的條件，同時，透過這個想法將著作權延伸到一個更大的意義。



第四節 制度創新與採用

一、創新之定義與分類

熊彼得(Schumpeter) 將「創新」(Innovation) 定義為廠商採取一種足以改變其生產可能性的新生產程序或生產方法。他特別強調，「創新」與「發明」二者是不同的。發明為科學性的活動，而創新則注重在商業利益的經濟活動。就科技的角度而言，一般廠商所採取的新生產程序或生產方法可能早已存在，因此，創新不見得為科學上的發明，相同的，發明亦未必會伴隨著創新活動(黃志典,1993)。對於創新一詞較折衷的定義是「新概念、製程、產品或勞務之創造、接受與執行。」

此定義特別強調創新之執行面(Implementation)，亦即指出創新乃人類為創造附加的經濟價值或社會價值而實際去發明與運用的概念(Ideal)，且創新除了創造力的發揮外，新概念的接受與應用行為亦是創新成功與否之重要因素(McGourt et al.,1996)。Druck(1986)將創新定義為是一種賦予資源新內涵以創造財富的作為。Souder(1987)將一般對創新的定義整理成表 2-11，其對創新的定義有的是採從嚴認定，有的定義只要個人主觀認定為新的事物就叫創新。

當一種構想、習慣或實體，對個人或其他採用單位而言，被認定為是新穎時，即為創新(Innovation)(Rogers, 1962 ; Kolter, 1995)可知創新所涵蓋的範圍，並非僅限於實體事物，抽象性的觀念與想法，亦屬之。

表 2-10 創新的定義

| |
|------------------------------------------------|
| 一創造性的處理，他是將兩個或兩個以上的現存事物加以結合，並以一嶄新的方法來生產一全新的東西。 |
| 從創意概念到其實現的一組複雜活動的集合。 |
| 新方法的發明及實行。 |
| 因新的科技所導致的社會改變過程。 |
| 一嶄新的方法 (Device)、構想 (Concept)、或創意 (Idea)。 |
| 一項改變的採用，對於組織、團體或社會是新的。 |
| 對現存實務的重新改良或是重新組合。 |
| 任何與現有的形式不同，即可視為創新。 |
| 任何的創新、常規或東西，只要被採用的團體認為是新的，即可視為創新。 |
| 任何事物只要被個人或使用者認為是新的，即是創新。 |

資料來源：Souder (1987)

Betz (1993) 將創新分為四類：(一) 突破性 (Radical) 創新：係提供一個全新的功能給新的產業，新的事業使用，與當前技術產生不連續現象，其創新過程為線型 (Linear) 的 (Dhebar,1996)；(二) 增量 (Incremental) 創新：為一種叫漸進式，改變幅度較小之創新 (Utterback,1994)；(三) 系統 (System Innovation) 創新：係將現有不同技術予以重新組合，以提供一種新的功能領域；(四) 次世代技術 (NGT, Next-Generation Technology) 創新：為系統內之增量創新，創造出一個新的技術系統世代。

Cohen & Levinthal (1990) 主張創新吸收能力有利於創新實施。創新有三種：產品或服務的創新、市場與消費者行為和價值的創新。製造產品與服務，並將他們向市場推出所需要之各種技巧與活動的創新。這些創新也許各別可以稱之為產品創新、社會創新和管理創新。Higgins (1995) 認為創新是發明新事物的過程，會對個人、團體、組織、產業或社會產生極大的價值。且創新可使一個公司在競爭力或製程上，與別的公司處於相對低成本的地位，所以是掌握競爭優勢的秘訣。創新是指將知識轉換為實用商品之「過程」，所強調的是在該過程中，人、事、物，以及相關部門的互動與資訊之回饋 (Feedback)，且創新是創造知識及科技知識擴散之最主要來源。因此，創新也是國家或企業提昇競爭力之最重要手段 (Clark & Guy,1998)。

二、制度創新的理論與實例

在本項研究中，我們將制度看作是在意識型態及其價值理念基礎上確立起來的、得到認可和強制執行的、並內化為相應的社會角色的某些相對穩定的行為規範和取向。

從理論的角度看，一種制度主要具有四種架構性要素：（1）制度建構的主導思想（Leitidee），或這種制度建構的意識型態。這種主導思想或意識型態被人們所內化、所承認以及被正式地確定下來。（2）制度中所規定或產生的各種不同的社會角色以及這種社會角色在制度或組織中行為的內在規定性。（3）制度中的規則和行為規範，依此來定義人們在一種制度或組織中交往與互動的模式。（4）制度中被物質化或形象具體化的象徵（Symbol）和設置。從理論上講，這四種架構性要素在抽象層次具有差別，意識型態的抽象層次最高，其次是規則和規範，再次是社會角色，最後是象徵符號⁸⁴。

在組織和制度創新與變遷的具體過程中，首先對外部環境和內部架構作出回應和變化的是組織和制度的保護帶，即保護帶應對變化壓力先行作出調整。

（一）網際空間內的創新型態

Deeter-Schmelz, Bizzari, Graham, and Howdyshell（2001）指出，創新是個體或廠商所認為的新的概念、實務或產品。創新亦是針對環境改變而做出反應，或是在組織中進行變革的方法（Damanpour & Evan, 1984）。因此，當網際網路興起後，廠商因應環境變化將實體環境的相關交易活動，移轉或跨越至網際網路的虛擬環境，此種因網際網路資訊技術形成廠商經營環境與服務方式的變革，即導致廠商在網際空間內的創新。對於網際空間內創新的型態，Damanpour & Evan（1984）對創新的分類為基礎，將網際空間內創新的型態分為（1）網際空間內的技術服務創新（Technoservice Innovation in Cyberspace, TIC）；（2）網際空間內的制度創新（Institutional Innovation in Cyberspace, IIC），並予以重新定義。

⁸⁴ 李漢林、渠敬東、夏傳玲、陳華珊，組織與制度創新與變遷的社會過程---一種擬議的綜合分析。

網際空間內技術服務創新 (TIC) 類似於 Damanpour and Evan (1984) 所提出的技術上創新，其不只是技巧的創新，亦包括對新產品或新服務概念的執行，或是在組織生產過程與服務中，導入新的要素。藉此，本研究推論網際空間內技術服務創新 (TIC)，乃是廠商以技術為基礎，在網際網路上提供創新的網路服務或產品。此外，對於網際空間內制度創新 (IIC) 的定義，我們以 Cummings and Suresh (1977) & Damanpour and Evan (1984) 對制度創新的論述為基礎，提出網際空間內制度創新 (IIC) 存在於組織所處的網際網路社會系統中，此社會系統是交易雙方為達成某特定目標所形成的互動關係，在其中所蘊育的創新，包括人們溝通或交易之規則、角色、方式與結構的改變。

(二) 網際空間內制度創新 (IIC) 的形成原因

對於網際空間內制度創新 (IIC) 出現的原因，本研究以交易成本經濟學為基礎，解釋由於網際網路使得資訊成本降低 (Sampller, 1998)，將產生一種制度創新的組織型式。根據交易成本經濟學，組織型式主要可分為市場 (market) 或廠商 (firm) 二類，不同的組織型式可引致不同的經濟活動，而組織型式的選擇是根據交易雙方的交易成本來決定 (Coase, 1937; Williamson, 1975, 1985)。Coase (1937) 認為廠商透過市場進行交易的方式將會大幅增加因不確定性所產生的交易成本；反之，廠商透過組織內部化的行為將可使得交易成本降低。Williamson (1975, 1985) 進一步指出，此二種不同的組織型式所造成交易成本的差異來自於資訊成本。而資訊成本則是交易成本的關鍵 (North, 1990)，資訊成本包括取得、儲存、處理與擴散資訊的成本 (Kulkarni and Herior, 1999)。

然而，廠商與市場只是二種極端的組織型式，由於交易成本的不同，將會在廠商與市場二種極端的組織型式中形成一直線型的連續光譜，此連續的光譜中有著不同交易成本的組織型式。此根據 Coase 所引申對交易成本的論述背景是以實體環境為基礎，亦即 Coase 對於市場機制批評的基礎是建立在當時尚未出現網際網路資訊技術的時代，因此在當時透過市場機制的交易方式將會使得資訊成本大幅提高。但現今廠商深入應用網際網路資訊技術，已使得廠商透過市場機制的交易行為所產生之交易成本，有別於過去 Coase 當年的時空背

景。然而，我們並不否認 Coase 組織內部化使交易成本降低的主張，但我們也同時認為網際網路資訊技術對於決定組織型式的制度創新之交易成本產生了影響，例如 Kulkarni & Herior (1999) 指出，透過網際網路資訊技術可以降低經由市場機制交易時的資訊成本。所以，我們認為廠商或市場的組織型式已不再具有唯一的極端組織類型之特性。

根據交易成本經濟學所提出廠商以交易成本決定組織型式的論點，我們認為在現今網際網路資訊技術廣泛應用的年代，廠商為了使交易雙方擁有最低的交易成本此一目的，廠商將會透過網際網路的應用形成另一種在網際空間內制度創新的組織型式。此由於交易成本（e.g. 資訊成本）的降低而使交易雙方在虛擬環境中的互動關係，產生溝通、交易規則及結構上的變革，即為廠商網際空間內制度創新（IIC）形成的原因。

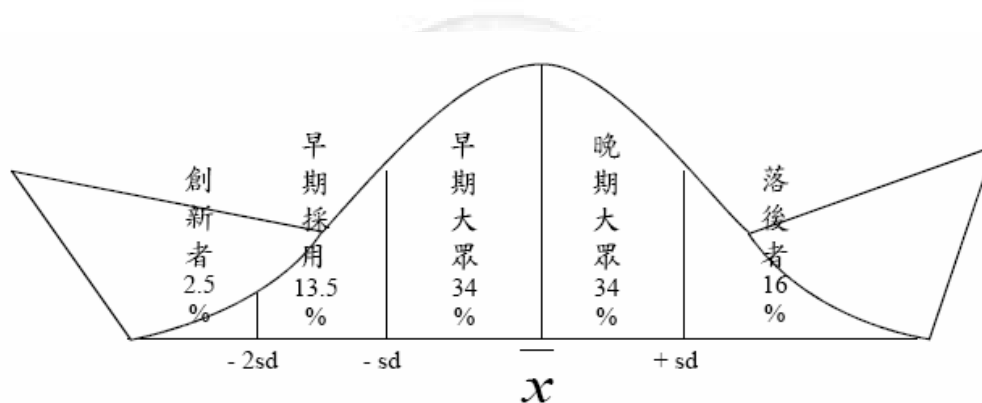
三、創新的擴散與採用

擴散（Diffusion）是一種將創新（Innovation）事物加以拓展的活動，透過某些特殊溝通管道（Communication Channel）傳播給社會系統（Social System）中的個人或組織，經過一段時間（Time）後，由社會系統成員所接受的過程。此一活動包含四項關鍵要素，分別為：創新、溝通管道、社會系統，與時間，而決定創新採用與否的要素則為：相對利益、相容性、複雜性、可驗證性，與可觀察性，其論述如下：(Rogers, 1962, 2002)

1. 相對利益（Relative Advantage）：創新事物所能產生的效益優於舊事物。
2. 相容性（Compatibility）：該創新能與既存價值、過往經驗以及潛在採用者的需求相配合。
3. 複雜性（Complexity）：創新事物在被瞭解與被使用方面的困難度。
4. 可驗證性（Triability）：創新事物在限制基礎下可被驗證與試用。

5. 可觀察性 (Observability)：創新事物的結果可自其他人身上被觀察到。

Rogers (1962) 認為，創新技術自問世至接受採用需經一段時間加以擴散，個別社會成員的採用時機會有前後順序之差別，並非一夕之間即成為創新的採用者，針對不同採用時序，Rogers 利用消費特性區分採用群體，並進一步以採用時間的平均值及標準差，將採用者劃分為五種類型：創新者 (Innovators) 2.5%；早期採用者 (Early Adopters) 13.5%；早期大眾 (Early Majority) 34%；晚期大眾 (Later Majority) 34%；落後者 (Laggards) 16% (圖 2-2)，整體分派情況為一對稱之鐘型常態分配，稱之為「技術採用生命週期 (Technology Adoption Life Cycle, TALC)」，個別類型之採用者特性如表 2-11 所示。



資料來源：Everett M. Rogers (1962), Diffusion of Innovations, 1st Ed. New York: The Free Press of Glencoe.

圖 2-2 技術採用生命週期

表 2-11 技術採用生命週期各階段採用者特色

| 類型 | 特 色 |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 創新者 2.5% | <ol style="list-style-type: none"> 1. 技術狂熱者（technology enthusiasts）、技術狂（techies） 2. 積極尋求新科技，最早意識到創新產品的發展潛力 3. 為數不多，但卻是破除企鵝效應（Penguin Effect）之首要功臣 |
| 早期採用 13.5% | <ol style="list-style-type: none"> 1. 高瞻遠矚者（visionaries） 2. 樂於將潛在利益與其關切事物結合，以此構成採用理由，主導早期市場的採購決策 3. 採購決策之下達多半依靠自身直覺與見識，不需觀摩多方建制完全的範例 |
| 早期大眾 34% | <ol style="list-style-type: none"> 1. 同早期採用者具備技術聯想能力，但卻是受強烈實用性所驅策 2. 實際行動前，會先觀察其他採用者的情況與動向 3. 關心其他建制基礎的完善性 |
| 晚期大眾 34% | <ol style="list-style-type: none"> 1. 缺乏早期大眾處理技術產品的能力 2. 期待標準化完全確立、服務支援體系就緒時才行動，以確保萬無一失 |
| 落後者 16% | <ol style="list-style-type: none"> 1. 基於個人或經濟性等其他理由，不願變更行為態度 2. 當產品已滲透至其他產品與生活，不得已時才進行採購 |

資料來源：Everett M. Rogers (1962), Diffusion of Innovations, 1st Ed. New York: The Free Press of Glencoe；陳正平譯 Thomas Stewart，Intellectual Capital 臺北：臉譜。本研究整理。

技術採用生命週期是將整個擴散採用過程，與每一階段不同群體的特性加以結合，把每一階段進行加總，便可得出整個採用群體的發展情勢。Rogers (2002) 表示，在創新者的類型中，較其他四種類型的採用者擁有更多的意見領袖，而潛在採用者會參考早期採用者的意見與相關資訊以協助決策擬定。由此可見，創新者與早期採用者

在整體擴散活動中扮演先行試用的角色，其行為模式與採用後的經驗結果，將會影響其他群體是否跟進採用的決策判斷。

新產品的接受是一種模仿過程（Rogers & Shoemaker，1971）。Nijssen & Lieshout（1995）認為，技術擴散首行之道，在於對使用方法的認知與試用，當使用者對於使用過程感到滿意時，將會持續使用該項產品技術。

