

## 虛擬商品

謝清俊 930820 初稿

930902 一修

930907 二修

中國古人喜歡說虛實。如果真的、實在的是實，那麼假的、偽的、擬似的就屬虛。孫子兵法中講的虛實，就是上面所說的意思。虛實是一種相對的概念，了解虛實之辯，有助我們明白事務的性質。虛實的概念，其實並不局限於上述的真偽之別。例如：物質屬實，則心智屬虛；物質屬實，則能量屬虛；外形或形式屬實，則內容屬虛；自然界屬實，則人工對自然界的敘述、描繪、攝影等屬虛……類似這樣虛實的對偶，常見於古籍和民俗中。

現在有一個很時髦的外來詞—虛擬 (*virtual*)，其延伸語有許多，常見的如虛擬實境 (*virtual reality*)、虛擬主播、虛擬貨幣……等。這虛擬的用法，和時下蔚為風潮的數位化工程有密切的關係。因為，若原有的典藏屬實，那麼數化的產出即屬虛。換言之，自然的事務如屬實，在電腦中的就屬虛。是故電腦中數化的產出叫作虛擬產品或虛擬商品。

虛擬產品有些相當重要的特質。首先，它模擬了些原來事物的性質，因此它有些原來事物相同的功能。依此特質，我們就可以利用它為我們做事。其次，它有些性能是超越了原來事物的，因此，它可以做得更省事、更方便、更快、或更好。電腦能為我們做事，正是這個原因。然而，電腦惹的麻煩也多，尤其是關於智慧財產權方面的。

依據傳統經濟學理論，物品至少要有「獨佔」或「排他」的性質，才可作為商品。商品之所以可以買賣，是因為它具有「獨佔」或「排他」的性質。舉例說，這杯子是我的，這是指「獨佔」；因為這杯子既是我的，就不可能是你的、他的。又，你租了這個房子，我就不能同時再租這個房子；這就是「排他」。

由「獨佔」的觀念衍生出擁有的權力和財產的觀念。常見的所有權、產權等名相即指此。由「排他」的觀念導出了使用權。傳統經濟學認為，若物品完全沒有「獨佔」或「排他」的性質，買賣時會產生許許多多想不到的情況，會引起各式各樣的糾紛，會破壞買賣的誠信和倫理，嚴重的甚至會引起整體經濟的失序。然而，這世界上究竟有沒有既非「獨佔」又非「排他」的商品呢？很不幸的，有！不僅僅有，而且非常多、且越來越多—那正是資訊產品。

比方說，我們在廣播中聽到一首娓娓動人的歌，或在電視裡看到一齣精彩好戲，便錄音、錄影。如此一來，就破壞了廣播公司、電視公司「獨佔」的局面。他們甚至不知道你已經複製了他們的歌、或他們的戲。錄音、錄影之後，我們可以隨時再聽、再看。所以，一旦產品所有權或產權被侵佔了，該產品就喪失了「排他」的性質，無從限制他人使用，也無法維護其使用權了。

資訊產品是很易複製的，且複製投入的時間、成本、資源極少，甚至效能更佳。這些複製不同於一般物質商品的複製，因為資訊產品賣的根本不是物質。例如，我們買一個光碟，買的不是光碟本身，而是錄製在光碟上的歌曲、圖像、電影節目、套裝軟體、或資料庫。這些都是以能量型式燒錄在光碟上的信息，而

不是物質。因此，以物質文明為背景所發展出的傳統經濟學理論，遇到以能量為媒介儲存的資訊，就顯得不適用。也正因此，唯有靠人為的方式，以法律硬性規定—規定資訊產品視同物質產品，來約束「使用者」、來規範資訊產品的「獨佔」和「排他」性質，藉以維持資訊產品的市場秩序。所以，虛擬商品和真實的物質商品，還是有所不同。

由上可知，虛擬商品涉及前所未有的倫理問題。這是虛擬事物的另一重要特質。許多人並不明瞭，現代的倫理問題，很重要的一部份是源自虛擬的事物。諸如：著作權、專利權、商標權等都和虛擬的資訊脫不了關係。再者，虛擬的事物和實體的事物之間，存在著彼此相應的複雜關係，我們對待虛擬的人、虛擬的物、虛擬的事等的態度，會影響我們現實生活的世界。如果我們不能深入了解虛擬事物的性質，以及它和真實世界之間的相應關係，那麼，想要解決倫理問題，或想要創造個更好的未來，將是不可能的。

時下許多倫理研究，有些已開始參考東方傳統的思想和方法。儒學和佛學思想或將對解決資訊倫理問題能作出貢獻。此後數期的本專欄，將對資訊倫理作一系列的討論。