

第一章、為下載而生的 P2P 社群

1.1 邁向「速」食年代

全球資訊網在過去十年來，改變了人的生活，改變了人看待自己與世界的態度。由於網路的資訊流通太快、範圍無所不包，因此在虛擬的世界裡，速度感便與實體世界大不相同，一切都容易來得太快、太多，生活的進展猶如科技的進步般快速，人的貪婪、與對速度的要求，也呈倍數成長。渴望、疑問、需要，或是原來就這麼多，或是被網路刺激而增加，總之，憑藉著網路的高速傳遞，速度的節奏變了，「快」，在網路的世界裡，是心之所繫，擁有快速，才能引以為傲。

楊幸娟〈速食化的網路行為〉¹

依據台灣網路資訊中心 (TWNIC)「台灣寬頻網路使用狀況調查」報告²，以 xDSL 連結上網的家戶中其下載／上行速度以 2M／64Kbps 為主，約佔 7.81%；但仍有 62.10% 的受訪戶不知道其家戶中下載／上行速度為何。而以線纜數據機 (Cable Modem) 連結上網的家戶中其下載速度以不知道為最多，佔 61.32%。弔詭的是，在多達半數不知道頻寬速率的情況下，卻有 57.79% 的家戶寬頻使用者認為上網「有困擾」³。半年前網路資深的評論人黃彥達，就曾針對「家中有寬頻都在做什麼」這樣的提問開始，發表一篇〈頻寬飢渴症是一種假性疾病？〉⁴的文章。由於當時的情境與現在相差無幾，一半以上的使用者並不清楚家中所使用的頻寬，再加上寬頻上網者在網路上從事耗費頻寬的比例相當低，文中對於現今是否需要不斷提昇速率做出反省，甚至認為這種「寬頻飢渴症」是不是一種假性的病？不過若從另一的角度看來，這些人既使不知道自己使用的頻寬速率，然而他們很清楚明白在使用的感覺上不夠快。這些蛛絲馬跡正透露出「速度渴望症」在蔓延、擴散當中，而我們難以逃離速度渴望症的侵襲。

各國電信業者不約而同強調，網路頻寬是資訊時代獲取資訊的重要關鍵。許多網路統計報告成為速度的傳道士，不時宣揚著速度的信條：

隨著多媒體與網路加值服務的興起和即時資訊需求的提升，人們對於網

¹ 〈速食化的網路行為 (上)〉。2006 年 3 月 20 日取自 udn 數位文化誌。

< http://mag.udn.com/mag/dc/storypage.jsp?f_MAIN_ID=2&f_SUB_ID=4&f_ART_ID=27299>.

² 〈TWNIC 2006 年 01 月台灣地區寬頻網路使用調查報告〉。(2006)。2006 年 3 月 15 日取自台灣網路資訊中心 (TWNIC) < <http://www.twmic.net.tw/download/200307/0308a.doc>>.

³ 在使用寬頻上網有困擾的家戶中，認為最常遇到的困擾是「下載速度太慢」，為 21.97%；其次為「網路不穩、連線品質不佳」，為 20.56%；再其次則是「尖峰時刻容易塞車」，為 14.86%。

⁴ 〈頻寬飢渴症是一種假性疾病？〉。2006 年 3 月 22 日取自數位之牆。
< <http://www.digitalwall.com/scripts/display.asp?UID=304>>.

路傳輸速度的要求也日益提高，而傳輸速度的快慢與否，多半取決於網路連線頻寬大小而定。世界各國為了促進國內的網際網路發展、滿足民眾對於網際網路傳輸速度的需求，無不致力於擴展網路連線頻寬。因此，網路連線頻寬也被視為衡量各國網際網路發展成效的重要基礎指標之一。⁵

觀察這一年的寬頻頻寬變化趨勢發現，...可知我國的寬頻頻寬成長出現停滯現象。為了促進數位家庭快速普及、加速數位內容產業蓬勃發展與提升國家競爭力，提升頻寬是未來刻不容緩的議題。⁶

當我們藉由 Google 的搜尋，任何疑問在彈指之間得到解答時，昔日「欲速則不達」的名言錦句逐漸被改寫，「欲速則達」的心態成了理所當然。如同歐諾黑在《慢活》中提到：「速度化的魔咒影響所及不僅止於戶外公路。就拿上網來說吧，我們永遠嫌自己的網路連線不夠快。...即使只是慢個兩三秒，我也會猛按滑鼠僅圖加快速度。」而台灣的情境，慢依舊是揮之不去的夢魘⁷。或許快速已經成為人們在網路追求的慾望，最後「快」與「快的慾望」猶如麥比烏斯帶(Mobius strip)般彼此糾纏。

只是網路的快速意味著什麼呢？是個劃時代的階段，還是永無止境的進程。從到網路的出現，到窄頻、寬頻的畫分，對速度的追求似乎仍未曾停步。波德萊爾在〈每個人的怪獸⁸〉這首詩中這麼寫著：

我向其中一個人詢問，他們這樣匆忙是向那裡去。他回答我說，他也一無所知；不但他，別人也不知道。可是很明顯，他們定是要去什麼地方。因為，他們被一種不可控制的行走欲推動著。.....他們行走著，腳步陷入塵土中，臉上呈現著無可奈何的、被注定要永遠地希望下去的神情。旅行者的隊伍從我身邊走過，沒入遙遠的天際，由於行星圓形的表面，人類好奇的目光消失在那裡。

如果網際網路的速度發展為勢之所趨，那麼波德萊爾筆下對於不可控制的欲力描繪，顯然是現今追求速度的最佳寫照，儘管我們給予速度發展一個相當好的理由。但總是說不上來，為何速度競賽須如此進行下去？或許，漂泊在網路大海當

⁵ 2005 年第四季台灣網際網路連線頻寬調查。(2006)。2006 年 4 月 24 日取自資策會 FIND 網站。
<<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&p=1>>.

⁶ 2005 年 12 月底止台灣上網人口。(2006)。2006 年 5 月 6 日取自資策會 FIND 網站。
<<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=134>>.

⁷ 實際上，寬頻使用者認為上網「有困擾」這個問題存在已久。在台灣網路資訊中心(TWNIC) 2003 年 7 月到 2006 年 1 月歷年來的資料統計，研究數據顯示出這些上網困擾已存在多年，似乎速率的提昇也無法確保能完全解決這些問題。此外根據〈台灣個人寬窄頻網路使用行為之研究(2001-2002)〉(劉幼琍等，2003：76-8)，其結果也呈現類似的結果，在上網時最大困擾的前兩名，兩年來皆為「尖峰時間容易塞車」、「連線速度愈來愈慢」。關於 TWNIC 統計資料，可在該網站取得：<<http://www.twNIC.net.tw/download/200307/200307index.shtml>>

⁸ Chiméré 一詞在法文裡是雙關語，即怪獸和幻想，但在中文裡找不到相同的雙關語。

中的人們，迷失在這場遊戲裡，連思索的片刻都被「速度」剝奪而去。

1.2 問題意識

1.2.1 速度、寬頻與 P2P 的崛起

如「距離收縮」這類的電信 (telecommunications) 概念使得它與其他運輸與通訊方面的改進有類似之處。不過，這麼一來將使我們無法捕捉到這些先進電信的實質核心，這類概念並非在於削弱「距離的阻力」；而是讓它完全地喪失意義。當 10,000 哩與 1 哩的距離在聯繫上所花費的時間不再有差異時，那麼在某種深邃的意義上「時-空」聚合已經發生。(Gillespie and Williams, 1988: 1317)

在《連線》創刊號中一篇開宗明義的文章裡，編輯兼發行人路易斯·羅塞托 (Louis Rossetto) 宣稱：「數位革命正如強烈颱風般席捲我們的生活，」並且帶給我們「社會巨大的轉變，其影響之深遠只有火的發現能與之相提並論 (轉引自 Burstein & Kline, 1997: 33)。」網路現身所帶來的震撼並非止於消除距離上的阻力，其影響日益增加的背後還蘊含網路普及的基本要素。Castells (1998: 428) 在其流動空間的理論中共分為三個層次，第一個層次也就是流動空間的第一個物質支持，是由電子脈衝的迴路所構成 (微電子、電子通訊、電腦處理、廣播系統，以及高速運輸 [也是奠基於資訊技術])，它們共同形成了我們認為是資訊社會之策略性關鍵過程的物質基礎。故此一些介紹網路的書籍不約而同強調這些建設普及的重要性 (Grove, 1996; Dertouzos, 1997)，因為直到網路的線路佈滿全球後，擺脫距離因素的網路特色才得以張顯出來。不過當線路普及的階段完成後，我們開始注意到掌控網路消彌距離的核心要素在於位元和頻寬。實際上，由位元和頻寬所組成的燎原火，才剛要燃起人類生活的這片草原。Mitchell 用地段來類比頻寬在網路世界中扮演的重要角色：

頻寬 (bandwidth) 不足的弱勢團體是現代的窮人。道理很簡單，如果你無法獲得及輸出足夠數量的位元，就不就直接從網路上受益。.....傳統都市內的房地產價格不外乎取決於「地段、地段、地段！」...同樣地，網路連接的價值取決於「頻寬、頻寬、頻寬！」...假若鮑率 (baud rate, 位元傳輸速率) 太慢，則只能進入網路內的窮鄉僻壤，獲得零星的資訊，無法搭起許多連接，互動也較不頻繁。...在這個境界裡，高頻寬「連接性」(connectivity) 已儼然成為一個愈形重要的變數。(1998: 22-23)

目前世界各國與台灣正積極鋪設光纖網路，其優勢在於傳輸速率最高可達 1G (1,000MB)，我們稱呼新一代的技術稱之為 FTTH (Fiber To The Home, 光纖

到家)⁹。從 modem、xDSL 到光纖，我們不斷將速度提升，網路的出現達到了任兩節點 (node) 以光速相互聯繫起來，不過頻寬的大小卻成爲下一個關鍵因素。當網路普及後連接到何處不再是我們關切的核心，而是花多少時間才能把網站或對方電腦的資料「搬」來自己的電腦螢幕中。Friedman (2005) 認爲：「只要有寬頻，只要有雄心，不管你在哪裡，都不會被邊緣化。」現在，頻寬大小決定我們身處於世界的位置。

目前寬頻上網主要是指 Cable Modem 與 xDSL 這兩種技術，其共同點在於所提供的頻寬遠較傳統的電話撥接爲大；並且也讓固接 (always on¹⁰) 上網變得更加便宜。簡言之，這些技術在於維持連線的狀態，在線路兩端的電腦隨時可以互相溝通。長期以來，大多數人深爲撥接的頻寬不足所困擾，因而當這兩種技術出現的時候，大家第一個注意的就是頻寬變大了。於是隨著寬頻的出現，Peer To Peer (P2P) 軟體搭上寬頻的順風車，開始在這個世界大放異彩。林宜敬是這麼描述 P2P 軟體與寬頻的關係：

P2P 技術的最大優點，在於它避免了網路瓶頸的發生。舉例而言，聞名的 Nasper 是一個專門提供網友 MP3 音樂的網站，但是它本身並不直接提供 MP3 音樂的下載服務，而是讓會員免費安裝它提供的 P2P 軟體，並請會員登錄其各自擁有的歌曲名細，之後，若會員 A 需要某一首特定的歌曲，Nasper 將會進行查詢動作並告訴會員 A 可前往會員 B 的電腦直接下載音樂。利用了 P2P 軟體，使得 Nasper 網站成爲一提供會員登錄查詢的平台，將下載音樂這檔子事交由會員們自行處理.....P2P 軟體所以能夠風行，與固接上網也有著很大的關係。在 P2P 的運作模式裡，家庭電腦必須同時扮演用戶端與伺服器的角色，而電腦要扮演伺服器角色的必要條件之一，是必須長時間連上網路。這樣的條件，是固接的寬頻上網可以輕易達到，而以往的撥接上網卻是難以達成的。¹¹ (粗體字爲筆者所加)

MP3 技術的問世後，使得一首歌，甚至是一張專輯的檔案大小減縮 10 倍以上，寬頻加速於其流傳，P2P 軟體讓人們便利尋找他們想要的資訊並下載。綜合這些條件，推波助瀾讓 P2P 軟體在今日燃起一波「下載」之火，引發唱片公司與電影業者的關注。即便與下載無關的 P2P 軟體—Skype 都在網站上強調：「同儕 (P2P)」技術最初由 Napster 和 KaZaA 等檔案共用應用程式廣泛流傳。在本文中，P2P 技術可讓使用者共用、搜尋及下載檔案。.....真正的 P2P 技術應用於

⁹ 何佩儒 (2006.08.08)，〈FTTH 把你家變數位家庭：台灣正積極鋪設光纖網路，期望 2007 年達到 600 萬戶寬頻到戶，普及率超過 70%〉，經濟日報 A15 版。

¹⁰ always on 的譯名相當混亂，有人使用「固接」、「恆網」、「永不離線」、「24 小時連線」、「不限時數的連線作業」等，但其意義是相同的。

¹¹ 林宜敬，〈寬頻網路的美麗與危機—從網路家電看 24 小時固接服務的安全問題〉。2006 年 9 月 1 日取自 e 趨勢季刊 NO.4。〈<http://www.trend.org/printing/etrend04/p03.htm>〉。

成熟市場後，將會是一種顛覆性的技術¹²。」對於媒介影響甚感敏銳的 McLuhan 是這麼地看待媒介與人之間的關係：「[媒體即訊息]這僅不過是說：任何媒介對於個人與社會所造成的結果（即我們自己的任何延伸）是來自於一種新的尺度；藉由我們自己的任何延伸或是透過任何新科技，這種新尺度就被引入到我們的事務中（1964: 7）。」如此看來 P2P 的技術將在網路中揭開新的序幕。

1.2.2、P2P 論壇，下載的聚合體？

近年來 P2P 軟體在世界各國引發不少爭議。早期美國的 Napster 軟體就因侵犯音樂版權而官司纏身，被迫關站；在日本，開發 Winny 的金子勇因違反著作權法（公眾送信權之侵害）遭日本警方逮捕¹³；以及去年，全球最大 P2P 業者 Kazaa 被澳洲唱片業控告一案，判決 Kazaa 敗訴，必須為網路上數以百萬計的侵權行為負責¹⁴。而國內也有相同的狀況，國產知名的音樂分享軟體 ezPeer¹⁵與 Kuro 也曾受到音樂公司的控告。這些矛頭都指向檔案散佈的合法性問題，因而成為眾矢之地：

隨著上網人口增加以及寬頻上網普及，網路上的盜版情形日益嚴重，台灣商業軟體聯盟主席宋紅堤昨（22）日表示，台灣的盜版軟體比率已逐年下降，但網路非法下載軟體卻持續增加。……BSA 亞太區反盜版總監索尼（Tarun Sawney）表示，根據 BSA 統計，去年前三季台灣在網路上的軟體侵權行為，比 92 年成長了 230%，而透過點對點（P2P）交換軟體的盜版行為，更是大幅增加了 770%。¹⁶

與盜版軟體如出一轍，數位音樂方面，根據台北市消費者電子商務協會（SOSA）的問卷調查顯示，雖然有 66% 的網友憂慮下載 mp3 而遭到司法單位處罰，但有 62% 的網友即使擔心音樂的合法性問題，仍舊要下載數位音樂。甚至有超過 70% 的消費者希望政府、唱片業者與 P2P 軟體商儘速解決他們之間的衝突，讓他們可以安心使用 P2P 軟體下載音樂¹⁷。即使背負著合法性問題的 P2P 軟體，仍充滿

¹² P2P 技術說明—僅供電腦行家參閱。（2006）。2006 年 6 月 23 日取自 Skype 網站。
<<http://www.skype.com/intl/zh-Hant/download/explained.html>>.

¹³ epicure，〈東大 P2P 軟體作者遭警方逮捕〉。2006 年 5 月 7 日取自 RESET 網路雜誌。<http://reset.dynalias.org/blog/2004/05/_P2P.html>.

¹⁴ 梁岱琦（2005-09-06），〈被控侵權 全球最大 P2P 業者 Kazaa 敗訴：判決指出 Kazaa 須為網路上數以百萬計侵權行為負責 判賠唱片公司 9 成損失 並令 Kazaa 修改軟體程式〉，聯合晚報 12 版。

¹⁵ ezPeer 已宣佈與國際唱片交流基金會（IFPI）達成和解，並另以達霖數位公司的身分提供合法授權的 P2P 服務，成為國內第一家與唱片公司達成授權的 P2P 業者。其新聞詳見：王珮華（2006.06.30），〈ezPeer plus 首家合法 P2P 平台〉，自由電子報-財經焦點。2006 年 9 月 1 日取自自由電子報。<<http://www.libertytimes.com.tw/2006/new/jun/30/today-e5.htm>>.

¹⁶ 何佩儒（2005-02-23），〈查緝網路侵權 鎖定 P2P、FTP：網路反盜元年 官商聯手反制 瞄準 eMule、BT 等軟體下載及網站〉，經濟日報 A6 版。

¹⁷ 陳瀚權（2005-08-31），〈就算觸法 網友還是要下載 MP3：網路音樂下載大調查 65% 的網友希望月費 100 元以下 單曲 5 元以下〉，民生報 A4 版。

吸引人的魅力，最為特殊之處在於它的下載方式不同過往：

BT (BitTorrent)、e-mule 是新一代的 P2P 共享傳輸軟體，每個使用者在利用此軟體下載時，也同時可支持別人下載，因此有「下載的人越多，速度越快」特性，理論上來說，利用 BT 軟體只需要五分鐘就可下載一部電影，由於效率驚人，使得此一軟體在網路上十分受歡迎。.....根據統計，在 2004 年底 BT 的下載量，已經佔全球網路流量的 30%。¹⁸

以往當我們從 http 或 ftp 下載檔案時，較著重於單向的上下載，換言之，用戶彼此之間只需向伺服器端取得資料，並不須理會其他用戶。但 P2P 軟體在這方面有很大的不同，強調用戶間雙向傳輸的共享。P2P 軟體在下載檔案的同時，又將已下載的部份提供上傳分享給他人。因此它與過去我們對 client、server 的畫分不同，它非兩者，並同時兼具兩者的功能。透過此一機制，使用者將可以截長補短、互取所需。又由於軟體本身的設計，P2P 軟體的資訊大多需透過虛擬社群來提供¹⁹。所以這些 P2P 社群會各自規定取得資訊的步驟，使得取得資訊的過程越趨完善。

然而，伴隨 P2P 軟體而生的「社群」(若秉持純粹功能的角度來看，或可稱為論壇)，一種專為下載而匯集的群體，是否依舊與我們以往對於虛擬社群的認知相同呢？這是筆者對於 P2P 群體主要的一個提問。進一步而言，什麼因素促使他們凝聚與消失，以及他們運作的模式是否與我們既定的認知相同呢？最後，筆者將試圖去探問檔案分享的資訊在論壇與論壇之間流通時，又會形成什麼樣的分享文化；對於 P2P 使用者來說，如何去看待這些分享文化與 P2P 論壇的定位。上述的問題將是息息相關，有助於我們去瞭解國內使用 P2P 的現況，而非停留在檔案分享對著作權所造成的傷害上。

當 Rheingold 使用「虛擬社群」一詞來描繪 WELL 具有的特色與其中的社會關係時，規範是以一種加速般的社會演進 (speeded-up social evolution) 不斷被建立與挑戰，最後產生一種全新不同的文化 (1994: 2)。他轉述 Licklider 與 Taylor 的話來形容線上互動社群的特性：

在大多數的場域當中，他們從地理上來說是由相互分散的成員所構成的，有時聚集成一個個小群體；然後有時分別地工作。他們並非是因共同的

¹⁸ 許昌平 (2006-03-09)，〈盜版斷背山 5 分鐘抓下：利用 BT 下載 網站多在國外 抓不勝抓〉，民生報 A4 版。

¹⁹ 以國內較知名的 P2P 軟體：emule、edonkey 與 BT 為例。emule、edonkey 軟體對中文支援程度有限，即使具備搜尋功能也無法完全找到所需的檔案。BT 軟體則需經由「種子」(seed) 提供檔案來源，但並不具搜索功能，種子也要透過虛擬社群來散佈。因此以國內的現況而言，這些軟體須藉由虛擬社群將相關資源集結起來。至於國內付費的 P2P 軟體如 Kuro、EZpeer，在中文上支援較佳，再加上索引伺服器 (index servers) 已能匯集所有資訊，所以並沒有專門的論壇來提供資源。

地域而生的社群；反倒是因為共同的興趣而產生[的社群]... (Ibid: 24)

Rheingold (1994) 認為這些社群的意義不在於地域上的差異，而是憑藉興趣的共通性 (commonality of interests) 將人們匯聚起來。那麼由下載分享所形成的 P2P 群體，會是個什麼樣的情況呢？至今為止，我們仍以一種拒斥的態度來面對。實際上，對於成員在論壇之間的交流以及資料、資訊等透過軟體中介所分享的檔案，這之間錯綜複雜的現象，我們所知甚少。據網路流量調查業者 BigChampagne 統計，全球何時都有 1,000 萬名 P2P 網友上線²⁰。或許他們已經超乎社群的圖像，也可能不再適宜社群的名稱。但是這些龐大的使用者所創造的「網路效應」(network effects)，其影響讓我們不得不正視它。

1.3 一 虛擬社群與 P2P 研究的文獻回顧

1.3.1、虛擬社群做為一種人際交流的平台

在虛擬社群的詞彙出現後，許多學者開始著手處理虛擬社群的問題，試圖理解網路上新興的人際互動媒介。然而，他們首先遭遇的問題則是虛擬社群是否本身即是虛假的呢？若是如此便會動搖到參與虛擬社群互動中的人們，因此有些學者從虛擬字義來解釋虛擬並非是假的，即使它的真實程度與 real 有所差異，卻也非不真實的 (Graham, 2003; Castells, 1998)。國內專研於虛擬社群的黃厚銘同樣採取相似的看法：

「虛擬」社區 (virtual community)²¹ 或是「模控」空間都是一種模擬，模擬現實世界中的社會或社區，以及人類活動的物理空間。因此，Heim 指出，模擬就是「以對事物的直接參與為代價來增加控制力。」(Heim, 1993: 18) 就其字源來看，模擬相似 (similiar) 而非同一 (identical)。..... 虛擬性指涉的不僅不是虛幻或虛空，反而是指儘管不同一 (identical)，但在上述特定觀點下仍可說是具有實效的 (virtual)。(2001: 105-106)

除了從字義、字源去處理外，Ryan (1999) 則採取哲學的觀點來看待虛擬的意義，他認為虛擬是尚未現實 (actual) 而處於「潛在」(in potentia) 的狀態，因為虛擬並非無中生有，其有可能性從潛在變成現實。Lévy (2001) 提出三種詮釋的觀點，包括上述的字義與字源的方式，他認為還有一種是人們現今是如何解讀虛擬的意義。換言之，若人們覺得虛擬社群的互動具有某種真實性時，虛擬社群就不是與虛假的社群畫上等號。另一個與虛擬相似的探討問題，則是討論人們如何存在於網路之中，像 Heim (1995) 對於虛擬真實 (virtual reality) 的看法

²⁰ 陳家齊 (2005-10-07)，〈P2P 音樂分享業 各尋出路：或採收費服務 或關門 或被迫出走美國〉，經濟日報 A8 版。

²¹ 不論是虛擬社群或虛擬社區，其英文皆對應於 virtual community。為了避免混淆，除了引文會依照原文不做更動外，筆者前後將採取虛擬社群一詞。

即是：它不是再現 (re-present)，因為藉由電腦人們也不可能同時存在於兩端，透過電腦的中介不如說是一種遠距出現 (tele-present)，具備另一種層次的真實性。然而不論從何種觀點出發，這些學者建立一套對於虛擬社群的論述。在此前題之下，我們開始將焦點轉移到人們在網路上互動方式的意義與改變。

在網路逐漸興盛之後，網路的社群才慢慢浮現並受到重視。然而面對日益增多的網路社群，什麼是網路社群的疑問也漸漸浮現上來。Valauskas (1996) 界定網路社群 (Internet communities) 為「一個個體的聚集，他們使用電腦、軟體與其他方法，超越時間與空間之外討論共同的興趣。」在用詞上與虛擬社群有些許差異，但其概念並無太大的不同。唯一的差別在於 Rheingold (1994) 更強調參與之中的討論與互動充滿著人的情感。這樣的看法或許能減緩我們對電腦的冰冷感受，突顯人們投入的熱情絲毫不受電腦中介與阻隔的影響。但是面對陌生的虛擬社群，在社群特色、功能的瞭解卻依舊付之闕如。直到後來，Rheingold 才替虛擬社群做更詳盡的定義：

虛擬社群是這樣的一群人：他們可能會也可能不會與另一個人面對面相遇，並且他們透過電腦佈告欄與網路的調解來交換文字和意見。當這些交換開始涉入交織混雜的友誼與競爭且引發如現實生活般的婚姻、誕生與死亡（在任何類型的社群當中這些事將人們凝聚一起），它們開始影響在真實世界中生活的人們。就像是其他社群，虛擬社群也是人群聚集的地方，其中的人們遵守著某種（未控制的）社會契約而且也分享某些（不拘一格的）興趣。它通常有一個地理上的地域中心，還時常與更為廣闊領域保持著聯繫。(1998: 116)

虛擬社群近似真實社群但又非與其同一，所以當人們不斷投入社群之中時，實際上就像是參與另一個真實社群般，不時影響著置身其中的人們。再加上網路的特色，使得虛擬社群保有不同真實社群的特殊性。歸納上述的討論，可分成兩點來說明：首先由於網路所提供超越地域、時間上的限制，讓人們可以依照自己的興趣、喜好來選擇所參與的虛擬社群。從這方面來說，與傳統社群最大的差異在於，我們不再依賴地域而聚集，而是在自己的興趣與喜好的前提之下，篩選虛擬社群所討論的議題。簡言之，可以視為一種資訊 (information) 上的判準。再者，若我們認同 Rheingold 等學者對於虛擬社群的看法，虛擬社群與真實社群一樣會有情感的涉入，呈現相似而無太大差異。所以 Barnes (2003) 認為虛擬社群是資訊與情感 (emotional) 的支持團體 (support groups)，其與地理上所凝聚的社群都是以相同的型式構成，只不過虛擬社群是透過分享人們的經驗組成。因此，不少研究反應出社群中的情感面向 (Baym, 1995, 2000；林欣若，2002)，而這些情感不僅提供社群持續凝聚的動力，同時也證明其兼具如同真實社群般的功能。

ECHO 社群的創始人 Horn 宣稱線上社群所提供的就是「與人聯繫 (a

connection to people)。這是所有的虛擬社群必須提供的（1998: 20）。」言下之意，線上社群做為一個網路平台，即是製造人們在網路上相遇並且建立關係的機會。雖然建立關係的機會不意味著關係的確保，不過虛擬社群的出現，開創新的途徑來接觸更多的人以及擁有相同興趣的朋友。

1.3.2、P2P 謀殺了唱片？

據統計，從 2000 年 P2P 技術興起，一直到這一、兩年風行，四年內，台灣正版唱片業的銷售金額，就減少了三十億。過去「實體」的盜版，在夜市都看得到，但網路上的非法下載，損失無法直接估算，但數字會說話，在 P2P 盛行的這幾年，台灣唱片銷售數字像坐溜滑梯直直落是不爭的事實。²²

P2P 軟體究竟是唱片殺手，還是個殺手級應用（Killer Application）？這是筆者對於 P2P 最感興趣的問題。所謂殺手級應用，以往狹義而言是指同類型和功能相同的電腦軟體中最佳的軟體；現在廣義來說，它並非單指一套應用軟體或程式，而是足以改變歷史、整個產業規則或壟斷整個業界的新產品、新觀念。P2P 一方面而言，國內外都指控它為唱片銷售的兇手，加速盜版的流通，成為唱片業者攻擊的焦點。另一方面，諸如 BT、Edonkey 甚至是無關下載的 Skype 出現後，都深深牽動著人們對網路的使用習慣。於是 P2P 帶著唱片殺手的原罪躍上世界舞台，成為唱片業者眼中的撒旦；同時 P2P 也化為眾人下載的救世主，以分享之名加速所有資訊、資料的散佈。

近年來，國內有不少研究關注於 P2P 對唱片業所造成的衝擊，並試圖尋求解決、雙贏之道（王立文，2004；汪宜正，2001；許雅惠，2006；葉國隆，2002）。然而研究者們採用的資料大都取自美國唱片業聯合會（RIAA）與中華民國 IFPI 基金會，「數字」所說的話也落為唱片業者的觀點來詮釋。在預設 P2P 普及而減少唱片銷售之前提下，唱片業者將 P2P 視為洪水猛獸，蠶食鯨吞唱片的利潤。但是這樣片面的假定，缺乏嚴謹的研究數據來加以證實，而在國外早有研究對此論點採取懷疑或保留的態度。根據 RIAA 針對 Napster 所提出的證據報告（Fine report），裡頭將焦點放在大學生身上，RIAA 發現臨近大學校區的唱片銷量不如一些較具典型的唱片行，因而認定大學生是檔案分享的主要份子。Liebowitz（2004）透過數據分析說明雖然 Napster 的出現與 2000 年唱片銷下滑的時間點十分接近，但卻不是檔案分享的原因所造成。Liebowitz 將 Napster 出現的時間點畫分出兩個時期，來觀察各個年齡層在 Napster 出現前後數年中，購買唱片的比例消長。比較後發現這些證據若要證明 Napster 分享檔案對唱片銷售的傷害，不夠充分並且過於薄弱。如 20-24 歲階層的人在 95-98 年期間購買唱片的比例下降了 19.89%，然而在 Napster 出現後的 99-01 年期間僅少了 5.64%。因此

²² 梁岱琦（2005.06.28），〈下載紅 唱片業少 30 億，美判決 P2P 敗訴 唱片業：遲來正義 小偷偷東西本來就是非法〉，聯合晚報 3 版。

Liebowitz 認為檔案分享對唱片販售的影響需要更嚴謹、更詳細的數據與分析才能進一步釐清。Oberholzer & Strumpf (2005) 在 2002 年為期十七週的時間內觀察兩個 OpenNap 伺服器，記錄其檔案分享的內容與上下傳的次數，並比較美國的唱片銷售情況。結果發現，檔案分享對唱片銷售的影響在統計上來說幾乎是零而難以區分。甚至作者也舉出 2003 年到 2004 年間唱片銷售回升的同時，檔案分享的比例也隨之提升。雖然在某些狀況下，檔案分享確實影響到唱片銷量，但是程度相當小。更重要的是作者認為大環境的變化，諸如景氣、DVD 的普及與對影音遊戲等需求的增加，都會影響到人們對唱片的購買。由於唱片銷售與其他可替代的娛樂產品之間的關係過於複雜，OECD (2005) 在針對數位音樂的報告中也強調關係要釐清相當不容易：

想要建立根據來證明音樂銷售的下降與檔案分享的增加之間的因果關係是十分困難的。CD 的販售與已許可的線上音樂服務獲得成功一樣，很可能曾受到其他種種因素在某些程度上的影響，諸如實體的盜版與 CD 的燒錄；CD 販售與其他競爭之下，新的娛樂產品在某些市場中動搖了消費者對此的開銷。

若我們一味地將唱片市場的萎縮歸咎於 P2P 的責任，不僅窄化我們對 P2P 的思考，在尚未瞭解 P2P 所帶來的可能性時就先予以否決。今年 5 月初美國華納兄弟公司 (Warner Brothers) 宣布與 BitTorrent 公司合作，計劃利用檔案分享軟體，在網路上銷售電影和電視劇，開啓電影業者與共享傳輸軟體業者合作的先例。華納兄弟家庭娛樂集團總裁峽原說：「我們一直在和 P2P 技術對抗，希望能把其優點轉成爲我們所用的技術。如果非法下載用戶中有 5%、10%、甚至 15% 因此變成我們的客戶，那也相當可觀。」²³ 很顯然，他們開始想把 P2P 化爲自身產品的傳播道管，對於 P2P 的態度已不是拒斥，而是融合。回顧國內，近來 Kuro 繼 ezPeer 之後與 IFPI 達成和解協議，並且 Kuro、ezPeer 及 Yahoo! 奇摩音樂通正在洽談合併事宜，之後可能出現 Yahoo! 奇摩音樂通與 KKbox 雙雄並立的情況。結局若是如此的話，與其說唱片業解決了 P2P 的問題，倒不如說唱片業消滅了 P2P 軟體，因爲這兩家並不是採 P2P 的方式分享音樂。

當然，這是專門針對國內的 P2P 軟體進行掃蕩，像是 eMule、eDonkey、BT 等國外分享軟體，其散播音樂的方式依舊是無法管制。聰明的你可能不難想像，當唱片業的「唐吉訶德」消滅了 ezPeer、Kuro 後，下一個「風車巨人」在那裡呢？不妨試著轉換焦點吧。

1.4 – Bourdieu 場域理論的運用及架構

本論文從對虛擬社群的探問開始，目的是瞭解 P2P 社群的運作方式與其使

²³ 廖玉玲 (2006.05.10),〈華納兄弟與檔案分享業牽手:利用 BT 軟體 上網銷售電影和電視劇 避免重蹈唱片業覆轍〉,經濟日報 A8 版。

用者的下載行為，同時也嘗試找尋 P2P 社群凝聚的要素。這之中包括幾個重要環節須去處理，首先 P2P 軟體本身的特性以及在這個特性之下 P2P 社群扮演何種角色。再者下載的資訊如何在 P2P 社群中流通，除了留意資訊流入的方式外，也可以觀察 P2P 社群之間亦或整體的 P2P 場域有什麼樣的規則與默契。最後 P2P 的使用者如何取得資訊，以及使用者取捨資訊之間、追求下載速度上有何種考量？簡言之，拆解 P2P 社群運作方式涉及到軟體、社群與使用者三者之間的交互關係；涵蓋巨視面的社群結構及微視面的使用者兩者交錯的影響。因而筆者在進行研究之時，將選擇 Bourdieu 的場域理論來研擬整體的架構。使用「場域」的概念，主要是避免侷限於個別的論壇做為觀察對象，而無法將整體 P2P 社群運作方式呈現出來。原因是 P2P 基於分享的概念，匯聚所有人的資訊與頻寬，各取所需，才造就如此龐大的影響力。下載「資訊」的流動特徵是一個重要面向，與藉此特性而產生的結構，難以透過對單一的論壇觀察掌握清楚，因而 Bourdieu 的場域理論能夠適切提供筆者在分析上的輔助。

為了進一步瞭解場域概念，Bourdieu 的實作（practice）理論將勾勒出與場域密不可分的概念，其著名的公式正好提供一個分析的基礎：

$$[(\text{Habitus})(\text{Capital})]+\text{Field} = \text{Practice} \quad (\text{Bourdieu, 1984: 101})$$

因此，我們在理解場域的實作時，涉及到習癖、資本與場域相互影響。不論是結構施加於個人身上，亦或個人對結構的影響，所有的實作都在場域中進行。然而 Bourdieu 眼中的場域是什麼：

從分析措辭來說，可以將場域定義為，在各個位置之間，客觀關係的一種網絡（network）或是一個構造（configuration）。這些位置在不同權力（或資本）種類分佈的結構中，透過它們呈現或潛在的局面（situation）客觀地界定出來（即是以它們存在，和它們加諸在職業、施為者或制度上的決定因素），就如透過它們到其他位置的客觀關係（支配、從屬、相似等等）而界定；其權力（或資本）的佔有掌握了接近特定利益（specific profits）的門路，這利益在場域中是得失攸關的（at stake）²⁴。（Bourdieu & Wacquant, 1992: 97）

Bourdieu 認為在場域方面進行思考就是關係地思考（think relationally）（Bourdieu & Wacquant, 1992: 96），透過不同位置所構築的關係結構之中，才能體現整個場域。並且影響位置的因素在於權力（也就是資本）的多寡，因為 Bourdieu 的權力是一種對於特殊利益的掌握與控制，在此 at stake 具有雙重的意義，它既指在場域中得失攸關，是場域中不可或缺的特殊利益；同時，在場域中這些特殊利益往往又「成爲一種賭注」（at stake）。如此一來，若要爭取更多

²⁴ 原文是 the specific profits that are at stake in the field。

的資本，只能投入更多的賭注，才能擁有更多的利益。而賭注與利益的維持之間，將構成場域自身運作邏輯：

一個場域—甚至是科學的場域—藉由（在其它事物之間）界定特殊的賭注（stakes）與利益來解釋自身，這些賭注與利益是不能少的，而且對於其他場域則是獨一無二的（你不能使哲學家為了一個引起地理學家興趣的目標而競爭）……為了使一個場域運作起來，必須同時具有遊戲規則和隨時準備投入遊戲的人們；而這些人們必須具有特定的習癖，在他們的習癖中隱含某種瞭解和認可該類型遊戲和遊戲賭注內在規則的態度。（Bourdieu, 1993: 72）

Bourdieu 使用遊戲的概念來詮釋場域的概念時，是爲了展顯習癖與利益之間不可分的關係。每一場域除了各自擁有特定的利益形式外，創造利益的場域還需維持它們，否則場域的存在將受到威脅。而利益的背後蘊含對遊戲利益價值的一種不言明的認可（tacit recognition）以及對遊戲規則的實際掌握（Bourdieu & Wacquant, 1992: 117）；習癖則是瞭解與認同何爲賭注以及如何爭奪賭注的內在態度。如同千里馬與伯樂，利益須經習癖的認可，習癖因利益而彰顯呈現。

Bourdieu（1986: 243）曾指出資本可呈現三種基本的外貌，這些就是經濟資本、文化資本與社會資本。除此之外，我們還必須加上象徵資本，不論你是認可（recognize）或是誤認（misrecognize），上述的三種資本所採用的形式都是象徵資本的（Bourdieu & Wacquant, 1992: 161）。而這些不同資本具備共通的功能，即是兌換（conversion）的概念，所有資本之間都可以相互轉換，然而轉換的花費成本與效用，須看場域而定（Bourdieu, 1986: 252）。其中，轉換中所產生的效用，簡單來說，就是一種影響場域的權力：

只有在與一個場域的關係中，一種資本才得以存在並且發揮作用。這種資本賦予了某種支配場域的權力，賦予了某種支配那些體現在物質或身體上的生產或再生產工具（這些工具的分配構成了場域的結構本身）的權力，並賦予了某種支配那些確定場域日常運作的常規和規則，以及從中產生利潤的權力。（Bourdieu & Wacquant, 1992: 101）

由於資本只能在特定的場域中發揮作用，實際上它與特殊的利益並沒有太大的不同。我們稍爲整合相關的概念，資本是在特定場域才發揮作用的權力，其權力掌握接近特定利益的管道，或者是掌握了那些生產或再生產的工具。在此，我們很清楚可以知道，資本、特殊利益、權力在 Bourdieu 的看法中是相同的，因此爲了擁有更大的權力，該場域所佔有的資本決定了一切，至於如何應用資本的策略，則涉及到習癖的影響。

習癖（habitus）...是由構某一類環境的結構所製造而來的，這是一套持

久的體制、可調換 (transposable) 的性向 (dispositions) 與一套構造化的結構 (structured structures)，其先天的功能即在構造結構 (structuring structures)，也就是充當實作與再現賴以產生與構造的原則。……實作透過習癖而生產出來，它是施為者據以形成策略的原則，好讓他能應付未知與不斷變化的情境。(Bourdieu, 1977: 72)

在此我們可以把習癖 (habitus) 的焦點放在兩點上：構造化的結構與構造結構。藉由上述兩點特徵，可以瞭解習癖同時接受到既存的結構影響，卻又正在創造不同以往的結構。如此的特質讓筆者想起一位古希臘的哲學家—Herakleitos—他最著名的話：「你不能兩次踏進同一條河流；因為新的水不斷地流過你的身旁。」換言之，結構正因施為者的實作不斷在改變，Bourdieu 的習癖就帶有這般的色彩。但是不斷變動的結構並非意味著「巨變」，習癖就如先前提到的，隱含了對遊戲規則的認可。所以即使我們不能踏入同一條河流兩次，也不表示無法得知踏入水中的感受。先前的經驗提供我們生產略策的基礎，成為多變情境中的依據，也同時在調整適應。

1.5—研究設計

1.5.1、研究場域與對象

國內目前較具規模的 P2P 社群以 BT、edonkey/emule (以下簡稱 ED) 為主，除了發展各自的特色外，會員人數也多達數萬人，近來被警方取締的「摩尼網 BT 論壇」則擁有近八十萬的會員人數。P2P 軟體種類繁雜，然而 Kuro 與 ezPeer 這兩套以音樂下載為主的 P2P 軟體對中文支援程度高，再加上集中式架構的分享模式，所有資訊以搜尋為主，並沒有的社群出現。現今 P2P 的社群大都混雜著 BT、ED 兩類的討論區，端看社群著重於那類為主。

參考市面上的一些書籍後 (熊波波, 2005; 施威銘研究室, 2006)，列舉書中較知名的論壇做為觀察對象。ED 論壇以台灣 ed2K、辛蒂摩兒為主；BT 論壇則以 So-Ga 達康、ShareGet 做為觀察對象。至於一些尚未被提及的論壇，筆者將視為地下論壇而改以編號呈現。

由於 P2P 場域的特殊性，受訪者募集不易。所以起初在樣本的選取上，以使用經驗半年以上做為篩選的取捨，以期過濾較不熟悉的受訪者。再藉由滾雪球抽樣 (snowball sampling) 方式找取之後的人選，透過中介人的信賴降低受訪者的不安、疑慮，除了增加受訪意願外，也較能提升訪談內容的品質，減低尋找受訪者的難度。

1.5.2、資料收集方法

筆者在研究 P2P 社群的運作方式時，主要分為兩個部份：P2P 的場域結構

以及使用者的參與。因此在資料蒐集的方面由參與觀察法與深度訪談法兩種方法。透過對數個 P2P 社群的觀察，其版規的制訂如何影響使用者對社群的參與，包括規則改變時（如設定某些層級的會員才能下載），使用者態度的改變與相應之道。而當下載資訊不斷湧入社群時，這些社群又是如何訂立發表文章的規則，讓使用者在閱讀與尋找上更為方便。另外，這些社群規定的背後是否有一些相同之處。上述的問題都可以經由參與觀察的方式來取得、歸納。

深度訪談法則從另一角度來分析 P2P 社群，主要是從使用者的角度出發，探究使用者對於 P2P 的心態與需求。由於有些論壇會有讀取的權限，因而不同的使用者將處於不同立場來看待社群。也可以從使用者的觀點來解讀社群的規則對其自身的影響，尋找出參與社群的動力、動機。

也因 P2P 軟體的使用尚有爭議，一旦出現關於 P2P 的報導總是引起論壇使用者的關切，這使得研究者進入該場域會造成很大的困擾。Jorgensen（1989）和 Bernard（1988）建議，如果一個場域有一完全陌生者出現，目睹和記錄利益的情形，會被視為入侵者，就不適合參與觀察；或場域的利益完全是秘密的，參與觀察是種禁忌，也不適合（轉引自：嚴祥鸞，2002：202）。雖然透過網路進行參與觀察並不會被視為入侵者而受阻，不過場域並非屬於全然公開的狀態，造成研究者在取用資料上會出現的爭議。因此研究者對於相關的資訊將採保密和匿名的原則，已減低對 P2P 社群的傷害，所謂的保密和匿名是指：

保密係指研究者如何處理資訊以控制其他人獲取訊息的機會；而匿名則指的是姓名或其他個人辨識物如身分證號碼、住址，不和個人資料連結，以至連研究者都不知道資料指涉對象的身份。（畢恆達，1998：52）

基於場域特性的考慮，研究者為保護相關的資料，文中所轉引的引文、使用者等皆會重新編號後呈現，網址的部份將予以刪除，以將動機單純放在 P2P 的場域研究上。而到研究結束為止，共計訪問九位受訪者。

| 受訪者編號 | 年齡 | 使用過的 P2P 軟體 |
|-------|------|--|
| 01 | 26 歲 | eMule、eDonkey、amule、apia、BitComet (BT) |
| 02 | 32 歲 | Kuro、eZpeer、eDonkey、BitComet (BT)、mxie ²⁵ |
| 03 | 25 歲 | Pigo、Kuro、eMule、GreedBT (BT) |
| 04 | 33 歲 | kuro、ClubBox、BitComet (BT)、eDonkey |
| 05 | 33 歲 | BT、eMule、Foxy |
| 06 | 26 歲 | KaZaa、eDonkey、eMule、BT |
| 07 | 26 歲 | eDonkey、eMule、BT |
| 08 | 33 歲 | eDonkey、BT、mxie |
| 09 | 25 歲 | BitSpirit (BT)、BitComet (BT)、GreedBT (BT)、Kuro、eZpeer、eMule、FOXY |

表 1.1：受訪者資料一覽表

²⁵ Mxie 原先是以 IE 為核心的瀏覽器，近來增加對 BT 的支援，於是可以一邊上網瀏覽，一邊下載 BT。當然這種多功能結合的軟體在近來相當常見，諸如 Opera 9 開始也結合 BitTorrent (BT) 下載；續傳軟體 FlashGet 在 1.8 之後的新版本也增加對 BT 及 eMule 的支援。事實上，更早之前名為 Shareaza 的 P2P 軟體就已經融合多種不同的 P2P 系統而受到廣大的歡迎。