

一个多世纪以前，马克斯·韦伯的《新教伦理与资本主义精神》成为对工业时代的精神的经典阐述。21世纪，在信息时代的代表人物眼里，黑客精神将反叛旧日的清教伦理，成为无可置疑的时代精神。

黑客伦理 与信息时代精神

The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age

[美] 派卡·海曼/著
李纳斯·托沃兹/序
曼纽尔·卡斯蒂斯/跋

黑客代表一种充满激情
和创造力的态度。
你即使从未使用过计算机，
也可能是一名黑客。



中信出版社
CITIC PUBLISHING HOUSE

黑客伦理 与信息时代精神

The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age

[美] 派卡·海曼/著 李 伦 魏 静 唐一之/译
李纳斯·托沃兹/序
曼纽尔·卡斯蒂斯/跋

中 信 出 版 社
CITIC PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

黑客伦理与信息时代精神/[芬]海曼著;李伦等译. —北京:中信出版社, 2002.9

书名原文: The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age

ISBN 7-80073-491-9

I. 黑… II. ①海… ②李… III. 社会学-伦理 IV. G316

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第057221号

The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age

Copyright © 2001 by Pekka Himanen.

Chinese (Simplified Characters Only) Trade Paperback Copyright © 2002 by CITIC Publishing House.

Published by Arrangement with Random House through Bardon Chinese Media Agency.

ALL RIGHTS RESERVED.

黑客伦理与信息时代精神

HEIKE LUNLI YU XINXI SHIDAI JINGSHEN

著 者: [芬]派卡·海曼

译 者: 李 伦 魏 静 唐一之

责任编辑: 袁卫华 于世华 责任监制: 朱 磊 王祖力

出 版 者: 中信出版社(北京市朝阳区新源南路6号京城大厦 邮编 100004)

经 销 者: 中信联合发行有限公司

承 印 者: 北京牛山世兴印刷厂

开 本: 880mm × 1230mm 1/32 印 张: 6.5 字 数: 138 千字

版 次: 2002年9月第1版 印 次: 2002年9月第1次印刷

京权图字: 01-2002-3871

书 号: ISBN 7-80073-491-9/F · 385

定 价: 16.00元

版权所有·侵权必究

凡购本社图书,如有缺页、倒页、脱页,由发行公司负责退换。服务热线: 010-64648783

前言

在技术时代的中央站立着一群迷人的人，他们自称“黑客”。他们不是享有广泛声誉的电视明星，但是，每个人都知道他们的成就，他们奠定了正在浮现的新社会的主要技术根基：因特网和万维网（二者可合称为网络）、个人电脑以及用来运行它们的重要软件。在网上集体汇编而成的黑客“行话文档”将黑客定义为“狂热编程”¹和信仰“信息共享是至善，编写自由软件，使获取信息和计算机资源更为便利，共享他们的专业技术是黑客的伦理责任”的人。²自60年代麻省理工学院一群狂热的程序员开始自称黑客，这一直是“黑客伦理”。³（后来，在20世纪80年代中期，媒体开始将这一术语指称计算机罪犯。为了避免与病毒编写者和信息系统入侵者混淆，黑客开始称这些破坏性的计算机使用者为“骇客”。⁴在这本书里，黑客与骇客的这种区别是显而易见的。）

我本人对黑客的最初兴趣是技术性的，与下列印象深刻的事实有关，即我们这个时代广为人知的象征——网络、个人电脑以及诸如Linux操作系统之类的软件——不是由企业或政府发展的，而是由一些狂热的个人首先创造的。这些人开始与其他有类似思想的个人一起以自由的节奏工作，实现他们的想法（对黑客发展详情感兴趣的人可以转到本书附录“计算机黑客精神简

史”)。我想弄清楚这种行为的内在逻辑及其驱动力。然而,我对计算机黑客思考得越多,有关他们更有趣的事实就变得越明显,即这些黑客向当今时代精神提出了更加巨大的挑战。计算机黑客常常对其方式的普适性确信无疑。他们的“行话文档”强调一个黑客基本上是“一个专家或某种狂热分子。例如,他或许是一个天文学黑客”。⁵在这个意义上,与计算机无关的人可以是一个黑客。

如果我们从更广泛的视野考察黑客,那么主要问题就转换为,他们的挑战将意味着什么?以这样的方式考察黑客伦理,黑客伦理将成为信息时代正在发展的一种对工作充满激情的总的态度的代名词。从这一视角看,黑客伦理是一种新的工作伦理,它挑战长期束缚我们的工作态度。马克斯·韦伯在其经典著作《新教伦理与资本主义精神》(1904—1905)中所阐明的新教工作伦理。⁶

对一些计算机黑客而言,黑客伦理与韦伯的新教伦理的这种联系一开始似乎是丝毫不相关的。他们应当记住,这本书中黑客伦理这一术语是在超越计算机黑客精神(hackerism)的意义上使用的,因此之故,它面临在只关乎计算机的讨论中通常不必考虑的社会压力。黑客伦理的这种扩展也对计算机黑客提出了智力挑战。

但是,最根本最重要的是,黑客伦理对当今社会和我们生活的各个方面是一种挑战。除工作伦理之外,这种挑战的第二个重要层面是黑客的金钱伦理——韦伯将它视为新教伦理的另一个主要成分。显然,在上面引证的黑客伦理定义中提到的“信息共

享”不是我们这个时代挣钱的主要方式；相反，钱主要是通过信息专有挣得的。最初的黑客精神——行为主要不是由金钱，而是由创造一个同行社区认为有价值的事物的欲望所激发的——不是一种共同的态度。我们不能声称目前所有计算机黑客分享这种金钱伦理，或这种金钱伦理可能普遍地延伸至整个社会。就像关于他们的工作伦理我们能说的，我们可以说它是当今信息时代一种重要的动力，黑客关于信息经济本质的争论导致至少像黑客工作伦理一样激进的结果。

从最开始引证的黑客伦理定义中提到的“使获取信息和计算机资源更加便利”这句话中不难发现，黑客伦理的第三个要素可称为黑客网络伦理。黑客网络伦理道出了诸如网络言论自由和人人拥有上网权的观点。大多数计算机黑客仅部分支持这种网络伦理，但根据他们的社会意义，他们应当被看做一个整体。尽管这些观点的影响仍然可见，但他们毫无疑问走到了信息时代伦理挑战的中心。

本书建立在三位作者正在进行的合作的基础之上，多年来这种合作以不同的方式进行着（与曼纽尔·卡斯特斯在加利福尼亚一起从事合作研究，与李纳斯·托沃兹的合作则是在娱乐中进行的）。写作黑客伦理一书的想法产生于我们三人1998年秋天第一次会面，当时我们是传统的黑客据点——加利福尼亚大学伯克利分校主办的讨论会的邀请发言者。那时，我们决定扩充我们讨论如本书相同主题的发言。我们决定，李纳斯将以一个计算机黑客精神的代表出现，曼纽尔将提出他的信息时代理论（包括信息主义的兴起、新信息技术范式和新社会形态，即网络社会），而

我将通过把李纳斯的计算机黑客精神这一实例放在曼纽尔关于当今时代的大背景理论中，考察黑客伦理的社会意义。自然，我们每一位仍代表自己。

本书坚持了这项计划。在序言《黑客行为的动机是什么？——李纳斯法则》中，作为我们这个时代最著名的黑客创造成果的Linux操作系统的创始人，李纳斯描述了他关于导致黑客主义成功的动力的看法。曼纽尔花了15年时间研究当今时代，最终完成了三卷1 500页的巨著《信息时代》（第二修订版，2000年）。在本书的跋《信息主义和网络社会》中，他第一次以普通读者易于理解的方式表述他的研究发现，并增添了一些新的重要发现。我的分析则放在李纳斯和曼纽尔的分析之间，并根据黑客伦理的三个层面分成三个部分：工作伦理、金钱伦理和网络伦理（关于这些主题进一步的详尽细节在本书的网站www.hackerethic.org可以找到）。

喜欢先了解理论背景的读者，可以直接阅读曼纽尔所写的跋，它不像我的分析那样封闭，是一个开放的体系。否则，就从李纳斯的序言开始吧。

序

黑客行为的动机是什么？

——李纳斯法则

李纳斯·托沃兹

我第一次见到派卡和曼纽尔是在加利福尼亚大学伯克利分校在海湾区（Bay Area）举办的一次活动中，这是探讨网络社会挑战、为期半天的会议。一些社会科学权威在此谈论现代技术与社会问题，而我在那儿代表技术界。

我不是一个轻易屈就的人，故这并不是我感到十分惬意的那种场合。我的观点会符合一群社会科学家谈论技术的观点吗？但是，我认为既然他们请社会科学家谈论技术，那么他们也应该请一位技术专家谈论社会学。最坏，他们不再邀请我来。我会失去什么呢？

我常常在头一天准备好我的讲话，一遍又一遍，我兴奋地为第二天找到一个“角度”。一旦你有了这个角度——你的平台——制作一些幻灯片通常并不那么难。我只是需要一个想法。

我试图解释什么是黑客的行为动机，为什么我始创的小操作系统Linux如此强烈地吸引黑客及其价值。事实上，我的思考不只是与黑客联系在一起，而是与一般的最高动机联系在一起。我（以我惯常的谦逊和自贬的方式）把我的观点称为“李纳斯法则”。

李纳斯法则

李纳斯法则 (Linus's Law) 认为，人类所有的动机可分为三种基本类型。更重要的是这三种类型的递进过程，即在进化过程中与“阶段”非常相似的东西，从一种类型过渡到另一种类型的东西。这些类型依次是“生存” (survival)、“社会生活” (social life) 和“娱乐” (entertainment)。

第一个阶段“生存”是不言自明的。任何生物必须生存，这是头等大事。

那么其他两个阶段呢？假设你承认“生存”是一个相当基本的动力，那么其他两个阶段随着“人们准备为何而死？”的问题接踵而来。我想说，你愿意为之献身的事物必定是一个十分基本的动力。

你可以反驳我的看法，但是我认为它们是这样的。你当然可以找到把社会关系 (socialties) 看得比生命还重的人和其他生物的例子。在文学作品中，《罗密欧与朱丽叶》是一个经典的例子，当然，你也可以把“为你的家庭、国家、种族而死”的观念看做是对把社会关系视为比生命本身还重要的观念的一种解释方式。

娱乐看起来像一个奇怪的选择，但是我认为娱乐不只是玩任天堂 (Nintendo) 游戏，它是下棋、它是画画、它是试图解释世界的精神体操。当爱因斯坦研究物理学时，动力不是来自生存，它可能也不是社会性的，对他而言是娱乐。娱乐是内在有趣并富有挑战性的东西。

追求娱乐当然是一个强烈的欲望。你可能感觉不到为任天堂游戏而死的强烈欲望，但是可能想到“死于乏味”：一些人宁愿死也不愿承受永无休止的枯燥无味。这就是为什么你会发现人们迫不及待地离开极其舒适的飞机——因为担惊受怕，为了将枯燥无味留在机舱内。

金钱作为动力怎么样呢？金钱当然有用，但是大多数人会同意金钱本身不是人们的终极动力。金钱是金钱带来的东西的动力——它是我们真正关心的东西的终极交换工具。

关于金钱必须记住的一点是，金钱常常容易买来生存，但是很难买到社会关系和娱乐。尤其是带有大写字母E的娱乐（Entertainment），它赋予生命以意义。人不能不考虑拥有金钱的社会影响，不管你买还是不买什么。金钱仍是强有力的东西，但是，它依然只是其他更为基础的动力因素的代理而已。

李纳斯法则本身并不十分关心这三种因素激励人们这一事实，它更关心这样一个事实，即我们的发展是贯穿从“生存”到“社会生活”再到“娱乐”整个阶段的变化东西。

性？就是这样。它显然是作为生存开始的，而且它仍然是，这是毫无疑问的。但是，在大多数高级动物中，它已超越作为纯粹生存的东西——性已成为社会结构的一部分。对人类而言，性高潮就是娱乐。

吃和喝呢？也是如此。战争呢？也是如此。也许战争并不完全如此，但是美国有线新闻电视网（CNN）正在尽最大努力使它达到最后阶段。它当然是作为一种生存开始的，也已经过了作为维持社会秩序的手段的阶段，它正在无情地走在变成娱乐的

道路上。

黑客

所有这一切毫无疑问适用于黑客。对黑客而言，生存不是主要问题。他们依靠Twinkies饼干和Jolt可乐生存得很好。等你桌上有了一台电脑，你最担忧的不太可能是如何获得下一顿饭或上有片瓦。生存在这里仍然是一种动力因素，但是，它确实不是每天关注的焦点，而把其他动力因素排除在外。

“黑客”是已经超越利用计算机谋生存（“我通过编程给家里带来面包”）而进入后面两个阶段的人。他（或她，理论上可能而实际上很少）使用计算机是为了社会关系——电子邮件和网络是建立社区的最好方式。但是，对黑客而言，计算机也是娱乐。不是游戏，也不是网络上漂亮的图片。计算机本身就是娱乐。

这就是Linux之类的东西出现的原因。你不用担心挣那么多钱。Linux黑客行事的理由是他们觉得这很有趣，他们喜欢与他人分享这些有趣的事情。瞧，你既能从你正在做有趣的事情这一事实中得到娱乐，你也可以因此获得社会价值。这就是为什么与许多黑客一起工作，你会获得Linux网络的基本效果，因为他们喜欢他们所做的事情。

黑客坚信没有比这更高的动力阶段。而且这种信仰在远远超越Linux的领域里也有着强大的影响，正如派卡将阐明的那样。

目录

前言

序 黑客行为的动机是什么？

第一部分 工作伦理

第一章 黑客工作伦理 // 3

生活的目的 / 11

充满激情的生活 / 15

第二章 时间就是金钱？ // 17

时间就是金钱 / 17

优化的时间 / 18

星期天的星期五化 / 21

灵活的时间 / 24

星期五的星期天化 / 26

创造的节奏 / 31

第二部分 金钱伦理

第三章 作为动机的金钱 // 37

金钱伦理 / 37

以金钱为动机 / 40

资本主义黑客 / 45

自由市场经济 / 47

第四章 学院与修道院 // 51

开放模式 / 51

学院和修道院 / 54

黑客学习模式 / 58

网络学园 / 61

社会模式 / 63

第三部分 网络伦理

第五章 从网络礼仪到网络伦理 // 67

网络礼仪与网络伦理 / 67

隐私或电子上帝 / 70

虚拟现实 / 76

第六章 信息主义精神 // 81

自我设计者 / 81

个人发展的七种特性 / 82

信息主义精神 / 89

网络伦理 / 94

计算机伦理 / 96

关怀 / 98

结论

第七章 余论 // 103

黑客伦理的七种价值 / 103

新教的创世纪 / 105

前新教的创世纪 / 112

超越星期五和星期天 / 113

跋 信息主义与网络社会 // 117

附录 计算机黑客精神简史 // 133

注释 // 141

致谢 // 183

译后记 // 185

第
一
部
分



工作伦理

第一章 黑客工作伦理

李纳斯·托沃兹在序言中指出，对黑客而言，“计算机本身就是娱乐”。也就是说，黑客之所以编制程序，是因为他觉得编程本身有趣、令人兴奋和快乐。

其他黑客创造性成果背后的精神与此非常类似。托沃兹并不是惟一个用“Linux黑客行事是因为他们发现这样做很有趣”之类的语句来描述他的工作的人。例如，一度被称作“因特网之父”的文顿·瑟夫（Vinton Cerf）曾这样评述那些痴迷的编程专家竭尽全力编程的魅力：“编程令人愉悦。”¹ 制造第一台真正的个人电脑的史蒂夫·沃兹尼亚克（Steve Wozniak）直率地道出了他对编程的奇妙感受：“这是一个充满魔力与诱惑的世界。”² 这是一般的精神：黑客编程，因为编程的挑战对他们而言本身就是一种乐趣。与编程有关的难题激发了黑客真正的好奇心，使他们渴望学习更多的东西。

黑客对有趣的事情也充满激情，这使他们精神振奋。从20世纪60年代的麻省理工学院开始，早期的黑客每天下午打从睡梦中醒来，就开始充满激情的编程。他们深深地沉浸在编码之中，拼命地干，一直要干到第二天凌晨。其中一个很好的例子是16岁的爱尔兰黑客萨拉·弗兰纳里，她这样描述她所谓的Cayley-Purser

加密术运算法则的工作：“我有一种棒极了的兴奋感……我一天到晚不停地工作，这是多么地令人愉快。有时我真不想停下来。”³

黑客行为也充满了乐趣，而快乐的探索有其根源。托沃兹在网络留言中曾经描述了Linux是如何从他刚刚得到的电脑上的小实验开始发展壮大的。在这些留言中，他用简短的语言解释了他开发Linux的动机：“开发它曾经是、现在还是有趣的。”⁴万维网的发明者蒂姆·伯纳斯-李（Tim Berners-Lee）也描述了万维网是如何从他称为“玩程序”的相关实验开始的。⁵沃兹尼亚克讲述了苹果计算机有多少特征“来自游戏，其中好玩的特征仅仅是为了做一个自己钟爱的项目，这就是要编写……一个Breakout（游戏），并在俱乐部里炫耀。”⁶弗兰纳里评述了她开发加密技术的工作是如何在图书馆的理论学习和探索性的编程工作的交替中进行的：“运用一个特别有趣的原理……我得编写一个用作范例的程序……每当我编写一些程序后，我最后得玩上好几个小时，而不是返回去进行单调乏味的论文写作。”⁷

有时，这种乐趣也表现在黑客的“肉体生活”（flesh life）中。例如，桑迪·勒纳（Sandy Lerner）闻名于世不仅因为他是发明因特网路由器的黑客之一，而且还因为他裸体骑马。留着胡须和长头发的黑客领袖理查德·斯托尔曼（Richard Stallman）穿着长袍出席计算机会议，卸掉他的追随者带给他的电脑中的商业程序。著名的黑客文化捍卫者埃里克·雷蒙德（Eric Raymond）也以他有趣的生活方式著称：作为一位生动活泼的角色扮演游戏的痴迷者，他装扮成一个远古的圣人，一个罗马议员，或者一个17世纪的骑士，在宾夕法尼亚故乡的街上和森林周围闲逛。