公司与社区在新时期的发展

按照德鲁克的主张，组织的目的是使平凡的人做出不平凡的事情。

正交性对共同创作的促进

如果抛开传统的IRC和BBS不谈，模糊的说互联网大约是在21世纪第二个时间开始进入了UGC时代，用户们开始对自己产生内容，推广内容，和消费内容的活动乐在其中。然而当前的各各个UGC平台基本上各自只支持一种资源，比如问答平台，视频/短视频平台，流媒体，图床等等。对多种资源的综合利用仍然是当前互联网在基础设施层面上就不支持的一件事情。 归根结底，我们当前还缺乏一种提供足够正交性的抽象，使得不同类别的资源能够相互依赖，相互组合，相互解释，却又井然有序，互不干扰。

我们如何更好的利用数字创作

1862年，林肯总统签署了可能是历史上最具浪漫气质的法案，《宅地法》。这部法案被普遍认为是美国长达百年的西进历史的起点。然而事实上，尝试在西部安家的美国追梦人们面临着与当地牛仔和原住民牧民们争夺地权的挑战，辛苦劳作的成果可能不经意间就被路过的牧群或啃食或践踏，所以当时法案的通过并没有立刻带来预期中的热情，直至11年后铁丝刺网的发明。铁丝刺网真正做到了以极低的成本在现实中保护了纸面上的产权，从而真正开启了美国西进的历史。尽管存在着各种争议，铁丝刺网的出现切实导致了土地资源从低利用价值一方转向了高利用价值一方，从而防止了租值的耗散，激励了总供给价值，增大了社会财富总量。

而今我们的数字创作面临着类似的尴尬。各主要经济体的法律大体上都是保护内容创作者的权益的，一如《宅地法》中的地权。然而现实中的维权总是一个复杂而高成本的行为，数字资源所在的虚拟世界在这里和现实世界交汇，互联网上可以接近零边际成本复制的价值在这一环会被高昂的线下维权行为对冲。

比起维权，更大的障碍在于授权。用铁丝刺网把农地围起来相对容易，但是要把一个数字资源按照所有者意愿开放给特定的消费者或再创作者就相对困难。作为一种共用品，数字资源对于每个使用者——包括再生产者和消费者——而言，有着不同的边际。现实中的授权方式往往只能针对特定群体进行一刀切，或者以极高的交易费用抓大放小。前者如当前的网络小说平台对不同体裁，不同受众群体的网文执行千人一价的定价，后者如软件公司聘用律师，根据潜在客户的规模和类型来决定维权力度。即使到了知识付费时代，低交易费用和高授权细致程度也是也是难以兼得的事情。以维权骑士的模式为例，资源的原创作者需要授予维权者排他性的维权资格，而维权者能够带给权利方的好处却只有在要求侵权方停止侵权和按照每千字200元支付费用两个选择之中二选一。