



KUNST I NETVÆRKSSAMFUNDET

KUNST I NETVÆRKSSAMFUNDET

Informationssamfundet, vidensamfundet, risikosamfundet. Betegnelserne for det moderne samfund, kendetegnet af hastige forandringer, intensiv anvendelse af informationsteknologi, nye digitale kommunikationsformer og stigende globalisering, er mange. I rapporten "Det Digitale Danmark", udgivet af IT- og Forskningsministeriet i 1999, bruges betegnelsen netværkssamfundet – ud fra den betragtning, at det ikke så meget er teknologi og informationer, der ændrer verden, men derimod netværkene. Ved netværkssamfundet forstår vi et samfund, hvor digitale netværk udnyttes inden for alle væsentlige samfundsområder – gennem pc'en, mobiltelefonen, fjernsynet og den elektroniske kalender eller notepad. Danmark er, lige som de øvrige rige nationer, på vej ind i netværkssamfundet.

Denne redegørelse fokuserer på netværkssamfundets udfordringer og muligheder for kunstnerne – for produktion, distribution, formidling, salg og forbrug af deres kunst.



	FORORD	2
KAPITEL 1	RESUMÉ OG FORSLAG	4
KAPITEL 2	INDLEDNING	14
KAPITEL 3	MUSIK	24
KAPITEL 4	FILM OG TV	32
KAPITEL 5	LITTERATUR	42
KAPITEL 6	BILLEDKUNST	52
KAPITEL 7	NETKUNST	58
KAPITEL 8	INTERAKTIV FIKTION	66
KAPITEL 9	KOMPETENCEUDVIKLING OG FORSKNING	76
KAPITEL 10	OPHAVSRETTE	84
KAPITEL 11	NYE ØKONOMISKE MEKANISMER	92
KAPITEL 12	PUBLIC NETSERVICE – OFFENTLIGHEDENS ADGANG TIL KVALITETSINDHOLD	106

”Vi står over for meget store omvæltninger på kulturområdet. Alt for ofte er der mere fokus på mulige problemer end på de store fordele og gevinster, der ligger lige for. Vi trænger til bud fra visionære mennesker, der kan se, hvad der vil ske, når al kunst pludselig kan spredes på få minutter. Vel giver det ophavsretsproblemer, men det giver også helt nye muligheder for at gøre kulturarv og kunst tilgængelig for alle. Arbejdsgruppen skal også sætte billeder på, hvad den nye teknologi vil betyde for det kunstneriske. Nye medier må give ny kunst.”

Sådan sagde kulturminister Elsebeth Gerner Nielsen, da hun i februar 2001 nedsatte en arbejdsgruppe, der fik til opgave at se nærmere på kunstens vilkår i netværkssamfundet og afgive en redegørelse herom i løbet af godt et halvt års tid.

Arbejdsgruppen begyndte arbejdet med redegørelsen i marts måned 2001. I juli 2001 fremlagde gruppen et udkast til redegørelse i form af et debatoplæg, som blev drøftet af en bred kreds af sagkyndige og interessenter på et debatmøde den 28. august 2001. Arbejdsgruppen tog herefter stilling til de bidrag, der var kommet frem dels på debatmødet, dels på et særligt oprettet debatforum på internettet, og udarbejdede på dette grundlag den endelige redegørelse.

Da den fastlagte tidsramme for arbejdet var meget snæver, valgte arbejdsgruppen at koncentrere sig om nogle enkelte kunstarter, nemlig musikken, filmen, litteraturen og billedkunsten.

Arbejdsgruppen er opmærksom på, at også andre kunstneriske udtryksformer på forskellige måder vil blive påvirket af netværkssamfundet, og at der også kunne være gode grunde til at gå ind i en nærmere analyse af vilkårene for f.eks. design, arkitektur, dans og teater, men af tidsmæssige årsager har gruppen været nødt til at begrænse sig.

Inden for hver af ovennævnte genrer har gruppen valgt at se på nogle af de nye kunstneriske udtryk, der som følge af den nye teknologi er opstået på tværs af de traditionelle udtryksformer.

Endelig har gruppen valgt at se på netkunst og interaktiv fiktion som nye kunstneriske udtryksformer.

Gruppen har hentet inspiration udefra. En række mennesker, som beskæftiger sig med musik, film, litteratur, billedkunst, digital kunst og it, har været inviteret til at deltage i drøftelser med arbejdsgruppen. Der er løbende lagt debatoplæg ud på Kulturministeriets hjemmeside, og arbejdsgruppen har ad denne vej modtaget mange gode og engagerede kommentarer. Gruppen har også modtaget mange bidrag i forbindelse med debatmødet den 28. august 2001. Derudover har arbejdsgruppens enkelte medlemmer og dets sekretariat konsulteret en række andre mennesker med erfaring og viden inden for disse områder.

10. november 2001

Lone Dybkjær (formand)

Henrik B. Andersen

Morten Damgaard

Uffe Elbæk

Anne Linnet

Pia Vigh

Kim Østrup

RESUMÉ OG FORSLAG

1

Resumé af kapitel 1

I dette kapitel gives et kort resumé af indholdet i redegørelsens kapitler og af de konklusioner og forslag, som arbejdsgruppen er nået frem til.

Resumé af kapitel 2. Indledning

Begrebet netværkssamfundet defineres. Vi beskriver kort medie-konvergensens og dens mulige konsekvenser samt kunstens føde- og værdikæder.

Arbejdsgruppen peger på:

- at de eksisterende kunstformer udvikler sig i mødet med den nye teknologi
- at der er opstået helt nye kunstformer (netkunst og interaktiv fiktion) som et produkt af teknologien.

Resumé af kapitlerne 3, 4, 5 og 6. Musik, film, litteratur og billedkunst

I disse kapitler redegøres for digitaliseringens konsekvenser for henholdsvis musikken, filmen, litteraturen og billedkunsten.

Arbejdsgruppen konstaterer:

- at digitaliseringen inden for alle fire kunstarter rummer en række nye muligheder for produktion og distribution, som i forskelligt omfang allerede er taget i anvendelse
- at digitaliseringen betyder, at de tekniske omkostninger for visse kunstneriske produktioner bliver mindre, og at dette giver nye muligheder for talentudvikling, og for at kunstnerne selv kan styre produktionsprocessen. Til gengæld er kravene til teknisk kvalitet blevet større.

Resumé af kapitel 7. Netkunst

Kapitlet beskriver netkunsten som en ny kunstform.

Arbejdsgruppen peger på, at det er vigtigt, at netkunsten, der bevæger sig på tværs af grænserne mellem de etablerede genrer, sikres støttemuligheder, og foreslår:

- at Kulturministeriets Udviklingsfond i endnu en bestyrelsesperiode får til særlig opgave at give støtte til såvel den digitale kunst som netkunsten. Man skal sikre sig, at der i udvalget er medlemmer med kompetence til at bedømme den nye kunst.
- at de eksisterende kunststøtteorganer opfordres til at støtte netkunsten. For at styrke tværfagligheden bør Kunstfondens sekretariat knyttes til Kunstsekretariatet, således at Kunstfonden kommer ind i det tætte samarbejde, der er ved at blive etableret mellem de øvrige kunststøtteorganer.

Endelig omtaler arbejdsgruppen formidlingen af netkunsten og de særlige bevaringsproblemer, der knytter sig til den.

Bevaring og formidling af netkunsten bør være en opgave for kunstmuseerne. Det vil være naturligt, at Statens Museum for Kunst, som Danmarks hovedmuseum for kunst, påtager sig en særlig forpligtelse på dette område, men også andre museer, f.eks. Museet for Samtidskunst, kan være med til at løse opgaven.

Arbejdsgruppen foreslår derfor:

- at den kommende Museumsstyrelse bør sikre, at de museale opgaver vedr. netkunsten bliver løst i det landsdækkende samarbejde mellem kunstmuseerne.

Resumé af kapitel 8. Interaktiv fiktion

Kapitlet beskriver interaktiv fiktion som en særlig genre, der både rummer nye kunstneriske udtryk og meget kommercielle produktioner. Den mest velkendte form for interaktiv fiktion er computerspillet.

Der er i Danmark et produktionsmiljø for interaktiv fiktion og computerspil, der rummer et stort potentiale, både kunstnerisk og økonomisk. Sådanne produktioner er dyre, og konkurrencen fra de internationale mediekoncerner er hård. Ligesom på filmområdet gælder for spillene, at offentlig støtte er en nødvendig forudsætning, hvis en dansk kvalitetsproduktion skal kunne opretholdes og videreudvikles.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der hurtigst muligt etableres en form for støtteordning for interaktiv fiktion, idet der i tilknytning til denne ordning kan oprettes en rådgivningsfunktion
- at der afsættes et beløb til støtteordningen, der er tilstrækkeligt til at sikre en dansk produktion – det vil være nødvendigt løbende at vurdere beløbets størrelse bl.a. i lyset af den teknologiske og markedsmæssige udvikling på området.
- at støtteordningen i første omgang administreres af Kulturministeriets Udviklingsfond, men på længere sigt lægges under en særskilt støtteinstans
- at Kulturministeriet nærmere undersøger rammerne for en støtteordning, herunder om der på sigt er brug for en tidsbegrænset konsulentordning.

Resumé af kapitel 9. Kompetenceudvikling og forskning

På baggrund af de foregående kapitler konstateres det, at der opstår nye behov for kompetenceudvikling og forskning som følge af:

- de digitale teknikkers indtog på stort set alle områder for kunstnerisk virksomhed
- fremkomsten af digital kunst og netkunst som nye kunstneriske genrer
- fremkomsten af et lovende dansk miljø for udvikling og produktion af interaktiv fiktion
- fremkomsten af internationale miljøer.

Arbejdsgruppen peger på, at det er vigtigt, at de kunstneriske uddannelsesinstitutioner:

- råder over udstyr, software og kompetence, der gør det muligt for de studerende at få kendskab til de digitale redskaber og teknikker, som bruges til kunstnerisk produktion på området
- giver studerende og færdiguddannede adgang til tværfaglige uddannelses tilbud, der giver deltagerne færdigheder i brugen af de digitale medier
- etablerer efteruddannelses tilbud, der giver mulighed for at udforske de digitale mediers muligheder. Ved at skabe sådanne tilbud inden for rammerne af de eksisterende institutioner, knytter man arbejdet med de nye medier til de kunstneriske problemstillinger, de enkelte institutioner står for.

- indgår i en løbende erfaringsudveksling med de professionelle produktionsmiljøer.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at Kulturministeriets uddannelsesråd gennemfører en kortlægning af, i hvilken udstrækning de kunstneriske uddannelsesinstitutioner lever op til de ovennævnte krav.

Det konstateres desuden, at der også er behov for kompetenceudvikling i forhold til den interaktive fiktion, og at der kan være behov for at etablere en egentlig uddannelse på dette område.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at Kulturministeriets uddannelsesråd undersøger, hvordan man bedst opnår den kompetenceudvikling, der er nødvendig for at understøtte den videre udvikling af dansk interaktiv fiktion.

Arbejdsgruppen konstaterer endvidere, at der er behov for etablering af medialabs, dvs. værkstedsfaciliteter, der gør det muligt for kunstnere at komme til at arbejde med de nye digitale medier.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der oprettes et eller flere medieværksteder, hvor kunstnere og andre, der har kvalificerede forslag til kunstneriske og kreative digitale projekter, som ikke umiddelbart anses for at have kommercielle muligheder, kan få adgang til digitalt udstyr og vejledning i dets benyttelse i et tværfagligt miljø. Det er vigtigt, at der knytter sig et adgangskrav til brug af stedet, der sikrer, at værkstedet får et højt kunstnerisk niveau. Adgangen bør bestemmes af brugernes hidtidige kunstneriske arbejde med de nye medier og ikke af, om de går eller har gået på en kunstnerisk uddannelse.

Værkstederne skal være selvstændige institutioner, men da det er vigtigt at sikre, at de bliver del af et fagligt miljø, bør de etableres i tilknytning til en eller flere eksisterende institutioner, som råder over relevante kompetencer. Det kan være:

- en kunstnerisk uddannelsesinstitution, der råder over it-kompetence
- et universitet eller en højere læreanstalt, som arbejder med de kreative muligheder i digitale medier
- det kulturelle iværksættermiljø, der er under etablering på Holmen i København.

Endelig konkluderer arbejdsgruppen, at der er behov for at styrke den kunstneriske forskning i den digitale teknologi.

Arbejdsgruppen peger på, at det er vigtigt, at de kunstneriske uddannelsesinstitutioner:

- etablerer og udvider både forsknings- og uddannelsessamarbejdet inden for kunst, design og teknik med andre uddannelsesinstitutioner.

Arbejdsgruppen foreslår endvidere:

- at der oprettes 25 stipendier til kunstnere i tilknytning til arbejdsophold ved et eller flere af de nuværende danske eller udenlandske miljøer – ansøgerne behøver ikke nødvendigvis have en akademisk uddannelse bag sig.
- at behovet for en udvidet forskningsindsats på det kunstneriske multimedieområde undersøges nærmere
- at Kulturministeriet sideløbende hermed nærmere undersøger initiativer, der er taget i Sverige (Interactive Institute) og andre lignende initiativer med henblik på at vurdere om tilsvarende initiativer skal tages i Danmark.

Resumé af kapitel 10. Ophavsret

Kapitlet beskriver hovedprincipperne bag ophavsretten og den seneste udvikling på dette område – både i Danmark og internationalt. Arbejdsgruppen konstaterer, at lovgivningen på dette område rummer en rimelig balance mellem rettighedshavernes økonomiske interesser og befolkningens adgang til information.

Endvidere konstaterer arbejdsgruppen, at digitalisering har skabt nogle nye muligheder for spredning af kunstværker, som har gjort det vanskeligt for rettighedshaverne at håndhæve og udnytte deres rettigheder. Også brugerne af rettigheder (eksempelvis dagblade, radio/tv biblioteker og museer) har oplevet vanskeligheder med at få adgang til de ønskede værker i digital form.

Resumé af kapitel 11. Nye økonomiske mekanismer

Kapitlet behandler mulighederne for digital distribution og salg af kunst og kultur. Arbejdsgruppen påstår:

- at internettet bliver en meget væsentlig distributionskanal for en del af den kulturelle produktion
- at der vil ske væsentlige ændringer i den hidtidige værdikæde
- at det vil gå hurtigt.

Arbejdsgruppen påpeger, at der i dag findes tekniske løsninger, der gør det muligt for rettighedshaverne at sælge og distribuere værker digitalt, og at disse løsninger vil blive understøttet af den kommende lovgivning.

Endvidere konstaterer arbejdsgruppen, at disse løsninger kan være et redskab til bedre udnyttelse af rettighederne for både rettighedshavere og brugere.

Arbejdsgruppen har overvejet, hvordan den ulovlige spredning af musik og andre beskyttede værker kan bremses.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der nedsættes et særligt tværministerielt udvalg på dette område (med deltagelse af blandt andet Justitsministeriet), der skal vurdere mulighederne for en lovgivning, der kan bremse ulovlig spredning af beskyttede værker på internettet
- at det internationale aspekt skal inddrages i arbejdet.

Herudover foreslår arbejdsgruppen:

- at rettighedshavernes organisationer i samarbejde med Kulturministeriet iværksætter en oplysningskampagne, der kan formidle ophavsrettens principper og opbygge forståelse for kunstneres rettigheder.

Arbejdsgruppen konstaterer endvidere, at det store udbud af gratisydelse på nettet næppe vil kunne opretholdes, og at det i sidste ende vil være brugerne, der kommer til at betale. Men det vil være nødvendigt at finde løsninger med nye betalingsformer, f.eks. betalingskort, micropayments eller abonnementsordninger.

På denne baggrund foreslår arbejdsgruppen:

- at Kulturministeriet fremmer et eller flere konkrete forsøg med digital distribution og salg af kulturprodukter
- at det første forsøg vedrører distribution og salg af musik.

Dette forsøg skal tjene som demonstrationsprojekt, der kan vise mulighederne for digitalt salg. Erfaringerne herfra vil ikke alene være vigtige for musikbranchen, men vil også kunne bruges inden for andre områder, f.eks. litteratur og kort- og dokumentarfilm.

Arbejdsgruppen foreslår endvidere:

- at folkebibliotekerne inddrages i forsøget med digital distribution af musik, sådan at der kan gøres erfaringer med digital distribution via biblioteksvæsenet. Dette forsøg må i sagens natur baseres på en aftale mellem biblioteksvæsenet (Biblioteksstyrelsen) og rettighedshaverne, f.eks. sådan at der indgås aftale om, at en del af bibliotekernes musikindkøb sker digitalt.

Resumé af kapitel 12. Public netservice – offentlighedens adgang til kvalitetsindhold

Arbejdsgruppen har en forventning om, at internettet i stigende omfang vil blive brugt til distribution og formidling af kunst og kultur på markedsmessige vilkår til et stort publikum.

Arbejdsgruppen mener, at når det gælder indhold på internettet, er det vigtigt, at befolkningen får adgang til et dansk kulturelt indhold af kvalitet på nettet, ligesom det traditionelt har været anset for vigtigt, at der er en produktion af musik, litteratur, film osv. i de gamle medier. Det konstateres endvidere, at der vil være behov for en offentlig støtte til at sikre adgang til et kulturelt værdifuldt indhold på nettet, som der ellers ikke ville være adgang til.

Arbejdsgruppen påstår:

- at det er vigtigt at sikre kvalitet og mangfoldighed på nettet gennem en public service-indsats, der hvor det er nødvendigt. Det offentlige bør bidrage til, at der findes fyrtårne, som brugerne kan pejle efter i det store udbud på internettet.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der formules en public netservice-politik
- at der etableres et public netservice-råd, der følger og evaluerer public service-virksomheden på nettet, ligesom der er nedsat et public service-råd, der løbende vurderer, hvorledes DR og TV 2 opfylder public service-forpligtelserne.

Som første led i denne proces foreslår arbejdsgruppen:

- at der iværksættes et udredningsarbejde, som skal fastlægge principper for en public netservice-politik, som kan sikre borgerne adgang til et dansk kvalitetsindhold af samfundsmæssig og kulturel betydning. En del af opgaven vil være at fastlægge grænser for, hvilken indholdsproduktion der bør støttes af det offentlige.

Arbejdsgruppen peger på tre former for public netservice, som umiddelbart forekommer relevante:

- Indhold, som produceres af de offentlige institutioner – bl.a. kulturinstitutionerne, som finansieres af offentlige midler, og som naturligt bør stilles til rådighed for borgerne.
- Andet indhold af samfundsmæssig eller kulturel betydning, som ikke kan komme på nettet på markedsmæssige vilkår. Det kan være en offentlig opgave at gøre sådant indhold tilgængeligt på nettet – f.eks. gennem en public service-fond.
- Privat produceret indhold af samfundsmæssig og kulturel betydning, som bør kunne tilgængeliggøres på markedsmæssige vilkår, men hvor det kan være en offentlig opgave at skabe de rigtige rammebetingelser for producenterne – snarere end at støtte selve produktionerne. Bladenes nyhedsvirksomhed på nettet kunne være et eksempel.

Også navigation og vejvisning på nettet skal forbedres.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at Kulturministeriet sikrer, at der som en del af public netservice-opgaven gives en lettilgængelig og kvalificeret vejledning til kulturindholdet på nettet.

2.1 Netværkssamfundet

Informationssamfundet, vidensamfundet, risikosamfundet. Betegnelserne for det moderne samfund, kendetegnet af hastige forandringer, intensiv anvendelse af informationsteknologi, nye digitale kommunikationsformer og stigende globalisering, er mange. I rapporten "Det Digitale Danmark", udgivet af IT- og Forskningsministeriet i 1999, bruges betegnelsen *netværkssamfundet* – ud fra den betragtning, at det ikke så meget er teknologi og informationer, der ændrer verden, men derimod *netværkene*.

Ved netværkssamfundet forstår vi et samfund, hvor digitale netværk udnyttes inden for alle væsentlige samfundsområder – gennem pc'en, mobiltelefonen, fjernsynet og den elektroniske kalender eller notepad. Danmark er, ligesom de øvrige rige nationer, på vej ind i netværkssamfundet.

Denne redegørelse fokuserer på netværkssamfundets udfordringer og muligheder for kunstnerne – for produktion, distribution, formidling, salg og forbrug af deres kunst.

2.2 Mediekonvergens

Den digitale udvikling betyder, at grænserne mellem tele-, it- og radio/tv-sektorerne er under nedbrydning. Man kan se tv og telefonere over internettet, man kan komme på internettet over mobiltelefonen. Fjernsyn bliver interaktivt. Enhver form for kommunikation kan digitaliseres og kan distribueres på mange forskellige medier/platforme. Denne udvikling har man kaldt mediekonvergens.

Kulturministeriet og IT- og Forskningsministeriet har i juni 2001 offentliggjort en redegørelse om konvergens. Redegørelsen indeholder anbefalinger om, hvilke it-, tele-, medie- og kulturpolitiske målsætninger og sigtelinier der bør udgøre grundlaget for en sammenhængende fremtidig politik på disse områder.

Konvergensredegørelsen opererer med tre scenarier med meget forskellige bud på den fremtidige udvikling:

- Det første scenario kan sammenlignes med *et åbent hav*. Det er en internetbaseret verden, som er individualiseret, åben og anarkisk, og hvor "vinderen" er den aktive og it-kompetente

bruger. En bruger, der ikke anser levende billeder for passiv underholdning, men gerne selv vil være med og deltage aktivt. F.eks. ved at optage små digitale film og uploade dem på nettet til forskellige e-fællesskaber, som han/hun er med i, eller starte sin egen radiostation på nettet. Bevægelsen går fra broadcasting, hvor samme indhold distribueres til et stort antal mennesker på én gang, til narrowcasting, hvor smalt indhold leveres på forespørgsel. Indholdsproducenterne har stor magt og leverer direkte til brugerne i Napster-lignende netværk. Det åbne hav giver frihed, men også en usikkerhed og fragmentering, fordi samfundets evne til at påvirke eller regulere medieudbuddet generelt mindskes.

- Det andet scenario kaldes ”*De Digitale Laguner*”. Vi er i mediemogulen Rupert Murdochs verden, hvor forbrugeren it-, tele- og medieforbrug kontrolleres af nogle få globale gatekeepere – som Murdoch eller AOL/Time Warner. Fjernsynet har udviklet sig til en interaktiv underholdningsstation – en lagune, hvor hele familien kan lege med, se film, spille spil, sende e-mails, chatte, modtage fjernundervisning, deltage i quizzer osv. Standarderne bliver lukkede og proprietære, konkurrerende udbydere systemer er ikke kompatible, så brugeren er bundet til gatekeeperens ”pakkelse” af tele-, it- og medietilbud. Baggrunden for dette scenario er, at flertallet af brugere oplever det som besværligt at finde den relevante information på det globale internet og derfor i stedet søger ind i den trygge ”lagune”, dvs. tager imod et pakketilbud fra én af de store gatekeeper-virksomheder. Gatekeepernes verden er pæn og ordentlig, et sted man trygt tør lade sine børn gå ind. Til gengæld er det en begrænset verden, hvor man kun har adgang til gatekeeperens egne produkter.
- Det tredje scenario – *Medieøerne* – er en form for status quo-scenario, hvor udviklingen holdes fast i et ”ikke-konvergeret” spor. Det betyder ikke, at der ingenting sker, men blot at udviklingen sker inden for hver sin sektor. Verden er opdelt i digitale øer, hvor forbrugeren holder fast i forskellige terminaler til at modtage dertilhørende ydelser. Telefonen til kommunikation, computeren til information og fjernsynet til underholdning. Internettet, hvis potentiale allerede i dag virker nærmest udtømmeligt, udvikler sig aldrig til andet end et redskab til informationssøgning og kommunikation via e-mail.

Konvergensredegørelsen er koncentreret om digitaliseringens betydning for de elektroniske medier, især tv og radio. Men også de kulturelle erhverv – produktionen af musik, film og bøger – vil blive berørt af konvergensens.

Et nyt medie billede

Uanset bredbåndsteknologiens udbygningshastighed, har den digitale teknologi og internettet allerede skabt nye udfordringer, muligheder og trusler for de kreative erhverv verden over. Den teknologiske konvergens får alverdens musik- og filmproducenter, tv-/radiostationer og forlagsvirksomheder til at stille sig spørgsmålet:

Hvad får man, når traditionelle medier bliver blandet med internettet?

Det svar, som bliver stadig mere alment accepteret, er:

Det er mere end blot et nyt vindue for salg af gamle medieydelser.

Den metamorfose, som internettet påtvinger medieverdenen, skaber et nyt, komplekst og på mange måder radikalt anderledes medie billede. De kendte værdikæder ændres, enkelte led kan springes over, og nye kommer til. Det skaber både muligheder og trusler for de traditionelle mediekoncerner.

Fra "En erhvervsøkonomisk analyse af fire fokusområder i de kulturelle erhverv", 2000. Se www.kum.dk

2.3 Digitalisering

Udbredelsen af digital teknik har gjort det billigere at skabe visse former for kunst. Dette er særligt iøjnefaldende inden for film, fotografi og musik, hvor de tekniske produktionsomkostninger og kravene til udstyr og studiefaciliteter hidtil har været så store, at det normalt har været umuligt for kunstnerne at skabe film eller indspille musik på professionelt niveau uden at have et produktionsselskab i ryggen.

I dag er det muligt at lave professionelle musikoptagelser med digitalt udstyr, der ikke er mere kostbart, end at mange musikere selv kan anskaffe sig det. Tilsvarende kan nutidens filmtalenter vise deres kunnen inden for et overskueligt budget med digitale kameraer – uden brug af dyr råfilm – og digital redigerings-teknik. Man taler ligefrem om, at kunstnerne nu har mulighed for selv at overtage produktionsmidlerne. Men samtidig med, at teknikken er blevet billigere, er udgifterne til efterbehandling og markedsføring blevet større, især for de film og musikudgivelser, som sigter mod et stort publikum.

Digitaliseringen betyder endvidere, at visse kunst- og kulturprodukter vil kunne blive distribueret og solgt i digital form. De traditionelle distributionskanaler (boghandlere, musikforretninger, videobutikker, folkebiblioteker etc.) vil blive påvirket heraf.

Digitaliseringen skaber således en helt ny konkurrencesituation og giver muligheder for helt nye ydelser, som kan udvikles og markedsføres. Den følgende figur, der er hentet fra "En erhvervsøkonomisk analyse af fire fokusområder i de kulturelle erhverv", 2000, illustrerer de forandringer, som digitaliseringen tilfører de kulturelle brancher (se side 19).

Model for effekten af digitaliseringen for de traditionelle medier

	Film	Musik	Bogforlag	Dagblade mv.	Radio/tv	“Det nye”
Traditionelle medier	Celluloidteknik Biografer Elektronik: Video Tv	Cd'er Livekoncerter Radio	Bøger trykt på papir	Aviser og magasiner trykt på papir	Terrestrial Satellit Kabel	
Nye medier (som effekt af digitaliseringen)	Digital produktion, distribution og fremvisning	MP3-filer Web-radio Digitalt musiksalg 3. generationsmobil Online-livekoncerter	E-paper E-book Print-on-demand PDA Information fra bogarkiv	E-news-paper Online-udgaver PDA WAP 3. generationsmobil Value added Facts Information fra arkiv	Web-radio Digitalt tv Interaktivt tv 3. generationsmobil Digitalt arkiv af radio/tv ISP-funktion	E-learning games: Cd-rom Online Virtual Reality

Kilde: Teknologisk Institut Fra "En erhvervsøkonomisk analyse af fire fokusområder i de kulturelle erhverv", 2000

2.4 Kunstens fødekæde

Ved "kunstens fødekæde" forstår vi de veje, der kan føre et ungt talent med kunstneriske ambitioner frem til en karriere som professionel kunstner.

Det centrale led i denne fødekæde er de kunstneriske uddannelser på kunstakademier, musikonservatorier samt skoler for arkitektur, design, film og teater. Disse skoler har til formål at udvikle talentet og tilføre de færdigheder, som er nødvendige for en professionel kunstner. Mange kunstnere er imidlertid selvlærte som kunstnere, i den forstand at de ikke har gennemgået en formaliseret kunstnerisk uddannelse, men på andre måder har skaffet sig de nødvendige forudsætninger.

Ud over skolerne er der på nogle områder muligheder for økonomisk eller praktisk støtte til unge kunstneres udvikling af talentet. Kunstfonden giver særlige igangsætningsstipendier til kunstnere, der er ved at starte selvstændig kunstnerisk virksom-

Et iværksætttermiljø ...

er et udviklings- og vækstmiljø, hvor studerende, iværksættere, kulturagenter og -institutioner i bred forstand på tværs af brancher, specialisering og institutioner i et integreret netværk genererer nye kreative forretningsideer og kulturprojekter med kommercielt potentiale. Iværksætttermiljøet skal bidrage til, at der i Danmark skabes en tradition for tæt samarbejde og idéudveksling mellem private kreative miljøer og virksomheder på den ene side og kulturinstitutionerne på den anden. Målsætningen for iværksætttermiljøet er, at det skal være omdrejningspunktet for realiseringen af kreative og 'skæve' kulturelle ideer, der har potentiale til at udvikle sig til bæredygtige forretningskoncepter.

hed. Filminstitutets film- og videoværksteder stiller udstyr og vejledning til rådighed til eksperimenter med produktion af levende billeder.

Og som resultat af Kulturministeriets og Erhvervsministeriets redegørelse om Danmarks kreative potentiale er det besluttet på Holmen at oprette et kulturelt iværksætttermiljø, som skal fremme iværksætterkulturen på landets kulturelle uddannelsesinstitutioner og inden for dansk kulturliv i almindelighed.

Der er overvejelser om tilsvarende iværksætttermiljøer andre steder i landet. Disse miljøer vil kunne spille en vigtig rolle som brobyggere mellem de kunstneriske uddannelser og de professionelle kunstneriske produktionsmiljøer, ikke mindst når det drejer sig om tilegnelse af de nye digitale teknikker.

Som tidligere nævnt betyder digitaliseringen, at de tekniske udgifter til visse former for kunstnerisk produktion og distribution bliver mindre. Dette giver ikke nødvendigvis bedre kunst, men det giver bedre muligheder for talentudvikling. Flere vil kunne få en chance for at vise, hvad de kan, og der er mulighed for, at unge allerede tidligt i uddannelsessystemet kan stifte bekendtskab med halv- eller helprofessionelt udstyr til film- og musikproduktion. Man kan ikke forudse, om mange flere kunstnere af denne grund vil indskrive sig som store navne i kunsthistorien, men der vil være en samfundsmæssig gevinst, hvis der fremkommer flere kunstnere på et højere niveau.

2.5 Værdikæden

Ved "værdikæden" forstås de forskellige led i processen fra den skabende kunstners idé, til det færdige værk leveres til brugeren.

Digitaliseringen vil få konsekvenser for de kunstneriske erhvervs værdikæde og dermed for de pengestrømme, der er det økonomiske grundlag for kunstneren og for de øvrige aktører i kæden. Nedenstående er et forenklet skema over værdikæden i de udvalgte traditionelle kunstneriske erhverv (*se side 21*).

Erhvervs-område	Kunstner	Producent	Distributør	Formidler	Aftager
Musik	Komponist Sangskriver	Orkester Pladeselskab	Detailhandel Koncert-arrangør	Bibliotek Radio Tv	Koncertgænger Lytter Køber Låner
Film/tv	Manuskriptforfatter Instruktør	Filmproducent	Udlejer, biograf, Tv, Videosalg/ leje etc.	Biograf Tv, Videosalg Biblioteker	Biografgænger Seer Køber Låner
Litteratur	Forfatter	Forlag	Boghandel	Bibliotek	Køber Låner
Billedkunst	Billedkunstner	Værksteder: Bronzestøber Stenhugger Grafik etc.	Galleri, kunstnersammenslutning	Museum	Museums-gæst Samler/køber (privat) Køber (virksomhed)

Digitaliseringen betyder, at disse værdikæder kan blive ændret, hvis de digitale medier overtager formidling, distribution og salg af kunst. Kontakten mellem kunstneren og slutbrugeren kan i netværkssamfundet i princippet ske uden mellemlid. Tekst, musik, film og billeder kan ved hjælp af meget enkle processer mangfoldiggøres over hele verden i løbet af få minutter. Elektroniske bøger og tidsskrifter vinder frem. Musik distribueres i stor stil over internettet, og små musikproducenter kan kommunikere direkte med et stort publikum. Snart vil det også være muligt i større omfang at formidle film i videokvalitet over nettet.

Men udviklingen rummer også risiko for, at kunstneres traditionelle indtægtsgrundlag undergraves, når deres digitaliserede værker kan kopieres og distribueres over hele verden. De store mediemonopolers stadige vækst er en trussel mod de uafhængige, mindre forlag, filmselskaber og musikudgivere, der har stor betydning for kunstens udvikling.

Værdikæden under forandring

Ifølge det engelske markedsanalyseinstitut Market and Opinion Research International er tiden for musik-cd'en ved at rinde ud. Analysen bygger på interview med 1.600 englændere mellem 15 og 65 år.

24 % i hele gruppen siger, at de vil ophøre med at købe cd'er inden 2005. Hele 37 % i gruppen 15-24 år vil ophøre. En tredjedel af alle interviewede regner med at have en virtuel musiksamling inden 2005.

Undersøgelsen skal dog læses med et lille kritisk blik: Den var betalt af Creative Labs – en storproducent af lydudstyr og andet til pc'er.

Kilde: Søndag Aften, marts 2001

2.6 De kunstneriske udtryksformer

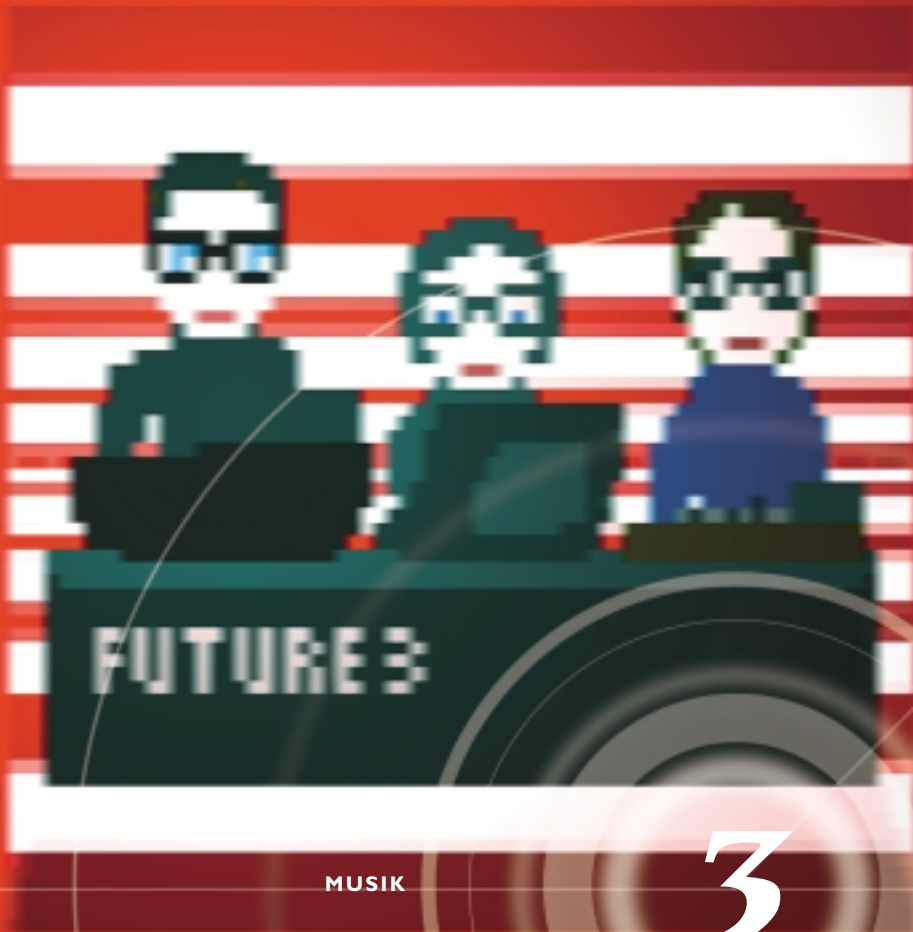
Digitaliseringen påvirker også kunstens udtryksformer. De eksisterende kunstformer udvikler sig i mødet med den nye teknologi, og med teknologiens nye muligheder opstår også helt nye kunstformer. I redegørelsen ser vi både på digitaliseringens betydning for de fire kunstformer (film, musik, litteratur og billedkunst) og på to nye kunstformer, der er et produkt af teknologien (netkunst og interaktiv fiktion).



KONTROL OG FRIHED

”Kontrol over min egen musik og frihed til at skabe lige den musik, jeg tror på, det er mine mål som musiker, snarere end det er at tjene penge. Den nye digitale teknologi sætter mig i stand til at nå de mål”.

Anders Remmer, musiker, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside



MUSIK

3

3.1 Musikkens værdikæde

Musikkens kunstnere, komponister, tekstforfattere og musikere, opnår deres indtægter i et samspil med en række andre aktører: managere, musikforlag, bookingagenter, rettighedsorganisationer, producenter, koncertarrangører m.fl. Tilsammen indgår disse aktører i en musikkens værdikæde, der meget forenklet kan illustreres således:

Kunstner	Producent	Distributør	Formidler	Aftager
Komponist Sangskriver Musiker	Pladeselskab Orkester	Detailhandel Koncertarrangør	Bibliotek Radio/tv	Forbruger Køber Lytter

Begræns antallet af kunstnere

– Men vi skal også forstå, at vi skal have så få kunstnere, som vi kan klare os med! Det er ikke farbart at blive ved med at romantisere 'kunstneren'. Det er krævende og smertefuldt at skabe, ikke en uskyldig hobby. Men de, som ikke kan stoppe – eller stoppes – skal der gøres noget for.

Kenneth Knudsen, formand for Statens Kunstfond, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

3.2 Musikkens fødekæde

Inden for musikken har næsten alle udøvende og skabende kunstnere i de klassiske genrer gennemgået en formaliseret musikuddannelse, og en voksende del af de rytmiske musikere har en konservatorieuddannelse. Konservatorieuddannelserne er baserede på en fødekæde, der begynder med musikskolerne, der giver et meget stort antal børn og unge et supplement til folkeskolens musikundervisning.

Som overbygning på musikskolerne er der nu ved Musikrådets initiativ etableret musikalske grundkurser (MGK) i alle amter. Disse kurser er dels tænkt som forberedelse til en konservatorieuddannelse for de unge, der sigter mod at uddanne sig til professionelle musikere, dels som et tilbud om videregående undervisning til unge, der dyrker amatørmusik.

3.3 Den offentlige støtte

Den offentlige støtte til musikken var i 2000 på 723 mio. kr., hvoraf staten ydede 297 mio. kr., mens resten kom fra amter og kommuner.

3.4 Den kunstneriske produktion

I dag anvendes digital teknik inden for alle former for musikproduktion. Digitaliseringens vigtigste konsekvenser for kunstnerne er følgende:

- Det er blevet både lettere og væsentligt billigere at producere musikoptagelser i professionel kvalitet.

- Musikskaberen kan skabe sin egen digitale musik uafhængigt af musikere og producenter.
- Musikskaberen kan via internettet selv bringe sin musik ud til publikum.

Digitaliseringen betyder, at tekniske redskaber på professionelt niveau er inden for rækkevidde for alle, der ønsker deres eget musikstudie. Teknikken er blevet et bredt tilgængeligt værktøj. Amatøren får med de stadig billigere digitale teknikker mulighed for professionel produktion uden at være afhængig af et pladeselskab. Den professionelle musik vil imidlertid stadig blive produceret i professionelle studier, hvor den avancerede digitale teknikker har en professionel uddannelse eller karriere.

Adgangen til de tekniske redskaber skaber ikke i sig selv god musik. Den lettere adgang til musikindspilninger betyder et meget stort antal musikproduktioner, som ikke nødvendigvis har kvalitet eller kommercielt potentiale til at kunne give et indtægtsgrundlag.

Digitaliseringen betyder også, at musikskaberen har fået digitale værktøjer til at skabe og spille musik. Elektronisk musik er blevet en musikalsk genre, som dyrkes af et voksende antal komponister og musikere – både amatører og professionelle. Den elektroniske musik lever næsten udelukkende uden for de etablerede musikinstitutioner og -skoler og med en helt anden økonomisk horisont end den konventionelle musik. Udviklingen af denne musik viser, at den digitale teknik kan være med til at ændre den kunstneriske proces og skabe nye musikformer.

Internettet giver musikskabere inden for den elektroniske musik og andre nicheprægede genrer mulighed for at kommunikere direkte med publikum og med hinanden. I dag er det både i teori og praksis muligt for musikskaberen at besidde såvel produktionsmidlerne som distributionskanalerne. Musik kan indspilles derhjemme og distribueres over internettet til hele verden. Musikskaberen har kontrol over hele processen og er på den måde frigjort fra pladeselskabernes krav. Samtidig har kunstneren mulighed for at skabe og udvikle musik i samarbejde med ligesindede, uanset hvor de befinder sig.

Det ser godt ud ...

– Vi har snart nået et kultur-demokratisk højdepunkt. Alle har råd til gode instrumenter og godt optageudstyr. Alle kan blive distribueret vidt og bredt. Musikken har ekstremt gode kår for at komme ud til lytterne.

Det ser godt ud.

Steven Snedker, musiker, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Anerkend computeren som musikinstrument

– Computeren er stadig ikke anerkendt som et instrument på linje med guitaren. Derfor lever den elektroniske musik næsten udelukkende uden for de etablerede musikinstitutioner og -skoler, der ellers står for de første led i den musikalske fødekæde.

Katrine Ring, musiker, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Den professionelle musikskaber vil imidlertid stadig have brug for samspejlet med pladeselskaberne, som sædvanligvis er i stand til at være kritikere/rådgivere, og som sædvanligvis repræsenterer økonomi og knowhow til at formidle kunstnerens værker videre til et større publikum. Økonomi til markedsføring vil også i fremtiden være et væsentligt emne, da det at have et "værk" på nettet ikke nødvendigvis betyder, at værket bliver set/hørt.

3.5 Distributions- og salgsløbet

Det samlede salgstal i Danmark for musikudgivelser (cd'er) har i de senere år været svagt stigende – dog bemærkes, at salget indtil nu er faldet i 2001. Salget af danskproducerede udgivelser har været faldende fra 1999 til 2000:

Cd-salg i Danmark

	Solgte cd'er i alt (mio. stk.)	Heraf dansk produceret (mio. stk.)	Omsætning (mio. kr.)
1998	18,1	6,4	1.076,8
1999	18,8	6,8	1.111,9
2000	20,1	6,3	1.141,8

Kilde: IFPI Danmark.

2000 danske udgivelser om året

Nationaldiskografien viser, at der årligt udkommer omkring 2000 danske udgivelser. Omkring 50 % af disse udgivelser dækker over et bredt spektrum af rock, folkemusik, pop, dansk-top, dance, techno, hiphop, film-musik, meditationsmusik etc. Omkring 25 % af udgivelserne er klassisk musik, 20 % er jazz, og 5 % er børneudgivelser.

Det er i særlig grad udenlandsk musik, som har stået for væksten i det danske musikforbrug, mens danske musikudgivelser ikke har oplevet den samme vækstrate. Udenlandske musikudgivelser stod i 2000 for næsten 70 % af det samlede salg i Danmark. Der er således sket en stigende internationalisering af det danske musikforbrug.

Sideløbende kan man konstatere en markant koncentrationstendens: En håndfuld store multinationale virksomheder dominerer musikmarkedet, både internationalt og i Danmark. Her i landet sidder de 5 store selskaber Warner Music, EMI, Universal Music, Sony Music og BMG Entertainment på tilsammen 75 % af markedet.

Til trods for den voksende omsætning er det blevet vanskeligere at udgive dansk musik, også inden for de populære genrer. Der kan være flere grunde til denne udvikling:

- Danmark er et lille sprog- og markedsområde.
- Musikforbruget er internationaliseret.
- øgede markedsføringsomkostninger ved danske udgivelser
- manglende eksporterfaringer.

Tendensen er et voksende antal udgivelser, men den enkelte udgivelse sælger mindre. Da de etablerede pladebutikker koncentrerer sig mere og mere om populærmusik og de tv-annoncerede top 100-udgivelser, har den smalle musik været tvunget til at finde andre distributions- og salgsmuligheder.

Der udgives ca. 300 danske klassiske cd'er om året, og tallet er faldende (jf. tal fra nationaldiskografien). Genren er sjældent kommercielt interessant, og de fleste produktioner realiseres derfor i samarbejder mellem forskellige private fonde, statslige støttegivere og undertiden Danmarks Radio. Kun omkring 3 % af den musik, der sælges i Danmark, er klassisk musik.

3.6 Digital distribution

Muligheden for salg af fysiske produkter via internettet er især slået igennem på områder, hvor forbrugeren lægger vægt på at kunne vælge mellem et meget stort antal forskellige enheder, som let kan distribueres via post. Derfor er salg af bøger og cd'er de områder, hvor e-handel har fået størst udbredelse. Køb af cd'er på nettet giver brugeren adgang til et meget stort antal titler. Dette er attraktivt, i betragtning af at der i Danmark kun findes få musikforhandlere med et meget bredt udvalg, der dækker mange genrer. Mere specielle musikudgivelser, herunder mange danske, har svært ved overhovedet at finde ud i detailhandelen.

En yderligere mulighed kan være salg af cd'er on demand, hvor man finder den ønskede musik i en stor database, afgiver en bestilling og får brændt sin egen skræddersyede cd, som hentes hos en musikforhandler eller sendes med posten.

Musik kan også distribueres i digital form over internettet. En almindelig cd fylder ca. 650 MB, og det vil derfor – afhængigt af båndbredde – tage meget lang tid at downloade den. Derfor er der udviklet komprimeringsformater, der får musikfiler til at fylde mindre. Særligt udbredt er komprimeringsformatet MP3,

Kontrol og frihed

– Kontrol over min egen musik og frihed til at skabe lige den musik, jeg tror på, det er mine mål som musiker, snarere end det er at tjene penge. Den nye digitale teknologi sætter mig i stand til at nå de mål.

Anders Remmer, musiker, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Værdikæden består

– Jeg tror [...] ikke, at relationerne mellem musikere og pladeselskaber vil ændre sig væsentligt i netværkssamfundet. Selv om man kan lave cd'er i dagligstuen og springe producent og distributør over, så vil langt størstedelen af musikken stadig være afhængig af disse led.

Johan Schlüter, advokat, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Napster

Napster er et såkaldt fildelingsprogram (software), der er udformet som en simpel søgemaskine. Programmet sætter enhver bruger i stand til at hente musikfiler direkte fra alle andre brugeres harddiske. Napster indeholder en database, hvorpå der er en fortegnelse over, hvor alle filer findes. Der ligger ikke noget fysisk materiale på Napsters database. I februar 2001 bestemte en appelret i USA, at Napster skulle stoppe brugernes adgang til materiale, der er ophavsretligt beskyttet. Napster opnåede i løbet af sin korte levetid ca. 60 mio. brugere.

der gør det muligt at komprimere musikfiler til ca. 1/10 af normalt cd-format. Komprimering medfører et tab af kvalitet, men kvalitetstabt ved brug af MP3 er ikke større, end at dette format i dag i stor udstrækning bruges til at overføre og afspille musik. Dette betyder, at en musik-cd kan lagres i en fil (f.eks. MP3), der ikke er større, end at den overkommeligt kan sendes som e-mail og kan gemmes og afspilles på en almindelig pc eller på andet afspilningsudstyr. Denne kopi vil være af rimelig kvalitet.

Det særlige ved den digitale kopiering er imidlertid, at man nemt og hurtigt kan fremstille en kopi i form af en cd, der svarer til originalen.

I løbet af de seneste to år er internettet i voksende omfang blevet anvendt til distribution af digitale musikfiler. Især har MP3-standarden fået en omfattende anvendelse, således at det i dag er et meget stort antal MP3-filer, der dagligt downloades fra nettet.

Der downloades flere typer musik:

- musik, som musikere og komponister har lagt ud på nettet til gratis benyttelse
- musik, som musikskabere og producenter har rettigheder til, og som de har lagt ud på nettet til downloading eller anden udnyttelse mod betaling
- musik, der gøres tilgængelig på nettet, uden at rettighedsforholdene er i orden

Den sidstnævnte piratkopiering har fået et meget betydeligt omfang (bl.a. via Napster) og kan true den normale omsætning af musik. Risikoen for piratkopiering er samtidig en barriere for, at rettighedshaverne udnytter mulighederne for digitalt salg og distribution.

De store internationale pladeselskaber har annonceret, at de i løbet af 2001 vil tilbyde musik på internettet mod betaling. Nogle firmaer vil tilbyde abonnementsordninger, medens andre har annonceret en ordning med musik på cd on demand.

Den danske musikbranches anvendelse af digital distribution er meget begrænset. Anvendelsen af nye medier bliver ifølge en rundspørge kun i yderst begrænset grad nævnt som en kerneaktivitet (jf. En erhvervsøkonomisk analyse af fire fokusområder i de kulturelle erhverv – Teknologisk Institut 2000). Det er arbejdsgruppens indtryk, at den mere etablerede del af branchen ikke har været indstillet på at benytte de nye muligheder, men vil se udviklingen an. De aktører, der er i gang med at udnytte de nye muligheder, hører typisk til vækstlaget af nye, eksperimenterende aktører. Men de tekniske forudsætninger for sikker digital musikdistribution er til stede, og det er kun et spørgsmål om tid og investeringer, før disse muligheder vil blive udnyttet. Denne problematik vender vi tilbage til i kapitel 11.

3.7 Formidlingsleddet

En vigtig formidlingskanal for musikken er radioen. Det gælder såvel Danmarks Radio som lokalradioen og de kommercielle radiokanaler. Endvidere er der nu også mulighed for at distribuere streamet radio over internettet.

Der er aktuelt ca. 3.500 netradiostationer i verden. Dette tal dækker over både radiostationer, der kun sender via internettet, og de store traditionelle radiokanaler. Lytterne er på en række af disse radiostationer kun to museklik fra at kunne købe cd'en med den sang, de lytter til. Der åbner sig således her en markant ny mulighed for at kombinere afvikling af radio med yderligere marketing og salg.

Anvendelsen af musik i radioen og på internettet giver kunstnerne væsentlige indtægter gennem de afgifter, der opkræves gennem KODA og Gramex.

I 1999 købte folkebibliotekerne lidt over 200.000 musikoptagelser, primært i form af cd'er. Med den nye bibliotekslov, der trådte i kraft i 2000, er det blevet en obligatorisk opgave for folkebibliotekerne at stille musikmateriale til rådighed for publikum på linie med de trykte materialer. Denne forpligtelse træder i kraft fra 2003. Mange især større folkebiblioteker har allerede gennem en længere årrække opbygget mere eller mindre omfattende musiksamlinger.

FRI ADGANG TIL FILMENS PRODUKTIONSMIDLER

”Da jeg var ung i 60’erne, var også jeg med til at vandre rundt i gaderne og sige “fri adgang til produktionsmidlerne”. Med den digitaliserede teknik er det blevet en realitet, i hvert fald på filmens område”.

Jens Rykær, Filmhøjskolen i Ebeltoft, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside



4

FILM OG TV

Vi er gode til tv i Europa

I Danmark foregår 68 % af tv-seningen på de danske kanaler DR 1, DR 2, TV 2 og TvZulu. Også i det øvrige Europa står de nationale stationer stærkt. Amerikanske film og serier udgør imidlertid en ikke uvæsentlig del af de programmer, der ses på de europæiske kanaler, hvilket bl.a. er baggrunden for den europæiske kvoteregel i EU-direktivet "Tv uden grænser". Den europæiske filmproduktion er derimod trængt af konkurrencen fra Hollywood, som i kraft af store budgetter, internationale stjerner og effektive lancerings- og distributions-systemer løber med 80 % af det europæiske publikum.

Se nærmere

<http://europa.eu.int/comm/avpolicy>

4.1 Filmens værdikæde

Filmens økonomi har traditionelt været baseret på udnyttelsen af forskellige vinduer. Det første vindue er biografsalget, der stadig betragtes som afgørende for en spillefilms kommercielle muligheder, fordi det skaber omtale og PR, som er afgørende i forhold til de øvrige vinduer: Videodistribution (salg og udleje) og salg af tv-visnings-rettigheder til ind- og udland. Som følge af den digitale udvikling er dette billede i de senere år blevet mere kompliceret, fordi der er kommet flere vinduer til som f.eks. pay per view, internet og video on demand, der omtales nærmere nedenfor under 4.8. Det er fortsat karakteristisk for filmbranchen, at økonomien er baseret på udnyttelse af forskellige distributionsvinduer, og at indtægterne derfor først kommer væsentligt senere end udgifterne til produktionen. Filmens værdikæde ser – forenklet sagt – således ud:

Kunstner	Producent	Distributør	Formidler	Aftager
Instruktør Manuskript- forfatter	Produktions- selskab	Filmudlejning Tv-station Videobutik	Bibliotek Skole Filmklub	Biografgænger Tv-seer Køber Låner

4.2 Filmens fødekæde

Den professionelle filmuddannelse er koncentreret på Den Danske Filmskole i København. Som omtalt i kapitel 2 vil der som resultat af Kulturministeriets og Erhvervsministeriets redegørelse om Danmarks kreative potentiale blive udviklet et kulturelt iværksættermiljø omkring Filmskolen og de andre kunstneriske uddannelser på Holmen. Miljøet vil kunne spille en vigtig rolle som brobygger mellem uddannelserne og de professionelle kunstneriske produktionsmiljøer – ikke mindst når det drejer sig om tilegnelse af de nye digitale teknikker. En tilsvarende rolle spiller Filmværkstedet under Det Danske Filminstitut og Videoværkstedet i Haderslev, hvor såvel uprøvede talenter som mere erfarne kan få stillet udstyr og vejledning til rådighed til gennemførelse af mindre filmprojekter. Værkstederne er vigtige for talentudviklingen, både som forberedelse til en filmskoleuddannelse og som en mulighed for uddannede filmfolk. En yderligere mulig indgang til filmmiljøet er Den Europæiske Filmhøjskole i Ebeltøft, hvor unge fra hele Europa har mulighed for at prøve kræfter med filmmediet og se, om talentet kan bære.

4.3 Produktion

En dansk spillefilm koster gennemsnitligt 12-15 mio. kr., mens en europæisk coproduktion – hvori danske produktionsselskaber ofte er partnere – koster mellem 20 og 100 mio. kr. Finansieringen er vanskelig, fordi indtægterne er langsigtede og usikre. Selv en succesrig film giver sjældent overskud. Dertil kommer, at den måde, spillefilm finansieres på, betyder, at der står mange i kø for at få de første indtægter af filmen, herunder finansieringsinstitutterne og dem, der har købt distributionsrettighederne til filmen. Det kan således vare ganske lang tid, før egenkapitalen i en film betaler sig hjem – hvis den nogensinde gør det. En undersøgelse fra Det Danske Filminstitut i 1998 viste, at kun 13 ud af 63 støttede film, der blev produceret i perioden 1992-97, havde en positiv forrentning. Film er ”risky business”.

Kort- og dokumentarfilm koster typisk 1-1,5 mio. kr. og er ligesom spillefilmene vanskelige at finansiere. Filminstituttet støtter en del af dem med ca. 50 %, hvilket betyder, at der skal komme cirka 500.000 kr. andre steder fra – til et produkt, der er kendetegnet ved ikke at have kommercielt potentiale. De øvrige finansieringskilder er bl.a. Undervisningsministeriet, fonde og ikke mindst tv-stationer. Specielt den klassiske dokumentarfilm er trængt i forhold til DR's og TV 2's konkurrencesituation, hvor der i højere grad sættes på dokumentarserier og personlig reportage.

Dansk tv-produktion er præget af små og mellemstore produktionsselskaber, der sælger programmer til tv-stationerne, fortrinsvis DR og TV 2. Branchen er præget af en intensiv konkurrence mellem produktionsselskaberne, hvilket bl.a. skyldes, at pengene i tv-verdenen er blevet færre i de senere år, hvor bl.a. udenlandske produktionsselskaber er på vej ind på det danske marked.

Markedet for danske tv-produktioner er imidlertid stabilt. En ny opgørelse fra Kulturministeriets Medie- og Tilskudssekretariat viser, at de danske programmer skønnes at udgøre 57 % af den samlede seertid (inkl. 9 % reklamer og præsentation.) De dansksprogede kanaler har en stor del af seerne, og dansk tv-fiktion trækker høje seertal.

Filmerhvervet har 3.566 fuldtidsbeskæftigede og en samlet omsætning på 4.932 mio. kr. Godt en fjerdedel af omsætningen kommer fra eksport. Erhvervet fylder under en halv procent af det samlede erhvervsliv, men er kendetegnet af højere vækstrater end gennemsnittet for dansk erhvervsliv.

Læs mere om filmerhvervet i den kultur- og erhvervspolitiske redegørelse: ”Danmarks kreative potentiale”, Kulturministeriet 2000.

4.4 Kunstneren

Et filmprojekt begynder med idéfasen, hvor nyt originalt indhold skabes af manuskriptforfatteren og instruktøren. Her er det bl.a. interessant at se på, hvad den digitale teknologi og internettets muligheder betyder for filmen som kunstnerisk udtryk. Der kan f.eks. være tale om at bruge internettet som et praktisk redskab til idéindsamling.

Også når det gælder selve udtrykket, kan de digitale medier give inspiration og nye muligheder. Bl.a. fordi computergrafik og digitale animationsteknikker giver filmskaber en større "palet" på hånden ved at muliggøre nye illusioner, rumvirkninger og effekter, som det f.eks. har kunnet ses med store Hollywoodproduktioner som Starwars, Titanic og Gladiator. I Danmark kan de digitale teknikker især udnyttes inden for animationsfilmen, hvor en række danske selskaber står stærkt internationalt, og hvor talentmassen er stor. Dertil kommer, at computerspilsgenren er en ny inspirationskilde med hensyn til filmenes handling, stil og ikke mindst dét univers, historien udspiller sig i. Hvor 80'ernes fremtidsvision "Blade Runner" af Ridley Scott havde robotter som hovedelement, er det således i filmen "The Matrix" fra 1999 computeren, der har hovedrollen. Også en film som "Tiger på spring, drage i skjul" anvender teknikker, der kendes fra pc-spillene. Samtidig er der en modsatrettet bevægelse, idet mange personer i computerspillene udstyres med en komplet baggrundshistorie, som det ikke tidligere er set i pc-spillene. Dette sker f.eks. i det danske action/strategispil "Hitman" – det første danske pc-spil med international kommerciel succes og gennemslagskraft, jf. nærmere kapitel 8.

Der er imidlertid en alternativ mulighed: at gå "imod strømmen" af stadig flere special effects og digitale illusionsvirkninger og i stedet fokusere på filmenes "kerne" – den gode historie og de gode skuespilpræstationer. Denne strategi, der mest markant er kommet til udtryk i Døgmefilmene, har i høj grad givet dansk film succes og international gennemslagskraft i de senere år.

Endvidere er den interaktive filmfortælling ved at udvikle sig. Hvor den traditionelle filmfortælling opererer med fire faktorer: billeder, lyd, skuespil og en tidsfaktor, har den interaktive filmiske fortælling en femte dimension: brugerens medvirken. Det

The Matrix – når den virkelige og den virtuelle verden mødes

The Matrix udspiller sig i to verdener, hvoraf den ene er virtuel – men virkelig i den forstand, at der udspiller sig kampe, som bliver afgørende for filmens slutning. Filmen er – bl.a. gennem et hidtil uset opbud af visuelle effekter, computeranimationer, avancerede fotografiske teknikker og Hong Kong-inspireret stuntkoreografi – blevet paradigmeskabende inden for science fiction-filmen i dag.

er derfor ofte svært at skelne mellem spil og interaktiv film, der begge hører under interaktiv fiktion, som behandles i kapitel 8.

En yderligere effekt af digitaliseringen på filmproduktionsområdet er de stadig billigere og mere tilgængelige værktøjer, der i en vis forstand har skabt en fri adgang til produktionsmidlerne. Film produceres i en stor og kompliceret proces med mange medvirkende, både kreative og tekniske kræfter. Det fremføres ofte, at digitaliseringen har gjort denne proces lettere og billigere og – på godt og ondt – vil medføre en demokratisering af filmmediet. Det er rigtigt, at digitale kameraer og digitalt redigeringsudstyr har gjort det billigt at producere levende billeder og dermed har givet flere unge muligheden for at få erfaringer med filmmediet på amatørbasis. Når alle kan håndtere et digitalt kamera, og redigering kan ske på en almindelig hjemme-pc, får mange flere muligheden for at lave film. Men – parallelt med erfaringen fra musikområdet – skaber adgangen til de tekniske redskaber ikke i sig selv bedre film. Der er således ikke tale om en demokratisering af filmkunsten, men måske nok om et større talentudviklingsgrundlag som følge af den nye, billige produktionsteknik.

4.5 Distribution af kort- og dokumentarfilm

En omfattende produktion af kort- og dokumentarfilm er gennem årtier blevet finansieret og distribueret af Statens Filmcentral, først og fremmest med henblik på undervisningssektoren. I dag er Filmcentralen integreret i Det Danske Filminstitut, og kortfilmene distribueres hovedsageligt som VHS-kassetter til især skoler og biblioteker. Disse film har normalt et meget begrænset kommercielt potentiale.

Hertil kommer, at Filmmuseet i sit arkiv har en stor, kun delvis registreret samling af ældre kortfilm, som har betydelig kulturhistorisk værdi.

Voksende båndbredde og bedre komprimeringsteknikker vil inden for en overskuelig tid gøre det realistisk at distribuere film over internettet. Kortfilmene vil, med den begrænsede størrelse og det beskedne kommercielle potentiale, være velegnede til netdistribution til undervisningsbrug og til private. Perspektiverne for digital distribution af kortfilm svarer til, hvad vi i

Fri adgang til filmens produktionsmidler

Da jeg var ung i 60'erne, var også jeg med til at vandre rundt i gaderne og sige "fri adgang til produktionsmidlerne". Med den digitaliserede teknik er det blevet en realitet, i hvert fald på filmens område.

Jens Rykær, Filmhøjskolen i Ebeltoft, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Dokumentarfilm til skolerne

Kulturministeriets handlingsplan "Kultur til bredbånd" (august 2001) indeholder et idékatalog over initiativer, der kan iværksættes på det kulturelle område, med henblik på at skabe et dansk kvalitetsindhold på bredbåndet. Det fremgår blandt andet, at en stor del af Film-instituttets samling af kort- og dokumentarfilm på ca. 2000 titler vil kunne indgå i et digitalt fremstød over for f.eks. folkeskolen og folkebibliotekerne. Et digitalt fremstød over for skolesektoren kan suppleres med udviklingen af nye former for interaktiv undervisning og formidling.

Se www.kum.dk

kapitel 11 har beskrevet angående digital distribution af musik. Dog er de rettmæssige forhold noget mere komplicerede for filmenes vedkommende.

Der ligger tilsvarende muligheder i digital distribution af ældre spillefilm. Her er der imidlertid væsentligt større kommercielle muligheder. En digital distribution i Filminstitutets regi er derfor næppe realistisk.

Community

Et livsstils-/interessebaseret fællesskab med samme forbrugsmønster af f.eks. internet, mobiltjenester som SMS, film, tv etc.

Alternativ lancering

Filmen "the Blair Witch Project" fra 1997 er især kendt for sin originale markedsføring via internet, radio, tv-plakater mv., hvor det lykkedes at få filmen til at se ud som 'en ægte historie' og at indspille mere end 140 mio. \$ alene i USA trods et produktionsbudget på kun 35.000 \$.

4.6 Distribution af spillefilm

Allerede i dag har lancering og markedsføring stor betydning for film og indgår i den statslige støttepolitik. Lancering er den funktion i kæden, der "pakker" filmen efter målgruppe eller community. Med det stigende antal vinduer og distributionsmuligheder bliver det en vigtig beslutning, hvordan filmen skal lanceres, om den f.eks. skal ud i biograferne eller på video, om den skal lanceres på nettet, som det stærkt medieomtalte Blair Witch Project i USA, og om den skal ledsages af spil, websites eller andre sammenkædede produkter.

Også på tv-siden ændrer lanceringsmulighederne sig på grund af de interaktive muligheder. Hvor tv-publikum traditionelt er en passiv størrelse, betyder den interaktive udvikling inden for tv og internet, at publikum i højere grad bliver en medspiller, og at tv-programmer derfor kædes sammen med f.eks. spil, chatrooms, internetquizzet og -konkurrencer og e-handel, hvor der f.eks. bliver mulighed for online at købe den T-shirt, helten i en film eller et tv-program har på, hvilket giver nye indtægtsmuligheder og nye perspektiver for markedsføring og lancering.

Film og tv vil skulle tilpasse sig de igangværende tendenser til individualisering og segmentering af medieforbruget efter bl.a. alder og livsstil. Valgmulighederne for den enkelte vil blive større, og der vil blive mulighed for at gå "direkte til kilden", dvs. til producenten, der herved kommer tættere på slutbrugeren uden om diverse distributionsled. Film vil sammen med internet, SMS og andre mobiltjenester indgå i skiftende kombinationer, centreret om communities, dvs. interessefællesskaber, der kan være snævre eller brede, permanente eller flygtige og modeprægede.

4.7 Gatekeeping

Gatekeeping er det punkt i værdikæden, der styrer relationen mellem ejeren af indholdet og brugeren, dvs. filmproducenten og publikum. På filmens område er gatekeeperen traditionelt biografen eller filmudlejer. Det kan også være tv-stationen eller videoforretningen. Gatekeeperbegrebet er primært kendt inden for satellit- og kabel-tv og internet, hvor en gatekeeper er en virksomhed – ofte et teleselskab – som tilbyder tv-programpakker, eller internet- og teleabonnementer til brugeren. Gatekeeperens kernekompetence er at tilvejebringe brugergrænseflader samt systemer til kundepleje og servicefakturering mv., herunder systemer, som sikrer, at det kun er brugere, som har betalt for de relevante kodede programmer eller tjenester, der får adgang til dem ved at købe adgangen til at dekode signalet.

Gatekeeping kræver store ressourcer og varetages derfor som oftest af store internationale koncerner. Som det bl.a. fremgår af konvergensredegørelsen, er en af de aktuelle tendenser, at globale gatekeeperkoncerner som f.eks. AOL/Time-Warner gennem fusioner og opkøb integrerer sig ind i alle led i værdikæden og dermed bliver ”indholdsejere” – bl.a. inden for film- og tv. Dette kan føre til mediekoncentration og monopollignende tilstande – og dermed til begrænsning af borgernes adgang til alsidigt og kvalitetspræget indhold. Det er i denne forbindelse vigtigt at sikre åben adgang og hindre monopoldannelser, hvilket kulturpolitikken kan bidrage til dels gennem regulering (jf. konvergensredegørelsen kapitel 8), dels gennem en nytænkning af public service-begrebet, bl.a. på internettet, hvilket belyses nærmere i kapitel 12.

Digitaliseringen, og med den mediekonvergens, skaber nye muligheder for distribution af levende billeder gennem pay per view og video on demand – og nye problemer, bl.a. i forhold til digital kopiering fra internettet. Arbejdsgruppen er overbevist om, at det kun er et spørgsmål om tid, før de samme problemer med hensyn til ulovlig kopiering via internettet, som nu er aktuelle på musikområdet, vil opstå for levende billeder. Med den i dag kendte teknologi kræver det med god kompression en båndbredde på 1-2 megabit pr. sekund at se levende billeder i VHS-kvalitet i fuld skærmstørrelse – og ikke i ”frimærkeformat”, som det ses i dag. Men der arbejdes intenst på at få kravet

til båndbredde ned, og fremover vil det formentlig blive muligt at se levende billeder i god kvalitet og på fuld skærm ved lavere hastigheder. Til illustration af båndbreddens/overførselshastighedens betydning vises her forskellige downloadhastigheder af en film i VHS-kvalitet ved forskellige båndbredder:

Downloadhastigheder for film i VHS-kvalitet

Modem (58,8 kbit/s)	41 timer
ISDN (64 kbit/s)	18 timer
Dobbelt ISDN (128 kbit/s)	9 timer
ADSL (512 kbit/s)	2 timer og 17 minutter
2 mbit/s	35 minutter
10 Mbit/s	7 minutter

Kilde IT-brancheforeningens bredbåndsrapport, 2001

Den aktuelle udvikling inden for digital kompression vil sandsynligvis mindske downloadhastigheden af levende billeder over internettet. Det kan betyde en øget risiko for piratkopiering, medmindre der i kompressionsstandarderne indbygges digital rights management, jf. nærmere kapitel 11.

Forsøg med tv on demand

TDC (TeleDanmark Communications), TV 2 og Egmont har for nylig indgået et samarbejde om en ny tv-station, der gennem internettet skal forsyne forbrugerne med "tv on demand". Der er tale om et forsøg omfattende 1.000 husstande, der vil få mulighed for selv at sammensætte tv-programmer. Programmerne skal sendes over internet, men kan i kraft af bredbåndsteknologi vises på tv-skærme.

Arbejdsgruppen anser det for sandsynligt, at video on demand gennem forskellige bredbåndsteknologier vil blive en hurtigt voksende distributionsform for levende billeder. Tempoet vil afhænge af økonomi og teknik. Digital kompression og streamingteknologi gør det allerede i dag muligt ved hjælp af forskellige bredbåndsforbindelser at bestille en film til visning på en digital set top-boks, der tilknyttes tv-apparatet.

Samtidig vil digitale biografer vinde frem. Tv, video og internet har i de senere år ændret biografernes vilkår i retning af, at det i højere grad er teknisk perfektion og høj komfortmæssig standard, der skal trække publikum til biograferne, foruden at biograferne særlig i de mindre byer fungerer som lokale kulturhuse, hvor folk kommer for at få en fælles oplevelse. Interessen for Biografklub Danmark – en abonnementsordning, der primært henvender sig til et modent biografpublikum – tyder på, at biograferne har potentiale som lokale centre for kulturelle oplevelse, som man kan samles om og tale om bagefter.

Digital distribution er fremtiden for biografbranchen, der igennem længere tid har forsøgt at finde et alternativ til den meget dyre proces med kopiering og distribution af de traditionelle celluloidfilm. Men omstillingen er dyr og forudsætter, at hele branchen, fra filmproducenter til biograferne, er indstillet på at skifte udstyr og arbejdsgang. Biografernes digitalisering er på nuværende tidspunkt kun i udviklingsfasen. Det skyldes blandt andet, at branchen endnu ikke har udviklet en fast standard for digital filmfremvisning, således at det på nuværende tidspunkt vil være en alt for stor og usikker satsning at omstille biograferne til digital visning. Hertil kommer, at investeringerne vil være af et sådant omfang, at kun de store internationale aktører vil kunne løfte opgaven. Det er da også karakteristisk, at det hidtil har været store filmselskaber som Disney, Warner og Fox, der har forsøgt sig med digital distribution enten via satellit eller gennem fiberoptiske kabler.

4.8 Aftager

Aftagersiden på film- og tv-området er ikke længere en entydig størrelse, fordi levende billeder i dag kan forbruges på langt flere måder end tidligere. Traditionelt har der på filmområdet været tre vinduer til aftageren: biografen, videoforretningen og tv. I dag er disse suppleret med bl.a. dvd, pay per view, video on demand og internet. Forbrugsmønstret vil snarere blive præget af divergens end konvergens, fordi forbrugeren vil kunne se film på langt flere måder end tidligere, bl.a. gennem terminaler som pc, set top-bokse til digitalt tv og nye former for videoprojektorer og multimediebokse.

4.9 Formidling – bibliotekernes fremtidige rolle som filmformidlere

Bibliotekerne spiller i dag en vigtig rolle i formidlingen af kort- og dokumentarfilm gennem udlån af VHS-kassetter. Også på dette område vil digitaliseringen betyde store forandringer, fordi elektronisk distribution til bibliotekerne og eventuelt fra biblioteker til brugere vil afløse den hidtidige eksemplarbaserede distributionsform. I takt med at bibliotekerne i stigende grad tilbyder internetadgang gennem bredbånd, vil det være nærliggende at tilbyde brugerne mulighed for at se og/eller downloade kort- og dokumentarfilm på biblioteket, hvilket imidlertid kræver en afklaring af rettighedsspørgsmålet.

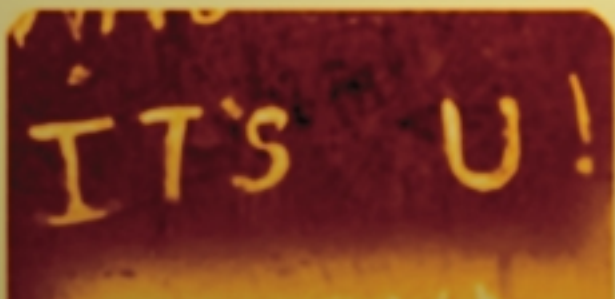
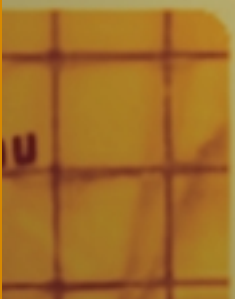
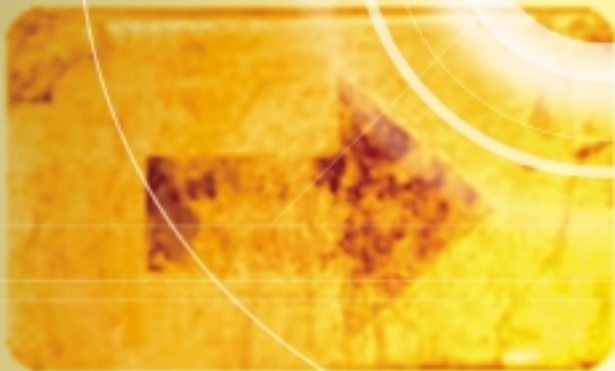
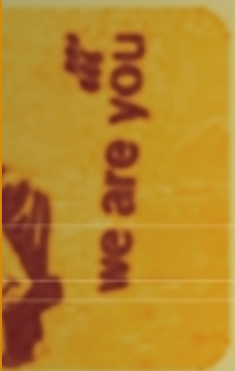
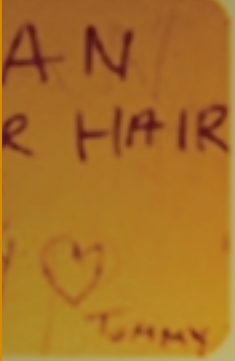
Biograffilm via satellit

Spillefilmen *Bounce* med Gwyneth Paltrow og Ben Affleck blev i foråret 2001 vist i USA som den første biograffilm via satellit. Filmen blev konverteret til digitale signaler og sendt fra Tulsa i Oklahoma via satellit til New York, hvor den blev vist på en digital projektor i biografen på Times Square. Overførslen tog 8 timer.

COMPUTEREN KRÆVER NYT LITTERATURSYN

”I stedet for at spørge, ’om det nu skal være litteratur’, når vi kigger os omkring på nettet, må vi spørge mere tidssvarende og på højde med teknologien om, hvad litteratur er nu”.

Søren Pold, adjunkt, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside



LITTERATUR

5

5.1 Litteraturens værdikæde

I overordnede træk ser litteraturens værdikæde således ud:

Kunstner	Producent	Distributør	Formidler	Aftager
Forfatter	Forlag/trykkeri	Boghandel/forlag/supermarked	Bibliotek/-skole/-universitet/-andre offentlige institutioner	Køber Låner

Forfatternes vigtigste indtægtskilder er: engangshonorar og/eller royalties pr. solgt bog, biblioteksafgifter og copydanvederlag. Derudover kan der være indtægter fra foredragsvirksomhed og lignende. De fleste danske forfattere har desuden et almindeligt job ved siden af forfattervirksomheden.

Bogdistribution og salg varetages af boghandlere, biblioteker og andre. Siden liberaliseringen (1. januar 2001) af bogmarkedet er også supermarkeder og kiosker begyndt at sælge bøger. Før liberaliseringen var reglen, at bøger havde en fast pris, det år de udkom samt det følgende år. Det er ændret, således at forlagene nu har mulighed for, men ikke pligt til, at fastsætte prisen på de nye bøger.

Denne skønlitterære værdikæde og hver af dens elementer er under forandring i netværkssamfundet.

5.2 Litteraturens fødekæde

De færreste skønlitterære forfattere har gennemgået en kunstnerisk uddannelse. Uddannelsen på Forfatterskolen er relativt ny, og selv om skolen spiller en voksende rolle som udklækningssted for nye talenter, er det stadigvæk kun en lille del af forfatterne, som har været gennem den. Mange forfattere har andre uddannelser, ofte fra universiteterne. Forlagene spiller en vigtig rolle for opdagelsen og udviklingen af forfatterskulptaler.

5.3 Den kunstneriske produktion

For langt de fleste forfattere er computeren alene en avanceret skrivemaskine, der nok påvirker selve skriveprocessen, men ikke er en integreret del af det endelige produkt. En lille gruppe forfattere skriver elektronisk litteratur.

”Papirforfatterne”

Disse forfattere er ikke væsentligt påvirket af de nye muligheder. Kommunikationen med forlaget er selvfølgelig blevet nemmere, og det er også blevet muligt for ham at få sine bøger trykt uden om de traditionelle forlag via den såkaldte print-on-demand-teknik. Endnu er interessen for e-bøger så lille, at elektronisk publicering af bøger ikke er relevant. Men vokser den, vil forfatteren stå over for de rettigheds- og kopieringsproblematikker, der kendes fra musikken.

Rettighedsspørgsmålet er i det hele taget det væsentligste for den traditionelle forfatter. Ikke bare i forhold til elektroniske versioner af de trykte bøger, men også i forhold til sekundærrettigheder. De digitale medier gør det meget nemt at kopiere dele af et værk og genbruge dem i en anden sammenhæng, og det er vigtigt, at forfatterens digitale rettigheder sikres i denne sammenhæng.

”Cyberforfatterne”

Der er en lille gruppe forfattere, der udnytter computeren og i særdeleshed internettets muligheder til at skabe en form for elektronisk litteratur, der udnytter de digitale mediers særlige muligheder.

I denne elektroniske litteratur er teknologiens muligheder med andre ord blevet en del af værket. Det har en række konsekvenser for litteraturen og forfatteren:

- I den elektroniske litteratur er grænserne mellem litteraturen og andre kunstformer mere flydende end i den trykte litteratur. Det er klart, at nettet giver mulighed for oplæsninger, der involverer både lyd og billede, men mange andre eksperimenter opstår, der skaber nye litterære udtryk, hvor lyd og billede bliver en del af litteraturen selv.
- Den elektroniske litteratur iscenesætter både sin forfatters og sin læsers rolle. Forfatteren skaber nok et værk; men det er et værk, hvor associationer og topografisk læsning – og måske interaktion – er de bærende elementer i læsningen. Hyper tekstværker bryder f.eks. med litteraturens traditionelle lineære form og lader læseren finde sin egen vej rundt i værket og

Bogdød?

– Jeg er ikke bange for, at folk holder op med at læse bøger. For bogen kan noget som nettet aldrig vil kunne – måske kan man endda forestille sig, at bogen bliver mere en luksusgenstand.

Naja Marie Aidt, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Støtte til den elektroniske litteratur

– Der er behov for at støtte den eksperimentelle side af litteraturen i cyberspace. Nye muligheder skal afsøges, udvikles og bringes på markedet. – Det er både meget let – og meget svært:

Det er let, fordi de tekniske hjælpemidler, som er nødvendige, findes til en overkommelig pris og er relativt let tilgængelige.

– Det er svært, fordi det tager tid at finde den rette udtryksform, at udvikle, teste, vurdere og prøve andre veje. Det er en langsommelig proces, der kan resultere i et produkt, som er svært at få en betaling for, der blot nogenlunde modsvarer de ressourcer, der er forbrugt.

Jens Chr. Hauge, kronikredaktør på Computerworld, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside.

– Forlag og forfattere burde afsøge netværkssamfundets nye indtægtsmuligheder!

Tom Ahlberg, forlægger, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Computeren kræver nyt litteratursyn

– I stedet for at spørge, 'om det nu skal være litteratur', når vi kigger os omkring på nettet, må vi spørge mere tidssvarende og på højde med teknologien om, hvad litteratur er nu.

Søren Pold, adjunkt, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

giver ham til tider mulighed for at forlænge og forandre teksten. Ikke-lineære tekster er ikke i sig selv noget nyt, men digitale tekster indebærer en væsentlig udvidelse af mulighederne.

- Cyberforfatterens økonomiske situation er anderledes end andre forfatters. For selv om de fleste forfattere til alle tider har haft svært ved at leve af at sælge deres bøger og i stedet har haft indtægter fra oplæsninger, artikler, kunstfonde m.m., så er det for cyberforfatteren stort set umuligt at sælge de elektroniske værker. Han skal altså søge andre indtægtskilder end salg af værker.
- Flere forfattere har oplevet det som problematisk at søge offentlig støtte til deres digitale projekter, fordi projekterne ikke passede ind i de gængse kategorier. Et værk, der både kan opfattes som billedkunst og litteratur, kan også opfattes som hverken det ene eller det andet. Mange af de nye forfattere har da også primært fået støtte fra Kulturministeriets Udviklingsfond, der netop har det multimediale og eksperimenterende som et af sine fokusområder.

En særlig form for elektronisk litteratur er den interaktive fortælling, der bl.a. udgør kernen i en del computerspil, og som både har forbindelse til en litterær tradition, en spiltradition og en filmisk tradition. Den interaktive fiktion behandles særskilt i kapitel 8.

5.4 Digital distribution

Bøger trykkes i dag på grundlag af en digitalt fremstillet sats og distribueres derefter i papirform. Udgifterne til distribution og lager er en væsentlig del af omkostningerne. Digital teknik giver mulighed for 2 andre distributionsprincipper, nemlig print-on-demand og e-bøger.

Print-on-demand

Med den digitale trykkes teknik, kendt som print-on-demand, er det blevet muligt – og økonomisk forsvarligt – at trykke bøger i oplag helt ned til et enkelt eksemplar. Teknikken bliver i disse år mere og mere udbredt.

Ved print-on-demand får læseren trykt en bog på bestilling. Bestillingen kan afgives elektronisk og går til en trykkemaskine, der kan trykke den ønskede tekst i normalt bogudstyr. Bogen ligner en bog, som vi kender den. Trykkemaskinen er ikke større, end den kan stå hos et forlag, en boghandel, et supermarked eller på biblioteket.

Print-on-demand-teknikken indeholder en række muligheder:

- Forfattere kan aflevere et værk den ene dag og have bogen i hånden få dage efter.
- Bogen kan skræddersys til læserens ønsker m.h.t. udstyr (skriftstørrelse, indbinding) og indhold (f.eks. et særligt udvalg af noveller eller digte).
- Distributions- og lageromkostninger reduceres.
- Distribution og salg i udlandet bliver langt lettere (bogen kan trykkes, hvor læseren er).

E-bøger

E-bøger er bogfiler, der kan læses på særlige elektroniske læseenheder. Læseenhederne kan rumme et vist antal bøger ad gangen. Hidtil har e-bogens succes været begrænset, og det kan skyldes, at læseenhederne er relativt dyre, og at antallet af elektroniske bøger er lille.

Nye muligheder

E-bøger og print-on-demand-teknikken rummer på det skønlitterære område en række muligheder, som bør udnyttes. Det gælder f.eks. i forhold til de litterære klassikere og bøger, der ikke længere er i tryk.

Litteraturens klassikere på dansk – dansk litteratur fra runestene til i dag, og de af verdenslitteraturens klassikere, der findes i dansk oversættelse – er kun tilgængelige i boghandelen, hvis der inden for de senere år er udsendt nye udgaver. En undtagelse er den serie af danske klassikere, som udgives med støtte fra Kulturministeriet.

Der er således en stor mængde af værdifuld litteratur på dansk, som kan have interesse for en større eller mindre læserkreds, men som reelt ikke kan købes, og som der heller ikke er økonomisk grundlag for at udgive på de sædvanlige vilkår. Disse bøger

Print-on-demand er en kombination af

- ny digital tryktechnik
- digitale produktionsprocesser
- kompromiser med bogkvaliteter

Print-on-demand gør det realistisk at

- udgive bøger i meget små oplag
- lagre og genoptrykke bøger efter behov

Kilde, www.underskoven.dk

Gyldendals e-bogs-projekt

– har ikke været nogen lukrativ forretning. Men vi mener alligevel ikke, manøveren har været overflødig. Den har givet os nogle erfaringer, som vi allerede drager nytte af i praksis, og som vi forhåbentlig kan få endnu mere ud af, når – eller hvis – de øjeblikkelige vanskeligheder bliver ryddet af vejen, og der opstår et marked for e-bøger.

*Johannes Riis, skønlitterær direktør,
Gyldendal, debatindlæg på
Kulturministeriets hjemmeside*

kan gøres tilgængelige for læserne gennem digitale udgivelser. De er særligt egnede til det, fordi de ikke er rettighedsbelagte, idet ophavsmanden er død for mere end 70 år siden.

I dag findes allerede en del af dansk litteraturs klassikere i digitale udgaver, som kan hentes gratis på internettet. Tilsvarende findes efterhånden en betydelig del af verdenslitteraturens klassikere tilgængelige på nettet.

Der udgives hvert år omkring 1200 nye danske skønlitterære værker. De fleste af disse udkommer i meget små oplag og sælges i endnu færre eksemplarer. Ofte ser man oplag på 1000, hvoraf kun nogle få hundrede sælges. Omkostningerne til lagring og distribution bliver i sådanne tilfælde relativt store. Der er derfor gode grunde til, at bøger opleves som dyre, selv om den rent fysiske fremstilling af bøger, bl.a. på grund af digitale teknikker, er blevet billigere. De romaner, der blev udgivet for 3-4 år siden, kan oftest ikke købes i boghandelen. Hvis restoplaget ikke er solgt på udsalg, er det makuleret, for det er for dyrt at have dem på lager i længere tid.

Bøger, der ikke længere er i print, kan blive tilgængelige for læserne både som e-bøger eller som bøger, printet ”on-demand.”

Der er således gode argumenter for en digital distribution af både nye og klassiske litterære tekster, som vanskeligt kan nå læseren i traditionel bogform. Arbejdsgruppen forventer, at både print-on-demand og e-bogs-udgivelser vil blive anvendt til sådanne udgivelser.

Udbredelsen af disse digitale distributionsformer vil især afhænge af:

- i hvilken udstrækning print-on-demand-faciliteter, der kan levere bøger i god kvalitet til en rimelig pris, vil være tilgængelig for den almindelige bruger
- i hvilken udstrækning der fremkommer e-bog-apparater til en rimelig pris, der giver en tilstrækkelig god læseoplevelse til, at læserne vil bruge dem.

5.5 Salg/distribution

Om bogsalget kan der generelt siges, at bogomsætningen de seneste år er vokset, mens antallet af solgte bind er faldet. Samtidig stiger antallet af udgivelser.

Bogsalg via internettet har hidtil ikke været en stor succes i Danmark. Maj 2001 lukkede den danske afdeling af den sidste af de større e-bog-handlere, www.bol.com, ejet af det tyske Bertelsesman-forlag. [Www.saxo.dk](http://www.saxo.dk), som Gyldendal startede og siden solgte, har heller ikke præsteret et overskud endnu. Internetboghandlerne sidder da også på en meget lille del af bogmarkedet.

Internetboghandlerne har muligvis haft svært ved at vinde markedsandele i Danmark, fordi der hidtil har eksisteret et fastpris-system på danske bøger, der har gjort det svært at gøre det attraktivt for kunderne at købe bøger via nettet – specielt fordi de også har skullet betale porto, der samlet set ofte har gjort bogen dyrere, end den ville være i en af de mange boghandlere, der findes i Danmark. Det er derfor muligt, at udviklingen i bogpriser og portoregler vil være med til at afgøre, hvorvidt e-boghandlerne vil få en større succes i fremtiden.

5.6 Formidling

Internettet rummer en række muligheder for formidling af litteratur på en ny måde. Læser man et værk af sin yndlingsforfatter, kan man med et klik også læse om forfatteren, og med et andet springe videre til anmeldelser, interview, tolkninger og måske endda til et sted i cyberspace, hvor man kan møde ham/hende.

Der findes en række sites – og forfattere – der forsøger at udnytte og udvikle sådanne digitale muligheder.

Der er uden tvivl en række endnu uudnyttede muligheder for formidling af litteratur via internettet. Udbredelsen af bredbånd og hurtigere internetforbindelser generelt vil gøre det langt lettere for brugerne at håndtere tunge lyd- og billedfiler. Det åbner for mere avancerede sites. Bibliotekerne spiller en væsentlig rolle på dette område.

5.7 Bibliotekernes rolle

Bibliotekerne tog i 2000 et stort skridt i retning af at gøre det nemmere for brugerne at udnytte internettet i biblioteksøjemed. Gennem portalen www.bibliotek.dk har alle adgang til at søge og bestille bøger og andet materiale fra alle danske biblioteker.

De digitale medier rummer en række muligheder for udlån af bøger, som ligner dem, vi i dag kender fra musikken. Hvis e-bøger eller andre elektroniske læseenheder slår igennem, vil biblioteker via nettet kunne låne digitale bogfiler i stedet for papirbøger. Specielt på fagbogsområdet vil det her være interessant at låne enkelte kapitler ud.

Hvis print-on-demand-teknikken slår igennem, vil det være oplagt, at bibliotekerne stiller maskiner til rådighed mod betaling.

Bibliotekerne har gjort en del for at formidle papirlitteraturen på nettet. Bl.a. har de udviklet en elektronisk indgang til danske forfatterskaber (www.forfatternet.dk), og enkelte biblioteker gør noget særligt for at formidle kulturarven på nettet. Det ville være oplagt, hvis bibliotekerne også tog initiativer i forhold til at formidle den elektroniske litteratur.

BILLEDKUNST

6



6.1 Billedkunstens værdikæde

Billedkunstens generelle værdikæde er gengivet nedenfor. Det er klart, at der ikke er et producentled for alle de billedkunstneriske udtryksformer, idet en stor del af dem ikke lader sig producere og sælge i flere eksemplarer.

Kunstner	Producent	Salg/ Distributør	Formidler	Marked
Billedkunstner	Trykkerier/ værksteder	Galleri, kunstner- sammenslut- ning/auktioner/ kunstneren selv	Museer, gallerier og uddannelses- institutioner	Museer, sam- lere, virksom- heder; andre offentlige institutioner

6.2 Billedkunstens fødekæde

Billedkunstnere uddannes på kunstakademierne i København, Århus og Odense. Ved siden af de akademiuddannede er der temmelig mange anerkendte autodidakte billedkunstnere.

6.3 Produktion

Når man ser på, hvordan billedkunstneren påvirkes af netværksamfundets muligheder, må man skelne mellem den kunstner, der laver fysisk – taktile – billedkunst som malerier, skulpturer, installationer m.m. og den, der skaber kunst til og med de digitale medier. Hvor den første måske nok påvirkes af udviklingen, idet der med internettet er opstået en række nye muligheder for salg og formidling af kunst via internettet, så skaber den sidste en form for kunst, som alene eksisterer i de digitale medier. Det er klart, at typerne er generaliserede – mange billedkunstnere arbejder både med fysiske og digitale udtryk, nogle gange endda i det samme værk, men modstillingen hjælper til at belyse de ret forskellige problematikker og potentialer, der knytter sig til den digitale og den fysiske kunst i netværkssamfundet.

Begrebet digital billedkunst, eller ”new media art”, som det også kaldes, dækker over alt lige fra digitalt fotografi, virtual reality- og computerchipbaserede installationer, til videokunst i digital form og cd-rom-, dvd-, og internetbaseret billedkunst.

Den digitale kunst kan produceres og distribueres i et uendeligt antal digitale kopier, uden at disse forringes i forhold til originalen. Alle kopier er så at sige originaler, og ofte er kunsten ikke bundet til et bestemt lagringsmedie. I modsætning til andre reproducerbare billedkunstneriske udtryk som skulpturer og grafik er det gratis at reproducere de digitale værker. Herved adskiller den digitale kunst sig væsentligt fra den fysiske kunst; for mens den digitale kunsts temaer kendes fra tidligere – f.eks. fra den analoge videokunst eller fluxusbevægelsen – så er det noget nyt, at der ikke længere er hverken tab eller omkostninger forbundet med reproduktionen af et kunstværk.

Der går en udefinerbar linje mellem den internetbaserede del af billedkunsten og den tidligere omtalte netkunst. En del netkunstnere opfatter sig selv som billedkunstnere og deres kunst som billedkunst, men denne kunst deler karakteristika og vilkår med netkunsten og bliver derfor ikke behandlet særskilt i dette afsnit.

6.4 Salg og distribution af billedkunst

I 1996 var der 1500 billedkunstnere og ca. 300 gallerier i Danmark. Erhvervet omsatte for 200-225 mio. kr. og eksporterede for 108 mio. kr. (Oplysningerne stammer fra den kultur- og erhvervspolitiske redegørelse, s. 130, der igen har tallene fra Billedkunstens økonomiske rum, AKF, 1998). Ved siden af disse gallerier sker der også salg af billedkunst fra kunstnersammenslutninger som Charlottenborg og Den Frie (og selvfølgelig også direkte fra kunstner til køber).

Siden 1996 er der desuden opstået en række internetgallerier. Gallerierne sælger ikke-digital billedkunst. I Danmark var NetGallery.dk og Artofart.dk blandt de første internetgallerier; i marts 2001 åbnede artaround.com (nordisk baseret), og det statsstøttede netgalleri "Artnet.dk" åbnede i maj 2001. Kulturministeriet har ydet 900.000 kr. i støtte til Artnet. Det er bl.a. sket på baggrund af billedkunstbetænkningen fra 1998. Artnet er oprettet som et forsøgsprojekt af de tre organisationer: Billedkunstnernes Forbund, Danske Billedkunstneres Fagforening og Dansk Gallerisammenslutning og har som formål at bidrage til en generel styrkelse af markedet for billedkunst og dermed af billedkunstnernes erhvervsvilkår.

Kan nettet sælge kunst?

– I dag er status den, at salg af billedkunst direkte til kunder på internettet har vist sig at være ikke bare svært, men nærmest umuligt... Det betyder dog ikke, at billedkunstsalg har ligget stille! Vi får nemlig ofte meldinger fra kunstnerne om, at de oplever en øget grad af eksponering og medfølgende interesse for deres kunstneriske virke ved at være profileret på www.NetGallery.dk. – og det har medført øget salg af billedkunstneres værker.

*Peter Rostbjærg og Jeppe Parving,
www.NetGallery.dk, debatindlæg på
Kulturministeriets hjemmeside*

Internetgallerierne er endnu for unge til, at det er muligt at sige noget præcist om, hvad de kommer til at betyde for billedkunstnerne og billedkunstmarkedet i det hele taget. Man kan håbe på, at gallerierne kan være med til at gøre dansk kunst mere kendt – og solgt – i både ind- og udland, idet de selvsagt kan nå et større både nationalt og internationalt publikum end de fysiske gallerier, men der er nok ingen tvivl om, at de ikke vil føre til de fysiske galleriers død.

6.5 Formidling

Internettet har et stort formidlingspotentiale for billedkunsten. Teknologien er nu blevet så avanceret og udbredt, at de fleste computerbrugere kan håndtere større billedmængder på deres pc. Det er klart, at der for den ikke-digitale billedkunst kun kan være tale om gengivelser, der har svært ved at yde originalen retfærdighed, men både for museer og kunstnere åbner der sig med nettet en række nye muligheder.

I 2001 åbnede Kunst Indeks Danmark under Statens Museum for Kunst sin første elektroniske kunstsamling: Det virtuelle kunstmuseum. Her har brugeren adgang til elektroniske udgaver af 100 danske kunstværker, der dels er arrangeret i en række udstillinger, dels kan arrangeres af brugeren i en personlig udstilling. Til værkerne er der knyttet forskellige oplysninger og tolkningsforslag. Kunstværkerne kommer fra museer i hele landet, nogle er i privateje, og andre eksisterer ikke mere.

Ved siden af dette projekt har Statens Museum digitaliseret sin egen malerisamling på 10.000 værker. De 3.000 af disse værker kan nu ses på internettet, mens de resterende 7.000 ikke kan ses, før ophavsretlige spørgsmål er afklaret.

Ordrupgaardsamlingen har med dets nye site, www.ordrupgaard.dk, eksperimenteret med at bruge nettet til at skabe forbindelse mellem museets egne værker og værker rundt om i verden. Her kan man både se 25 af Ordrupgaards impressionistiske malerier, læse om dem og deres skabere og via links besøge nogle andre af kunstneres værker i udlandet. Museet har altså skabt en slags virtuel kunsthistorisk bog, der udnytter nettets ikke-linéære formidlingsform.

Men der er ikke mange eksempler på sådanne projekter i den danske museumsverden. De fleste kunstmuseer har efterhånden fået deres egen hjemmeside, men kun få af dem er i tilstrækkelig grad begyndt at udforske de mange muligheder, internettet rummer for formidling af billedkunsten.

Publikum kan dog via internettet få adgang til Kunst Index Danmark, der indeholder oplysninger om kunstværkerne på alle landets kunstmuseer og billeder af mange af dem. I løbet af nogle år skal der være adgang til billeder af værkerne på alle kunstmuseerne.

Det er vigtigt, at museerne udvider den billedkunstneriske formidling på internettet. Dels for at gøre deres samlinger tilgængelige for et større publikum, dels for at udnytte internettets specifikke muligheder for billedformidling: Brugeren kan komme helt tæt på værkerne gennem zoomfunktioner, værkerne kan optræde i flere forskellige kontekster (historisk, kunsthistorisk, biografisk osv.), og dynamik og hypertext lader brugeren lære om dem på nye måder.

EN NY KUNST

”Netkunst. Som dagene går, tror jeg mere og mere, at det, vi laver, nærmer sig det. Og vel at mærke ikke ”kunst på nettet”, altså billedkunst skabt i andre medier, reproduceret og lagt ud. Nej, en ny art, som i høj grad også rummer både den litterære kunst poesi, narrativitet og refleksion”.

Christian Yde Frostholm, forfatter og projektleder på afsnitp.dk, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

The background is a vibrant green with a complex network diagram overlaid. The diagram consists of numerous nodes connected by thin lines, forming a web-like structure. In the center, there are several concentric circles, with the largest one being a thick white ring. Inside this ring is a large, bold white number '7'. The overall aesthetic is futuristic and digital.

NETKUNST

7

En ny kunst

– Netkunst. Som dagene går, tror jeg mere og mere, at det, vi laver, nærmer sig det. Og vel at mærke ikke ”kunst på nettet”, altså billedkunst skabt i andre medier, reproduceret og lagt ud. Nej, en ny art, som i høj grad også rummer både den litterære kunst poesi, narrativitet og refleksion.

Christian Yde Frostholm, forfatter og projektleder på afsnip.dk, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

En ny kunstnerstype

– Der er ved at opstå en ny type kunstnere. Mange af de kunstnere, der benytter sig af de nye digitale teknologier, bevæger sig både i det traditionelle kunstneriske rum – og i et nyt. Dvs. at de både udstiller på museet, sælger til gallerier og prøver at blande sig i en økonomi, der intet har med den traditionelle kunstverden at gøre. Det ser man tydeligt med f.eks. kunstnergruppen Superflex www.superflex.dk eller kunst- og designgruppen Oncotype www.oncotype.dk, der på samme tid er med på internationale udstillinger, sælger unika til institutioner og masseproducerer produkter, der kan afsættes i en anden økonomi.

Michael Thouber, redaktør af DR's kulturportal, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

7.1 En ny kunstnerisk udtryksform

Der er inden for alle kunstarter kunstnere, der eksperimenterer med digitale teknikker til at skabe nye udtryk. Mange af disse kunstnere udnytter digitaliseringens muligheder for at integrere billeder, lyd og tekst og for at skabe interaktion med brugeren. Disse kunstnere arbejder på tværs af de traditionelle genrer litteratur, billedkunst, film, musik etc. Det er der for så vidt ikke noget nyt i, for der har alle dage været kunstnere, der har arbejdet på tværs af genrene. Teatrene har f.eks. integreret digtning, musik og dans. Det nye er de særlige muligheder, digitaliseringen giver kunstnerne for at integrere mange forskellige udtryksformer. Hertil kommer de særlige muligheder for interaktivitet og direkte kommunikation, som internettet giver.

På dette grundlag er der opstået en ny kunstnerisk udtryksform, som vi har valgt at kalde netkunst. Netkunsten er den del af den digitale kunst, som udvikles på internettets præmisser og med nettet som distributionskanal. Internettet kan betragtes som et nyt medie, der er ved at blive opdaget som medie for kunstneriske udtryk, ligesom filmen i begyndelsen af det 20. århundrede og fjernsynet i århundredets sidste halvdel over en periode blev opdaget af kunstnere med blik for disse mediers særlige muligheder.

7.2 Netkunstens anatomi

Kendetegnende for netkunsten er, at den med afsæt i en kunstnerisk tradition udnytter de muligheder, der knytter sig til internettet. Netkunst er altså ikke digitaliseret kunst; det er ikke digitale reproduktioner af analoge kunstværker, som vi ser dem på kunstmuseernes websites. Overordnet kan man sætte følgende nøgleord og -sætninger på netkunsten:

Kunst på internettets præmisser. Netkunsten er ofte grænseløs, dynamisk og flygtig – præcis som meget andet indhold på nettet.

Genreoverskridende. Netkunsten indeholder typisk elementer fra flere kunstformer.

Multimedie. Værkerne benytter en række udtryk: lyd, billede, tekst.

Interaktiv. Værkerne involverer brugeren som nødvendig aktør (han interagerer med kunsten, får den til at ske) ved at definere et rum, brugeren kan bevæge sig i. Til tider giver værkerne brugeren mulighed for at deltage som medskabere.

Det åbne værk. Netkunstværkerne undergår ofte løbende forandring. Det gør det svært at fastholde idéen om en original, for der findes mange udgaver og hver udgave lader sig kopiere i et uendeligt antal.

Teamarbejde. Netkunsten skabes i et tværfagligt samarbejde mellem kunstnere, programmører, teknikere m.fl., oftest som en kollektiv indsats. Programmører, forfattere, billedkunstnere m.fl. udgør et team, hvis medlemmer er afhængige af hinandens kompetencer til at kunne skabe netkunsten. Ingeniøren og softwareudvikleren kan være lige så kreativ som indholdskunstneren.

Netkunsten er (endnu) gratis. Der er ikke realistiske muligheder for at sælge netkunst. Internettets gratisproblematik er altså et problem – men samtidig et vilkår, som kunstnerne ofte tematiserer og tager som forudsætning i deres kunst, der f.eks. kan sætte spørgsmålstejn ved kunstneridentitet, ophavsret og idéen om originalen.

Anonymitet. Alt andet lige er internettet også på dette område med til at styrke en anonymisering af kunstneren, der præcis som alle andre kan lege med sin identitet i cyberspace.

Netværk. Mange af de nye kunstnere er del af nationale og internationale netværk. De kommunikerer med ligesindede og skaber værker sammen med folk fra hele verden.

Kortslutter værdikæden. Fordi netkunstnerne skaber digitale værker, har de mulighed for både at masseproducere og distribuere deres værker uden indblanding – eller hjælp – fra hverken forlag, pladeselskaber eller lignende. De har altså kontrol over hele den kreative proces.

Blander sig i virkeligheden. En del af netkunstnerne laver på samme tid projekter i virtuelle og den fysiske verden.

Kunst uden for kategorier

– Hvorfor disponerer man sit arbejde i en grundstruktur, som om verden aldeles forbliver den samme: musikken i netværks-samfundet, filmen i netværks-samfundet, billedkunsten i netværkssamfundet, litteraturen i netværkssamfundet? Her cementeres kategorierne. Og samtidig ser vi overalt, at kategorierne netop nedbrydes, og at nye kunstformer opstår, som fusioner og mutationer af de gamle.

Paul-Philippe Péronard, Hotel Pro Forma, debatindlæg af på Kulturministeriets hjemmeside

Vekselvirkning. Netkunsten eksisterer selvfølgelig ikke i et vakuum, men påvirker og påvirkes af kunsten i den fysiske verden.

Internationalisering. Mange netkunstnere arbejder og samarbejder på tværs af grænser og er i det hele taget internationalt orienteret.

Netkunstnerne har ikke nødvendigvis en kunstnerisk uddannelse, men kan også have teknisk, designmæssig eller måske akademisk baggrund. En del af disse nye kunstnere giver udtryk for, at de ikke føler sig som en del af det etablerede system. De ønsker ikke dets bedømmelse – muligvis fordi de ikke mener, der er kvalificerede bedømmere til stede. Systemet bedømmer ud fra kategorier, som den nye kunst ikke passer ind i. Det kan derfor være svært for netkunstneren at passe ind i det offentlige støttesystems gængse kategorier.

Specielt for de teknisk kyndige netkunstnere har der vist sig en række nye jobmuligheder i internetbranchen.

7.3 Støtte til netkunsten

Det er vigtigt, at netkunsten, der bevæger sig på tværs af grænserne mellem de etablerede genrer, sikres støttemuligheder på linje med andre kunstarter.

Kunststøttesystemet er opbygget af en række uafhængige, sagkyndige organer. Statens Kunstfond giver støtte til de skabende kunstnere (billedkunstnere, forfattere, komponister, film- og teaterinstruktører, designere m.fl.). Støtten fordeles af en række genreopdelte tremandsudvalg. Teaterrådet, Musikrådet, Litteraturrådet og Filminstituttet giver støtte til kunstnerisk produktion inden for deres respektive områder. Der er i princippet intet i vejen for, at disse organer støtter kunst, der bevæger sig på tværs af de traditionelle udtryksformer, men erfaringsmæssigt har de kunstnere, der arbejder på tværs af genrene, svært ved at få støtte i et sådant system.

Kulturministeriets Udviklingsfond har derfor fået til opgave at støtte den digitale kunst, herunder bl.a. netkunsten, som et særligt indsatsområde i indværende bestyrelsesperiode.

Lås ikke nye støttemuligheder fast til bestemte redskaber

– Vil man stimulere kunstneriske nyudviklinger på grundlag af it-udviklingen, så er det centralt, at man ikke blot fokuserer på formel netkunst eller sætter lighedstegn mellem kunsten og værktøjet (forstået som computeren og nettet), men at man også understreger, at i netværkssamfundet har vi fået en hel stribe nye centrale værktøjer, som vil virke forandrende på alle mulige kunstformer, og som både vil skabe A) helt nye kunstformer og B) en fornyelse og udvikling af de eksisterende former. Det er afgørende, at man på de relevante områder tænker i hele viften af muligheder og ikke låser nye støttemuligheder fast til brugen af helt bestemte digitale eller multimediale redskaber.

Knud Vilby, Formand for Dansk Forfatterforening, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside (på vegne af foreningen)

Det er nødvendigt at sikre, at der er støtte til netkunsten, også efter at udviklingsfonden den 1.1.2002 går ind i en ny bestyrelsesperiode.

En yderligere løsning kunne være, at der under Statens Kunstfond blev oprettet et særligt tremandsudvalg for den digitale kunst. Arbejdsgruppen finder imidlertid, at man bør vente med at oprette et sådant udvalg, der sandsynligvis i givet fald vil få en ret permanent karakter. Det er for tidligt nu at tage stilling til, hvordan den digitale kunst på længere sigt bør placeres i kunststøttesystemet. Kulturministeriets Udviklingsfond bør derfor i endnu en periode have som en særlig opgave at give støtte til den digitale kunst. Når den kommende bestyrelsesperiode er udløbet, bør man tage stilling til, om der er behov for særlige organer til at støtte digital kunst, eller om denne støtte kan varetages af de eksisterende organer.

Arbejdsgruppen foreslår således:

- at Kulturministeriets Udviklingsfond i endnu en bestyrelsesperiode får til særlig opgave at give støtte til den digitale kunst og dermed også netkunsten. Man skal sikre sig, at der i udvalget er medlemmer med kompetence til at bedømme netkunst.
- at de eksisterende kunststøtteorganer opfordres til at støtte netkunsten. For at styrke tværfagligheden bør Kunstfondens sekretariat knyttes til Kunstsekretariatet, således at Kunstfonden kommer ind i det tætte samarbejde, der er ved at blive etableret mellem de øvrige kunststøtteorganer.

7.4 Formidling af netkunsten

I dag cirkulerer en stor del af netkunsten i kredse, hvor kun de særligt interesserede finder den. Hvis også et bredere publikum skal lære kunsten at kende, må de eksisterende museer være med til at formidle den.

Kunsten skal ikke kun formidles via udstillinger i museumsbygninger, men også via museernes hjemmesider, som har mange besøgende og høj troværdighed hos brugerne.

Endnu har ingen af de danske kunstmuseer valgt at formidle netkunsten via deres hjemmesider, men ser man på udenlandske museer, er udviklingen godt i gang.

Kort over kunst i cyberland

På Guggenheim-museets hjemmeside finder man en række kort over kunst i cyberspace, der alle har et specifikt billedkunstnerisk fokus.

Se: www.cyberatlas.guggenheim.org

Arkiv for netkunst

Rhizome er et af de første og største arkiver for internetkunst. Rhizome er ud over et arkiv også et online "community" for mennesker, som er interesseret i "new media art". De præsenterer nye kunstværker og skaber en kritisk dialog om den nye kunst

Se: www.rhizome.org

7.5 Bevaring af netkunsten

Den nye netkunst rejser særlige problemer i forhold til bevaring af kunsten. Meget af kunsten kan slettes på få sekunder, den benytter sig af langt mere ustabile medier end maling og papir og eksisterer ikke altid i en endelig form (eller version). Mens massen af netkunst vokser, vokser derfor også opgaven med at opgradere informationen til nye standarder og platforme.

Den digitalt skabte kulturarv – det vil sige alle former for elektroniske udgivelser på internettet (de såkaldte netpublikationer) – blev i 1997 som noget nyt omfattet af pligten til aflevering i henhold til lov om pligtaflevering. Formålet med loven er at sikre, at alt materiale, der udgives i Danmark, bevares for eftertiden.

Der skelnes i loven mellem statiske og dynamiske netpublikationer, idet kun førstnævnte er omfattet af afleveringspligten. De statiske netpublikationer omfatter hovedsageligt afsluttede værker (f.eks. bøger og tidsskrifter), der spredes via internettet. Til de dynamiske netpublikationer hører netbaseret materiale, der løbende opdateres – f.eks. netaviser, tidsskrifter og onlinedatabaser, hjemmesider mv.

Både med hensyn til de statiske og de dynamiske netpublikationer – og netkunsten – er der behov for en langsigtet planlægnings- og udviklingsstrategi med henblik på at bevare den kulturarv, som i dag forefindes og skabes elektronisk.

Bevaring og formidling af netkunsten bør være en opgave for kunstmuseerne. Det vil være naturligt, at Statens Museum for Kunst, som Danmarks hovedmuseum for kunst, påtager sig en særlig forpligtelse på dette område, men også andre museer, f.eks. Museet for Samtidskunst, kan være med til at løse opgaven.


Arbejdsgruppen foreslår derfor:

- at den kommende Museumsstyrelse bør sikre, at de museale opgaver vedr. netkunsten bliver løst i det landsdækkende samarbejde mellem kunstmuseerne.

COMPUTERSPIL OG KULTURKAMP

”Hvis man vil have støtte i de traditionelle kulturinstitutioner, er man ofte nødt til at lave en revideret version af sit projekt, så det kommer til at ligne noget, de kender i forvejen. Der er en angst og en uforståenhed over for det nye. Man kan faktisk sige, at der er en kulturkamp i fuld gang. For de ting, jeg laver, bliver skiftevis udråbt til at være en ny form for litteratur og en total misforståelse af, hvad de digitale medier egentlig er”.

Michael Valeur, interaktiv forfatter, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside



INTERAKTIV FIKTION

8

Danske computerspil i tal, 1998

- Omsætningen af computerspil i konsumentleddet skønnes til ca. 550 mio. kr.
- I alt blev der solgt ca. 1.450.000 spil
- Den samlede piratkopiering skønnes til ca. 3.350.000 spil
- Af 338 udgivne spil i 1998 var kun 22 spil danske svarende til 6,5 %, hvoraf samtlige var børnespil som f.eks. Circline, Skeletter med Kasketter, Hugo, Pixeline og Magnus og Myggen. Kilde: Rapport til Medierådet for Børn og Unge April 1999, Af Lisbeth Schierbeck og Bo Carstens.

Note: Der blev i 1998 produceret interaktiv fiktion for voksne, men disse indgår tilsyneladende ikke i Medierådets opgørelse.

8.1 Hvad er interaktiv fiktion?

Interaktiv fiktion lader sig ikke reducere til digitaliseret litteratur, billedkunst, film eller musik, men er både-og – og måske noget helt femte, nemlig en ny genre. Bag begrebet interaktiv fiktion gemmer sig både spil og forskellige former for interaktive fortællinger. Grænsen mellem spil og andre former for interaktiv fiktion er flydende, men langt hovedparten af de interaktive fiktioner, der produceres, er ikke nødvendigvis spil i traditionel forstand, men kaldes spil alligevel. I det følgende vil de interaktive fortællinger derfor blive omtalt som spil.

En del af spillene har kunstneriske kvaliteter (her er berøringsflader til den interaktive del af den tidligere omtalte digitale billedkunst), andre er primært kommercielle spil skabt med sigte på masseproduktion og salg i langt større mængder end de smalle kunstneriske produktioner. Da der selvfølgelig ikke eksisterer en skarp modsætning mellem kunstnerisk og kommerciel, er der et stort gråzoneområde mellem de to spiltyper.

Spillene produceres til en eller flere platforme. Det kan være: cd-rom, internet, dvd, tv, spilkonsoller (som f.eks. playstation).

En væsentlig årsag til, at spillene ikke lader sig bestemme som f.eks. en udvikling af en litterær tradition, selv om de har klare forbindelser til den, er, at de først og fremmest er opstået i teknologimiljøer. I computerens barndom udviklede forskellige teknisk kyndige mennesker de første meget simple computerspil. I takt med at spillene og elektronikken er blevet mere og mere avanceret, er også kunstnere begyndt at interessere sig for udviklingen og mulighederne på området. Kunstnerne er så at sige rykket ind i et allerede eksisterende miljø og ud af deres eget.

Den interaktive fiktion har det særkende i forhold til bøger eller film, som vi kender dem, at værket ikke eksisterer i en helhed, før brugeren handler. I brugerens fortolkning, som ikke alene foregår i hans bevidsthed, men også udmønter sig i en række konkrete valg, forandres og formes værket. Brugeren er modtager og medskaber.

Spillene kan derfor betragtes som en ny fortælleform, der bygger på sammensmeltning af forskellige medier og kunstarter.

Det er således tydeligt, at mere kunstnerisk ambitiøse spil benytter sig af forskellige kunstarters formsprog, men samtidig udvikler deres eget. Spillene har på samme tid forbindelser til en litterær, en filmisk og en billedkunstnerisk tradition, men ligger ikke i direkte forlængelse af en af disse.

8.2 Føde- og værdikæden

Kulturministeriets Udviklingsfond fik i 1999 kortlagt miljøerne omkring de digitale medier i Danmark. Resultaterne kunne man læse i rapporten ”Digitale gråzoner” (Kulturministeriets Udviklingsfond, 1999). Rapporten bruger ikke begrebet interaktiv fiktion, men skriver om computerspil, at de skabes af: ”pædagoger, fotografer, teaterinstruktører, musikpædagoger, grafiske designere, komponister, forfattere, programmører, humanister, revisorer, filmfolk, fra multimedieuddannelserne og auto-didakte” (s.9).

Rapportens forfatter, Anne Mette Stevn, skriver endvidere, at man inden for computerspilbranchen især finder det, ”man kunne kalde multimediepersoner, det vil sige mennesker med en blandet baggrund eller interesse for tekniske og musiske fag: fx datalogi og film; kunstmaleri og programmering; musik og projektledelse, fundraising mm.” (s.9).

Der er nok ingen tvivl om, at spil også i 2001 skabes i et samarbejde mellem mennesker med mange forskellige baggrunde. Men der er sket en specialisering, der betyder, at den enkelte multimedieperson ikke længere i så høj grad besidder alle kompetencer (programmering, projektledelse, gamedesign, instruktion mv.).

Der er de seneste år skudt en række multimedieuddannelser op, som kan få betydning for udviklingen af den interaktive fiktion (f.eks. Arkitektskolen i Aarhus’ uddannelse i kommunikationsdesign, Aarhus Universitets multimedieuddannelse, Designskolen i Koldings uddannelse i interaktivt multimedie og forskellige uddannelser på IT-højskolen i København.) På trods af disse nye uddannelser er det dog vanskeligt at tale om en egentlig fødekæde på spilområdet, for uddannelserne er brede, og de studerende beskæftiger sig med mange andre aspekter af multimedieområdet end spil.

Bl.a. på grund af disse uddannelser er der i dag en voksende gruppe af professionelle mennesker, der arbejder med multimedier. Foreløbig er mønstret, at mange af disse ”multimediepersoner” ofte skifter fra at arbejde for velbetalende kommercielle produktionsselskaber til at arbejde på knap så velbetalte støttede projekter med et kunstnerisk sigte eller har en tilknytning til universiteter, IT-højskolen eller lignende.

Actionspillet Hitman

fra IO-Interactive er det første danske spil med international kommerciel succes og gennemslagskraft. Firmaet er dansk og startede i 1998 som klassisk ”new economy” start up-firma, med en lånt kapital på 200.000 kr. I dag har firmaet 42 ansatte, heraf en del fra udlandet, bl.a. USA. Hitman sælges over hele verden i samarbejde med den internationale spilgigant Eidos.

International opmærksomhed

– Danmark tiltrækker i øjeblikket kvalificeret arbejdskraft inden for spil og multimedier, fordi det danske produktionsmiljø kan tilbyde højt kvalificerede udenlandske programører og designere interessante arbejdsopgaver, hvilket for en del af de kreative kræfter er mere tiltrækkende end høje lønninger.

Prami Larsen, Filmværkstedet, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

Den stigende professionalisering gør sig også gældende på produktionsselskabssiden. Fra at være et eksperimenterende undergrundsmiljø i midten af 90’erne, består det miljø, der producerer de danske spil i dag af erfarne producenter som f.eks. IO-Interactive (f.eks. spillet Hitman), Deadline (f.eks. spillene Giften, Englen, Blackout, Globetrotter), Tv-animation (interaktiv tv-underholdning med animationsfiguren Nelly Nut), Savannah (f.eks. børnespil som Spøgelse med forkølelse, Belinis Bikini), Ivanoff (børnespil som Magnus og Myggen).

Der arbejdes derudover med mere filmisk orienterede spil på Den Danske Filmskole. Der er således etableret et samarbejde mellem Filmskolen, DTU, IT-højskolen, den Grafiske Højskole og Danmarks Designskole om at udvikle teknologier, der gør det enkelt at skabe interaktiv fiktion. Også Filmværkstedet i København, der siden 1998 har opbygget et dansk og internationalt netværk af personer, institutioner og selskaber inden for de digitale medier, arbejder med området. Filmværkstedet søsatte i januar 2001 i samarbejde med Kulturministeriets Udviklingsfond projektet ”Den Interaktive Film”, hvor tre film/spil nu produceres.

Den kunstnerisk ambitiøse del af spilbranchen benytter sig ofte af kunstnerfagenes kompetencer. Det er dog ikke uden problemer, for branchen har ikke tid og penge til at lære kunstnerne op. Hvis de skal indgå i en produktion, skal de på forhånd have tilegnet sig de tilstrækkelige tekniske færdigheder selv.

Det tager mellem et og to år at skabe et spil, og produktionen er meget omkostningstung. Ser man f.eks. på et budget for et spil, viser det sig, at omkostningerne ikke primært skyldes dyr hardware eller software, men derimod udgiften til mandtimer. Hvert spil kræver mange menneskers samarbejde i lang tid.

Spillenes produktionsomkostninger og distributions- og markedsføringsomkostninger er i hastig vækst. Produktionsselskabet Deadline oplyser, at deres første spil Black Out fra 1997 kostede 4 mio. kr. at producere og 2 mio. kr. i forlagsaftale (dvs. tryk, oversættelse, versionering og markedsføring). I dag er Deadline i gang med at producere spillet Desert Rat. Omkostningerne er her 15 mio. kr. i produktion og 40 mio. kr. i forlagsaftale. Deadlines spil er billige i sammenligning med f.eks. spillet Hitman, som det danske selskab IO-Interactive producerede for 22 mio. kr. med forlagsaftale på 70 mio. kr.

På grund af de store produktionsomkostninger skal et spil helst kunne sælges i udlandet, hvis der skal skabes et økonomisk overskud. Men det kan være endog meget svært at slå igennem, for både det nationale og internationale marked er præget af hård konkurrence, bl.a. pga. de mange pengestærke udenlandske spilproducenter.

Indtjeningsmulighederne forringes af, at der også på dette område er et meget betydeligt kopieringsproblem, præcis som på musikområdet.

Producenterne af de mere kunstneriske spil skal i modsætning til de rent kommercielle spil forholde sig til hele værdikæden. Dvs. at de skal finde distributører og salgssteder, da disse ikke er givet på forhånd. I dag bliver spil normalt solgt via boghandlere, spilbutikker eller detailkæder, men ingen disse distributører betragter de mere kunstneriske spil som en del af deres område. De specialiserede computerspilsbutikker opfatter dem f.eks. ikke som "rigtige" computerspil, da de primært lever af at sælge udenlandske actionspil til en meget dedikeret og ung mandlig målgruppe. Endelig har de større detailkæder, der sælger musik, hi-fi, m.m., tilsyneladende ikke ønsket at markedsføre de smalle produktioner, selv om de har haft enkelte af dem i udsalg. Arbejdsgruppen forventer dog, at distributionsproblemet er et overgangsproblem.

Ud over salget sker der også en spredning af computerspil via bibliotekernes udlån og via netcafeer. På bibliotekerne, hvor indkøb sker på grundlag af konsulentvurderinger af titlerne, har brugerne mulighed for at få vejledning hos bibliotekarerne om

Venturekapital til film- og medieerhvervet

Som resultat af den kultur- og erhvervspolitiske redegørelse fra november 2000 har Vækstfonden gennem et offentligt udbud søgt en privat operatør til at etablere et udviklings-selskab for film- og medieerhvervet. Selskabet skal bestå af lige dele offentlige og private midler. Ingen af de tilbud, Vækstfonden har modtaget, lever imidlertid op til de beløbsmæssige krav til den private finansiering. Vækstfonden arbejder videre med planerne.

spillenes indhold og målgruppe. Netcaféer findes i næsten ethvert kvarter i København samt i større provinsbyer. På netcaféerne spilles computerspil via lokalt netværk. Typisk er det actionspil og realtime strategispil, der spilles. Klientellet er overvejende drenge og unge mænd i alderen 12-25.

Webfortælling for børn

Kulturnet Danmark har i 2000-2001 produceret en interaktiv fortælling for børn med titlen "Soldaten i Baghaven", der blev tilgængelig på internettet i begyndelsen af november 2001. I fortællingen kombineres den interaktive fiktion (en tegnet fortælling der er brugerstyret) med oplevelsen af digitaliseret materiale fra kulturarven (f.eks. fotos, lydclip, videoklip).

Se: www.soldatenibaghaven.dk

Hovedparten af de spil, der produceres i Danmark er rettet mod børn og unge. Danmark har ry for at arbejde seriøst med børnekulturen, og det er i pænt omfang lykkedes at videreføre de traditionelle kunstneriske kvaliteter til de interaktive medier. Danske børnespilsproduktioner anerkendes på tværs af landegrænserne. En børnespilsproducent som Savannah oversætter sine spil til flere forskellige sprog, og spillene distribueres i en række europæiske lande. Men konkurrencen med de store internationale spilproducenter er hård, og det er vanskeligt at skabe rentabilitet. Markedsudviklingen går mod stadig større enheder i udgiver- og distributionsledet, og her mangler de små nationale udviklere forhandlingsstyrke og synlighed.

Kunstner	Producent	Sælger/ Distributør	Formidler	Marked
Grafikere, programmører, billedkunstnere, forfattere, designere m.fl., alle i samarbejde	Multimedie-firmaer, video- og tv-branchen, forlag m.fl.	Kædebutikker, supermarkeder, boghandlere, biblioteker (udlån), netcaféer (spil kan lejes)	Biblioteker, blade, websites	Private forbrugere, ind- og udland

8.3 Støtteordning

Arbejdsgruppen mener, at computerspilsområdet har brug for sit egen støtteordning.

En støtteordning skal sikre, at der fremover produceres dansk-sprogede spil. Det gælder i særdeleshed spil til børn og unge, som bruger længere og længere tid på spillene. Der skal laves både udfordrende og underholdende danske spil, som kan udgøre et alternativ til de mange udenlandske produktioner.

Der findes i dag ikke en særlig støtteordning til interaktiv fiktion, der som en ny genre falder uden for de traditionelle støtteordninger. I kulturpolitisk regi er den i de seneste år blevet støt-

tet dels gennem Kulturministeriets Udviklingsfond (KUF), dels gennem Filminstituttet. KUF har det digitale multimedieområde som et af sine to særlige fokusområder.

Netop fordi den interaktive fiktion griber på tværs af kunstneriske genrer og bevæger sig i feltet mellem kunst og teknologi, falder den også mellem forskellige ministeriers støtteordninger og udviklingsmidler: IT- og Forskningsministeriet, Undervisningsministeriet, Erhvervsministeriet, Kulturministeriet, EU's MEDIA-program.

Præcis som på filmområdet er det vigtigt ikke kun at støtte de smalle kunstneriske produktioner, men også spil med bredere appel. Det er nødvendigt for på samme tid at opretholde en dansk(sproget) produktion af spil (og ikke overlade hele markedet til amerikanske spil) og fremme de kunstnerisk ambitiøse og eksperimenterende spil, hvis særlige kvaliteter og funktioner ikke vil blive udviklet, hvis spilproduktionen overlades til markedets vilkår alene. For selv om mange af de ikke decideret kunstneriske spil har et kommercielt sigte, er det danske marked så lille, at spillene ikke overlever uden oversættelse til andre sprog og en ret omfattende markedsføring (jf. situationen p.t. på musikområdet).

Støttesystemet bør tage højde for, at produktionen af en interaktiv fortælling er afhængig af mange forskellige kræfters indsats – herunder også ”ikkekunstnere” som systemdesignere, gamedesignere og programmører, der i høj grad er med til at integrere projekternes forskellige dele og elementer.

Idet produktion af specielt computerspil er meget omkostnings- tung og sjældent vil kunne finansieres af offentlige midler alene, vil det være nødvendigt med privat samfinansiering og eventuel tværministeriel støtte, hvilket også er naturligt set i lyset af områdets økonomiske potentiale. Som for filmen gælder altså også her, at kultur og erhverv skal spille sammen. Tilsvarende bør der også indbygges et krav om tilbagebetaling, hvis et spil opnår en høj grad af økonomisk succes.

En fremtidig støtteordning skal altså dels sikre den rent kunstneriske spilproduktion, dels sørge for, at erhvervslivet inddrages og

Hvor meget spiller de?

Ifølge en undersøgelse af medieforskeren Kirsten Drotner spiller børn og unge mellem 9 og 16 år gennemsnitligt computerspil mellem 1 time og 18 minutter (drengene) og 18 minutter (piger) hver dag.

Kirsten Drotner "Medier for fremtiden: Børn unge og det nye medielandskab, Forlaget Høst & Son 2001

Kulturministeriets Udviklingsfond ydede i:

- 1998 2,73 mio. kr.
- 1999 8,43 mio. kr.
- 2000 4,93 mio. kr.

til ”tværgående og eksperimenterende projekter inden for det digitale multimedieområde.” Udviklingsfonden oplyser, at der i de tre år tilsammen er anvendt ca. 4,4 mio. kr. til støtte af interaktiv fiktion.

Computerspil og kulturkamp

– Hvis man vil have støtte i de traditionelle kulturinstitutioner, er man ofte nødt til at lave en revideret version af sit projekt, så det kommer til at ligne noget, de kender i forvejen. Der er en angst og en uforståenhed over for det nye. Man kan faktisk sige, at der er en kulturkamp i fuld gang. For de ting, jeg laver, bliver skiftevis udråbt til at være en ny form for litteratur og en total misforståelse af, hvad de digitale medier egentlig er.

Michael Valeur, interaktiv forfatter, debatindlæg på Kulturministeriets hjemmeside

bidrager med risikovillig privat kapital til udviklingen af nye computerspil med et bredere – og gerne kommercielt – potentiale.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der hurtigst muligt etableres en form for støtteordning for interaktiv fiktion, idet der i tilknytning til denne ordning kan oprettes en rådgivningsfunktion
- at der afsættes et beløb til støtteordningen, der er tilstrækkeligt til at sikre en dansk produktion – det vil være nødvendigt løbende at vurdere beløbets størrelse bl.a. i lyset af den teknologiske og markedsmæssige udvikling på området
- at støtteordningen i første omgang administreres af KUF, men på længere sigt lægges under en særskilt støtteinstans.
- at Kulturministeriet nærmere undersøger rammerne for en støtteordning, herunder om der på sigt er brug for en tidsbegrænset konsulentordning.



”Forestil dig en dragt, der gør dig i stand til at løfte op til 800 kg eller mere. Forestil dig dernæst alle de muligheder, dragten ville åbne op for, som f.eks. færre fysiske lidelser og hjælp til at flytte murbrokker i jordskælvsramte områder. Sådant en dragt har designeren Alex Soza skabt som afgangspjunkt fra Danmarks Designskole”.

Redegørelsen side 81



KOMPETENCEUDVIKLING OG FORSKNING

9

9.1 Behov for øget kompetenceudvikling

Som det er fremgået af de foregående kapitler, vil kunsten i netværkssamfundet på mange måder blive påvirket af digitaliseringen. Det gælder også den kunstneriske kompetenceudvikling og forskning. Som følge af:

- de digitale teknikkers indtog på stort set alle områder for kunstnerisk virksomhed
- fremkomsten af digital kunst og netkunst som nye kunstneriske genrer
- fremkomsten af et lovende dansk miljø for udvikling og produktion af interaktiv fiktion
- fremkomsten af internationale miljøer

er der opstået behov for øget kunstnerisk kompetenceudvikling og forskning på det digitale område.

9.2 Uddannelse

De kunstneriske uddannelsesinstitutioner

Arbejdsgruppen peger på, at det er vigtigt, at de kunstneriske uddannelsesinstitutioner:

- råder over udstyr, software og kompetence, der gør det muligt for de studerende at få kendskab til de digitale redskaber og teknikker, som bruges til kunstnerisk produktion på området
- giver studerende og færdiguddannede adgang til tværfaglige uddannelses tilbud, der giver deltagerne færdigheder i brugen af de digitale medier
- etablerer efteruddannelses tilbud, der giver mulighed for at udforske de digitale mediers muligheder. Ved at skabe sådanne tilbud inden for rammerne af de eksisterende institutioner knytter man arbejdet med de nye medier til de kunstneriske problemstillinger, de enkelte institutioner står for
- indgår i en løbende erfaringsudveksling med de professionelle produktionsmiljøer.

Arbejdsgruppen foreslår endvidere:

- at Kulturministeriets uddannelsesråd gennemfører en kortlægning af, i hvilken udstrækning de kunstneriske uddannelsesinstitutioner lever op til de ovennævnte krav.

Den interaktive fiktion

Arbejdsgruppen har peget på betydningen af at styrke støtten til dansk udvikling og produktion af interaktiv fiktion. Denne indsats må også omfatte den nødvendige kompetenceudvikling. De ovennævnte initiativer vedr. de kunstneriske uddannelser vil bidrage dertil. Men der kan være behov for at etablere egentlige overbygningsuddannelser i interaktiv fiktion i stil med de tværfaglige overbygningsuddannelser, der i dag findes på IT-højskolen. Sådant en uddannelse bør have produktion som sit fokus. Den endelige eksamen kunne derfor være et afgangprojekt, i stil med dem designskolens studerende udfører.

Arbejdsgruppen forslår:

- at Kulturministeriets uddannelsesråd undersøger, hvordan man bedst opnår den kompetenceudvikling, der er nødvendig for at understøtte den videre udvikling af dansk interaktiv fiktion.

9.3 Medieværksteder

I udlandet har man mange steder etableret såkaldte ”medialabs”, hvor mennesker med meget forskellig baggrund kan mødes og benytte det tekniske udstyr, der stilles til rådighed.

Et af disse er værkstedet CRAC, der ligger i Sverige. CRAC er et tværfagligt medieværksted, der har eksisteret siden 1997. CRAC er medlemsstyret og drives af foreningen for svenske digital-kunstnere (SKODK). CRAC giver brugerne adgang til en masse avanceret udstyr.

Målet med CRAC er at få kunst og ny teknologi til at spille sammen. Kunstnere bruger værkstedet til at undersøge og eksperimentere med den digitale teknologis muligheder.

500 kunstnere er medlem af CRAC. Dertil kommer en række udenlandske kunstnere, der løbende besøger og bruger stedet. For at blive medlem skal man have dokumenteret kunstnerisk erfaring med digital teknologi.

CRAC fik 10 mio. kr. i startbevilling, bl.a. fra det svenske kulturministerium. CRAC fik desuden en driftsbevilling på 600.000 kr./år. Denne bevilling har vist sig at være alt for lille.

I Danmark findes der i dag ikke et selvstændigt offentligt medieværksted for kunstnere, men der findes en række mindre, der bl.a. er tilknyttet de kunstneriske uddannelser. Arbejdsgruppen mener, der er behov for en udvidelse af værkstedsfaciliteterne, der gør det muligt for kunstnere at komme til at arbejde med de nye digitale medier. Sådant et værksted er vigtigt for kunstens bidrag til den fremtidige udvikling af de digitale medier.

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der oprettes et eller flere medieværksteder, hvor kunstnere og andre, der har kvalificerede forslag til kunstneriske og kreative digitale projekter, som ikke umiddelbart anses for at have kommercielle muligheder, kan få adgang til digitalt udstyr og vejledning i dets benyttelse i et tværfagligt miljø. Det er vigtigt, at der knytter sig et adgangskrav til brug af stedet, der sikrer, at værkstedet får et højt kunstnerisk niveau. Adgangen bør bestemmes af brugernes hidtidige kunstneriske arbejde med de nye medier og ikke af, om de går eller har gået på en kunstnerisk uddannelse.

Værkstedet kan:

- have selvstændig bestyrelse med bred repræsentation fra kunstlivets institutioner (lærestalter mv.). Bestyrelsen fastlægger de overordnede retningslinier for værkstedets drift og nedsætter tillige en kvalificeret projektredaktion, der vil være den instans, der vurderer ansøgninger om ophold, projektstøtte mv.
- have tilknyttet teknikere
- tilbyde artist-in-residencies for både danske og udenlandske kunstnere (2-3 ad gangen i 2-12 måneder)
- tilbyde adgang for en bred gruppe af kunstnere: billedkunstnere, designere og forfattere (herunder også dem af dem, der arbejder med computerspil)
- tilbyde forelæsninger og undervisningsforløb samt efteruddannelse til kunstnere.

Værkstederne skal være selvstændige institutioner, men da det er vigtigt at sikre, at de bliver del af et fagligt miljø, bør de etableres i tilknytning til en eller flere eksisterende institutioner, som råder over relevante kompetencer. Det kan være:

- en kunstnerisk uddannelsesinstitution, der råder over it-kompetence
- et universitet eller højere læreanstalt, som arbejder med de kreative muligheder i digitale medier
- det kulturelle iværksættermiljø, der er under etablering på Holmen i København.

9.4 Forskning

I takt med udviklingen af den digitale teknologi er der opstået et behov for udforskning af nye emner og områder. Den teknologiske udvikling går stærkt, og det er vigtigt, at kunstnere får mulighed for at eksperimentere med den nye teknologis anvendelsesmuligheder og undersøge, hvad udbredelsen og udviklingen af de nye medier betyder for måden, vi lever og interagerer med hinanden på. Den kunstneriske udforskning af den digitale teknologi skal med andre ord styrkes.

I Sverige har man satset stort på forskning og udvikling inden for multimedieområdet. Man har f.eks. i 1998 oprettet Interactive Institute, hvis hovedformål er at udvikle nye former for menneskelig og social interaktion gennem innovativ anvendelse af de digitale medier. Institutet er et multidisciplinært forskningsinstitut, som arbejder i grænselandet mellem kunst, teknik, videnskab og erhvervsliv. Institutet samarbejder med universiteter og højskoler, erhvervsliv og samfundsinstitutioner. Instituttets forskere udvikler innovative ideer og prototyper, som fører til nye produkter og tjenester. Der er i alt syv såkaldte forskningsstudier under instituttet, som ligger i Gøteborg, Mamø, Stockholm og Umeå. Studierne har hver deres fokus, men samarbejder.

Der er gennem de sidste år opstået en række mindre forskningsmiljøer på multimedieområdet i Danmark. De findes både ved universiteterne og de kunstneriske uddannelsesinstitutioner. Som eksempler kan nævnes:

- Aalborg Universitet, hvor humanister og dataloger arbejder sammen i det såkaldte Virtual Reality Media Lab, der er åbent for – og bruges af – næsten alle studieretninger
- Arkitektskolen i Aarhus, der har etableret et forsknings-samarbejde med Aalborg Universitet og Aarhus Universitet

Kunstnerisk udforskning af teknologien:

Corpus Supra Evolucion – at beklæde mennesket med styrke

Forestil dig en dragt, der gør dig i stand til at løfte op til 800 kg eller mere. Forestil dig dernæst alle de muligheder, dragten ville åbne op for, som f.eks. færre fysiske lidelser og hjælp til at flytte murbrokker i jordskælvsramte områder.

Sådan en dragt har designeren Alex Soza skabt. Dragten, Corpus Supra Evolucion, er tænkt som en hjælp til fysisk aflastning i såvel daglige som professionelle situationer.

Ved at kombinere sit fag med sin interesse for teknologi har Alex Soza fundet et "hul" i beklædningsindustrien, hvor der er plads til "intelligent" design og nytænkende tøjløsninger. Dragten er Alex Sozas afgangspjekt fra Danmarks Designskole. Den er sponsoreret af Kulturministeriets Udviklingsfond og Hydra Grene a/s.

- Designskolen i København, hvor man i disse måneder er i færd med at udvikle skolens strategiplan for de kommende år. Ifølge planen vil skolen blandt andet skulle udvikle en forskningsbaseret designuddannelse (bl.a. med ph.d.-studerende), efter og videreuddannelsesaktiviteter og opgradere skolens teknologiske faciliteter.
- IT-højskolen i København, hvor 3 forskere og 8 ph.d.-studerende arbejder på linjen for digital kommunikation og æstetik med både praktiske og teoretiske aspekter af den nye teknologi.

Mange af de eksisterende institutioner har oparbejdet en værdifuld erfaring på multimedieområdet og etableret de meget dyre nødvendige teknologiske faciliteter. Arbejdsgruppen mener, det er vigtigt at styrke og videreudvikle den forskning og det samarbejde, der allerede er i gang.

Målet er ikke at iværksætte yderligere teknisk forskning, men at få kunstnerne involveret i de eksisterende forskningsmiljøer. Der skal skabes miljøer, hvor dataloger, ingeniører og andre teknikere sammen med kunstnere kan udforske de nye medier og drage nytte af hinandens kompetencer i forhold til både innovation og eksperimenter med den eksisterende teknologiske anvendelsesmuligheder. Der ligger et stort potentiale for både teknikere, kunstnere og samfundet generelt i sådan et samarbejde.

Arbejdsgruppen peger derfor på, at det er vigtigt, at de kunstneriske uddannelsesinstitutioner:

- etablerer og udvider både forsknings- og uddannelsessamarbejde inden for kunst, design og teknik med andre uddannelsesinstitutioner.

Arbejdsgruppen foreslår endvidere :

- at der oprettes 25 stipendier til kunstnere i tilknytning til arbejdsophold ved et eller flere af de nuværende danske eller udenlandske miljøer – ansøgerne behøver ikke nødvendigvis have en akademisk uddannelse bag sig.
- at behovet for en udvidet forskningsindsats på det kunstneriske multimedieområde undersøges nærmere

- at Kulturministeriet sideløbende hermed nærmere undersøger initiativer, der er taget i Sverige (Interactive Institute) og andre lignende initiativer med henblik på at vurdere om tilsvarende initiativer skal tages i Danmark.



PLUMMER

10

OPHAVSRETEN

10.1 Ophavsrettens stigende betydning

Udvalgets arbejde tager sit udgangspunkt i kunstens verden. Der knytter sig visse immaterielle rettigheder til kunst. Disse rettigheder er ikke beskyttet af almindelige ejendomsretlige regler, men af ophavsretten, der sikrer, at ophavsmanden ejer retten til sine frembringelser og kan kontrollere udnyttelsen heraf. Arbejdsgruppen finder, at den ophavsretlige beskyttelse er et helt centralt udgangspunkt for de problemstillinger, som debatten om kunsten i netværkssamfundet rejser. Det er således vigtigt, at de juridiske og tekniske forudsætninger for kunstens og kunstnernes vilkår i netværkssamfundet er på plads.

Ophavsretten får en stadig stigende betydning i informations-samfundet, da en stor del af indholdet i de digitale medier og tjenester består af værker og andre frembringelser, der nyder ophavsretlig beskyttelse i Danmark og i udlandet. Det drejer sig ikke alene om musik, billeder, tekster og film, men også om den skabende virksomhed, der ligger bag frembringelsen af edb-programmer og databaser.

10.2 Den juridiske beskyttelse

Ophavsrettens grundprincipper blev første gang kodificeret på internationalt plan i 1886, hvor Bernerkonventionen – ophavsrettens internationale grundlov – så dagens lys. I dag har hovedparten af verdens lande tilsluttet sig denne konvention.

Filosofien bag ophavsretten er, at det generelt er i samfundets interesse at have retsregler, der beskytter kreativ virksomhed for derved at give kunstnerne et incitament til at fortsætte deres kreative produktion. Hvis samfundet ikke yder en vis beskyttelse til de kreative kræfter, er der på længere sigt en reel fare for, at der ikke vil blive produceret nyt indhold i form af kunst og litteratur mv.

Ophavsretten sikrer, at ophavsmanden/kunstneren har en immateriel ejendomsret til det frembragte værk, og at udnyttelse af værket som udgangspunkt kræver ophavsmandens samtykke.

På samme tid er det nødvendigt at sørge for, at ophavsretten ikke kommer til at lægge for snærende bånd på samfundsnyttige funktioner. Der må findes en rimelig balance mellem hensynet

til rettighedshavernes økonomiske interesser og hensynet til befolkningens adgang til tilgængelig information. Det er vigtigt, at det er muligt for blandt andet biblioteker og undervisningsinstitutioner at kunne gøre brug af ophavsretligt beskyttet materiale på rimelige vilkår.

På grund af den globale udveksling af varer og tjenesteydelser, hvor de digitale tjenester ikke kender landegrænser, er det ikke tilstrækkeligt at foretage en national regulering af ophavsretten. Det er nødvendigt at finde internationale løsninger, der fastlægger nogle grundlæggende spilleregler. På den baggrund blev der i 1996 vedtaget to "internettraktater" inden for WIPO (World Intellectual Property Organisation) (WIPO Copyright Treaty (WCT) og WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT)). Det centrale i disse traktater har været at fastslå, at rettighedshaverne har en eneret til at bestemme over alle former for digital udnyttelse af deres værker, for eksempel ved spredning via internettet. Endvidere indeholder traktaterne bestemmelser om beskyttelse af tekniske foranstaltninger såsom kopispæringer, kodningssystemer og lignende, som rettighedshaverne anvender for at sikre sig mod uautoriseret brug af deres værker. Traktaterne er indtil i dag ratificeret af ca. 21 lande, heriblandt USA.

Med henblik på at samtlige EU-lande kan ratificere WIPO-traktaterne samt at harmonisere EU-landenes lovgivninger om ophavsret og ophavsretsbeslægtede rettigheder med særlig sigte på de nye digitale udnyttelsesmuligheder i informationssamfundet, er der i forsommeren 2001 efter langvarige forhandlinger vedtaget et direktiv om ophavsretten i informationssamfundet. Direktivet skal indarbejdes i lovgivningen inden udgangen af 2002.

Direktivet indebærer generelt en styrkelse af rettighedshavernes beskyttelse ved en harmonisering af de ophavsretlige grundbejtelser.

Direktivet fastslår, at det er ulovligt at omgå tekniske beskyttelsesforanstaltninger uden samtykke fra rettighedshaverne. Det er endvidere forbudt at fremstille, importere, markedsføre, distribuere og besidde i kommercielt øjemed udstyr, der kan bruges

til at foretage en ulovlig omgåelse. Endelig indeholder direktivet en beskyttelse mod manipulation med kodningssystemer ("digitale vandmærker").

10.3 Digital kopiering

Udviklingen på det digitale område har i de senere år medført, at der – ikke mindst via internettet – sker en omfattende uautoriseret kopiering af især musik. Denne udvikling indebærer en alvorlig trussel mod den normale omsætning af cd-skiver, bånd mv. og dermed også en trussel mod det økonomiske grundlag for den kunstneriske virksomhed.

Den 29. maj 2001 vedtog Folketinget en ændring af ophavsretsloven, hvorefter det er lovligt at tage en digital kopi til personlig brug inden for husstanden. Kopieringen skal ske på baggrund af et lovligt forlæg. Begrundelsen for lovændringen var et ønske om at tilpasse lovgivningen til den teknologiske udvikling.

I forbindelse med behandlingen af lovforslaget har kunstnerorganisationerne i Danmark peget på, at der er behov for en tilpasning af den gældende båndvederlagsordning ("blankbåndsafgiften") til den digitale udvikling. Kunstnerorganisationerne foreslår, at vederlagsordningen i fremtiden bør udformes på en sådan måde, at den ikke kun omfatter alle former for optagemedier, såvel analoge som digitale, men også alle former for optage- og kopieringsudstyr.

It-branchen har udtalt sig imod indførelse af vederlag på it-udstyr. Dette begrundes blandt andet med, at det vil være i strid med regeringens vision om at gøre Danmark til verdens førende it-nation. Vederlag på it-udstyr vil have en række negative konsekvenser for udbredelsen og anvendelsen af it-udstyr i samfundet. It-branchens holdning er, at betaling til rettighedshaverne for brug af digitalt indhold skal ske direkte mellem rettighedshavere og brugere og skal relateres til den konkrete brug af værket, da der ved anvendelse af nye teknologiske værktøjer kan etableres en direkte betaling mellem rettighedshaverne og brugerne.

Kulturministeriet har på denne baggrund nedsat en teknisk arbejdsgruppe, der nærmere skal belyse mulighederne for en ændret og rimelig kompensationsordning i Danmark.

10.4 Clearing af rettigheder

Der er stor interesse for at benytte beskyttede værker på internettet. Men billeder, musik og andre beskyttede værker kan kun gengives på nettet, hvis rettighedshaverne har givet tilladelse til det. I nogle tilfælde er rettighedshaverne tøvende over for at give tilladelse til digital distribution, fordi man frygter ukontrollabel viderekopiering. I andre tilfælde kan det være vanskeligt at finde frem til, hvem der har rettighederne. Og endelig sker det ofte, at man afstår fra at gengive et værk, fordi man ikke ønsker at betale den pris, som rettighedshaverne forlanger for det. Det sidstnævnte er f.eks. forekommet i en række tilfælde, hvor danske museer har ønsket at bringe digitale gengivelser af nyere kunstværker på deres hjemmesider. Biblioteker, museer mv. har efter direktivet om ophavsretten i informationssamfundet mulighed for frit at stille kunstværker, der indgår i en samling, eller som udstilles (bestandskataloger og meddelelser om udstilling mv.) til rådighed online, såfremt det sker på stedet i de nævnte institutioner – det vil sige til gennemsyn på museet eller biblioteket. Enhver onlinetransmission ud af disse institutioner kræver samtykke fra rettighedshaveren. Der er således efter direktivet kun hjemmel til at lave analoge bestandskataloger, hvis det skal ske uden samtykke fra rettighedshaveren.

Sådanne tilfælde fører ofte til, at ophavsretten opfattes som en hæmsko for formidlingen af kunst og kultur på internettet. Frem for et ophavsretligt problem er der dog snarere tale om vanskeligheder ved at opnå enighed med rettighedshaverne om prisen for udnyttelsen. Da udnyttelsen af de digitale rettigheder endnu kun er i sin vorden, er både rettighedshavere og brugere ofte usikre på, hvad udnyttelsen bør koste. Og rettighedshaverens bekymring for viderekopiering kan medføre et krav om en højere pris. Men efterhånden som de tekniske muligheder for kopikontrol tages i anvendelse, og efterhånden som der danner sig et egentligt marked for salg af digitale ydelser, må det forventes, at man når frem til et prisniveau, hvor rettighedshavere og brugere kan mødes. Men det kræver forhandlingsvillighed

fra begge sider. Denne markeds-mæssige konflikt mellem to parter kan ikke løses ad lovgivningsvejen.

Et andet problem er de tilfælde, hvor brugerne af rettigheder (eksempelvis dagblade, radio/tv, biblioteker og museer) kan have svært ved at finde ud af, hvem der har rettighederne til et givet værk, eller hvor clearingen af rettigheder bliver vanskeliggjort, fordi der skal forhandles rettigheder med mange forskellige rettighedshavere. I Danmark er der tradition for at anvende lovbestemte aftalelicensordninger til at løse sådanne problemer.

Aftalelicensen er udtryk for en form for kollektiv forvaltning af rettigheder, hvor en bruger kan opnå adgang til at benytte alle værker inden for en bestemt værkstype ved at indgå en aftale med en dertil godkendt organisation. Aftalelicensen giver brugeren ret til at benytte andre værker af samme art, også selvom ophavsmanden til disse værker ikke er repræsenteret af organisationen. Ikkerepræsenterede ophavsmænd kan dog i visse tilfælde nedlægge forbud mod brug af deres værker.

Der kan muligvis være behov for lovhjemmel til nye aftalelicensordninger, der kan fremme clearingen af rettigheder til udnyttelse af værker på internettet. Dette bør overvejes i forbindelse med den forestående ændring af ophavsretsloven.

”På grundlag af de drøftelser, vi har haft med aktører fra kulturbranchen og it-området, er det vores påstand:

- at internettet bliver en væsentlig distributionskanal for en stor del af den kulturelle produktion
- at der vil ske væsentlige ændringer i den hidtidige værdikæde
- at det vil gå hurtigt”.

NYE ØKONOMISKE MEKANISMER

11

11.1 Indledning

I kapitlerne om musik, film, litteratur, billedkunst, netkunst og interaktiv fiktion har vi bl.a. redegjort for en række eksempler på, hvordan musik, video og tekster distribueres digitalt, og for de potentialer, som digital distribution repræsenterer. Vi har konstateret, at salg og distribution over nettet endnu spiller en meget begrænset økonomisk rolle.

Selv på musikområdet, hvor digitaliseringen er slået kraftigst igennem, sker der kun et begrænset salg via nettet. Den vigtigste økonomiske konsekvens af MP3-formatets store popularitet er virkningerne af den ulovligt kopierede musik, som distribueres via internettet.

Udbredelse af film/video over internettet har hidtil været begrænset af båndbredden. Der er megen video at finde på nettet, men den gengivelses kvalitet, man opnår ved at se video over et almindeligt modem, gør ikke internettet til et kommercielt attraktivt medium. Den begrænsede båndbredde betyder, at ulovlig kopiering endnu ikke er noget stort problem. Men denne situation forventes at ændre sig med øget båndbredde og bedre komprimeringsteknikker.

For litteraturens vedkommende konstaterer vi tilsvarende, at en række eksperimenter med e-bøger ikke har kunnet forstyrre den traditionelle værdikæde. Skønlitteratur læses fortsat på papir.

I Teknologisk Instituts analyse af udvalgte kulturelle erhverv, udarbejdet for Erhvervsministeriet og Kulturministeriet i efteråret 2000, konstateres det:

Digitaliseringens betydning for medieudvikling er uomtvistelig. Det er ikke ensbetydende med, at de nye medier fortrænger de gamle. Den metamorfose, som internettet påtvinger medieverdenen, skaber et nyt komplekst, og på mange måder radikalt anderledes, mediebillede.

De kendte værdikæder ændres, enkelte led kan springes over, og nye kommer til. Det skaber både muligheder og trusler for de traditionelle mediekoncerner. Det er dog forhastet at spå de traditionelle medier en hurtig død. Der er fortsat en stor usikkerhed om udbygningstakten i bredbåndskapacitet, og historisk set har gamle medier altid forstået at udnytte ny teknologi.

Vi har drøftet digitaliseringens betydning for medieudviklingen med en række repræsentanter for den danske musik-, film- og litteraturbranche, og det er vores vurdering, at der hos de etablerede danske bog- og musikudgivere også i dag er en betydelig tøven over for digitaliseringen.

Det har været et udbredt synspunkt:

- at digitaliseringen indtil videre kun vil få begrænset betydning
- at de etablerede aktørers rolle ikke vil ændre sig væsentligt
- at de nuværende forretningsmodeller ikke vil blive væsentligt forandret foreløbig.

Dette er ikke arbejdsgruppens synspunkt. På grundlag af de drøftelser, vi har haft med aktører fra kulturbranchen og it-området, er det vores påstand:

- at internettet bliver en væsentlig distributionskanal for en stor del af den kulturelle produktion
- at der vil ske væsentlige ændringer i den hidtidige værdikæde
- at det vil gå hurtigt.

Digitaliseringens eventuelle gennembrud forudsætter:

- en digital infrastruktur, som gør det muligt gennem internettet at tilbyde et indhold med tilstrækkelig kvalitet til et tilstrækkeligt stort publikum
- en effektiv og sikker ”digital rights management”, dvs. systemer, der gør det muligt for rettighedshaverne at distribuere og sælge digitalt indhold mod betaling uden risiko for piratkopiering og på en måde, som er nem og attraktiv for brugerne
- et bredt publikum, som er villig til at betale for et digitalt indhold på nettet.

11.2 Digital infrastruktur

I Danmark har mere end 2/3 af befolkningen adgang til internettet, og dette giver et godt grundlag for distribution af f.eks. musik og litteratur, der ikke stiller store krav til båndbredde. Der er således ikke nogen væsentlige tekniske eller kapacitetsmæssige hindringer for digital distribution af musik og tekst, selvom større båndbredde vil gøre det væsentligt mere attraktivt for brugeren at downloade musik.

Video stiller derimod væsentligt større krav til båndbredde, og det vil i dag kun være de relativt få internetbrugere med adgang til ADSL eller tilsvarende, der vil kunne modtage video i en rimelig kvalitet.

ADSL forventes at få en stærkt stigende udbredelse i løbet af de nærmeste år. Dertil kommer, at der i løbet af et par år vil blive etableret et landsdækkende, jordbaseret sendenet til digitalt tv, som gør det muligt at supplere sædvanlig tv-broadcast med digitale tjenester. En stor udbredelse af bredbåndsadgang forudsætter, at der kan tilbydes bredbåndstjenester med et indhold, der er så attraktivt for et bredt publikum, at en stor del af befolkningen er villig til at betale for det. Og netop adgangen til et bredt udvalg af video – fra spillefilm til nyhedsprogrammer – vil kunne være en måske afgørende drivkraft for efterspørgslen efter bredbånd.

11.3 Digital rights management

Forudsætningen for, at rettighedshaverne kan udnytte deres rettigheder til at distribuere og sælge værker i digital form på internettet eller på andre måder, er, at rettighedshaverne kan kontrollere udnyttelsen af værkerne, så uønsket viderekopiering undgås. Det er af helt afgørende betydning for udbredelsen og succesen for digital distribution, at dette kan ske på sikker vis for rettighedshaveren, således at der stadig bevares en vis kontrol med den videre udnyttelse af værkerne.

Pay per burn

EMI har indgået en aftale med mediaselskabet Roxio, der giver adgang til at brænde musik fra internettet. Betalingen skulle ske som betaling for hver brændt cd ("pay per burn").

Arbejdsgruppen konstaterer, at det nu er teknisk muligt at beskytte indholdet i de enkelte digitale værker mod uautoriseret spredning. Det kan være i form af kryptering, der beskytter mod ulovlig kopiering, da man ikke kan få adgang til indholdet. Der kan også indsættes digitale vandmærker, hvori der er indkodet oplysninger om, hvilke rettigheder der er knyttet til værket, oplysninger om rettighedshaveren mv. Disse vandmærker kan dels fungere som en verifikation af, at værket er erhvervet på lovlig vis, men de kan også afsløre, om der er tale om en piratkopi, som så kan opspores ved hjælp af vandmærket. Denne form for beskyttelse kan dels begrænse den ulovlige kopiering, dels begrænse skadevirkningerne ved hacking.

Der kan endvidere indsættes begrænsninger, der kun giver adgang til at benytte værket enten et bestemt antal gange eller i en afgrænset periode. Der kan også gives adgang til at fremstille et enkelt eller et begrænset antal eksemplarer af værket. Endelig vil adgangen til værker og databaser kunne styres med adgangskontrollerende mekanismer.

Arbejdsgruppen har fået demonstreret eksempler på sikker digital distribution. Det er arbejdsgruppens opfattelse, at den tekniske beskyttelse er tilgængelig på et acceptabelt niveau, og at de kunstneriske brancher (pladeselskaber, litterære forlag mv.) må forventes at tage dem i anvendelse.

Markedet er i dag ved at udvikle tekniske standarder for opløsning og vandmærkningsteknologi, således at beskyttelse mod misbrug af ophavsretligt beskyttet materiale styrkes ved hjælp af teknologiske løsninger. Der kan eksempelvis vedtages en lav opløsning i forhold til billedgengivelse, således at de professionelle brugere ikke vil kunne bruge kopier fra nettet i den videre produktion.

11.4 Beskyttelse og håndhævelse af rettigheder

Som det fremgår af det ovenstående, findes der i dag tekniske løsninger, der gør det muligt for rettighedshaverne at sælge og distribuere værker digitalt på en sikker og kontrolleret måde. Disse løsninger vil blive understøttet af den kommende lovgivning.

Løsningerne vil kunne være et redskab til bedre udnyttelse af rettighederne for både rettighedshavere og brugere. Men det forudsætter, at der ikke i væsentligt omfang sker omgåelse af rettighederne ved ulovlig spredning af værker på nettet. I dag findes der på internettet en stor mængde af ophavsretligt beskyttet materiale, som er lagt ud uden kunstnernes samtykke, og der sker en omfattende kopiering heraf. Napster er det meget omtalte eksempel herpå, men andre lignende tjenester er fulgt i Napsters fodspor.

Napster-kloner

Efter Napsters lukning er der kommet flere andre tjenester til (bl.a. Aimster). Visse tjenester adskiller sig afgørende fra Napster, idet der ikke er nogen central database og dermed ikke nogen juridisk person og nogen at sagsøge. Der kan eksempelvis nævnes Gnutella og videreudviklinger heraf (Bear-Share, Lime-Wire, Toad-Node og Mojonation).

Arbejdsgruppen har overvejet, hvordan denne ulovlige spredning af musik og andre beskyttede værker kan bremses.

En mulighed kunne være at fastsætte regler for, hvor hurtigt en internet-udbyder skal fjerne ulovligt materiale fra en hjemmeside efter at være blevet gjort opmærksom på tilstedeværelsen heraf. En øget efterforskningsindsats og afklaring af rettigheder og pligter på nettet ville formentlig også fremme mulighederne for at håndhæve ophavsrettigheder på internettet.

Dette er komplekse problemstillinger, som arbejdsgruppen ikke med den givne tidsramme har haft mulighed for at gennemarbejde. Arbejdsgruppen foreslår derfor:

- at der nedsættes et særligt tværministerielt udvalg på dette område (med deltagelse af blandt andet Justitsministeriet), der skal vurdere mulighederne for en lovgivning, der kan bremse ulovlig spredning af beskyttede værker på internettet
- at det internationale aspekt skal inddrages i arbejdet.

I Kulturministeriet og Erhvervsministeriets kultur- og erhvervspolitiske redegørelse fra 2000 identificeres de europæiske rammebetingelser (herunder de rettighedsmæssige) for indholdsproduktion til de nye medier som et indsatsområde for de to ministerier. Spørgsmålet om indgreb mod ulovligt materiale på internettet bør indgå i dette arbejde.

Herudover foreslår arbejdsgruppen:

- at rettighedshavernes organisationer i samarbejde med Kulturministeriet iværksætter en oplysningskampagne, der kan formidle ophavsrettens principper og opbygge forståelse for kunstnernes rettigheder.

Softwareindustrien har tidligere vist, at det kan lade sig gøre at skabe et særdeles bæredygtigt marked for let kopierbare digitale produkter ved hjælp af en kombination af kopibeskyttelsesteknikker og information til brugerne. Der findes som nævnt nu systemer for Digital Rights Management, som giver rettighedshaverne mulighed for at distribuere og sælge musik, film og tekst på nettet uden risiko for piratkopiering og på en måde, som er let at håndtere for brugeren. Dette giver mulighed for nye forretningsmodeller, f.eks. således at forbrugerne i frem-

tiden betaler gennem faste abonnementsordninger, eller hver gang musikken aflyttes.

Problemet er ikke kun at udvikle systemer, der er sikre og effektive. Hvis systemer skal kunne accepteres af et stort publikum, er det nødvendigt at nå frem til standarder, der gør det let for den almindelige bruger at hente musikfiler fra forskellige indholdsleverandører og afspille dem på forskellige apparater.

The Secure Digital Music Initiative, som er et samarbejde mellem stort set alle vigtige aktører i den internationale musik- og softwareindustri, er et forsøg på at løse disse problemer. Det er endnu ikke lykkedes at nå til enighed om en standard.

11.5 Gratisproblematikken

Næsten alt indhold på internettet har hidtil været gratis. Det har nu vist sig, at en del af dette udbud har været baseret på urealistiske forventninger til fremtidens indtjeningsmuligheder. Mange indholdsudbydere har baseret deres virksomhed på annonceindtægter, men på det seneste har disse indtægter været faldende. Et stort antal indholdsudbydere vil blive tvunget til at finde nye forretningsmodeller, hvis de vil overleve. Efter al sandsynlighed vil regningen i en eller anden for havne hos brugerne. Under alle omstændigheder vil de brugere, der ønsker adgang til et kvalitetsindhold på nettet, blive nødt til at betale for det.

Det er arbejdsgruppens påstand, at brugerne gerne vil betale på internettet, hvis

- de kan få noget, de gerne vil have, f.eks. kvalitetsindhold og et stort udvalg
- der er en række sikre betalingsmuligheder
- de ikke kan få det samme indhold gratis andre steder.

Det vil være nødvendigt at finde løsninger, hvor brugerne undgår ustandseligt at skulle gøre brug af deres betalingskort. Der kan tænkes forskellige løsninger, f.eks. micropayments eller abonnementsordninger. Det er også blevet foreslået, at internetoperatørerne betaler for adgangen til indholdet og sender regningen videre til brugerne.

11.6 Konsekvenser for dansk kulturproduktion

Det vil have nogle vigtige konsekvenser for de danske kulturerhverv, hvis de digitale medier bliver den vigtigste distributionskanal for musik, video og tekst:

- Digitaliseringen må forventes at betyde en skærpet international konkurrence for de udgivelser, der henvender sig til det brede publikum. De store internationale udbydere vil jo få direkte adgang til det danske publikum og publikum vil have adgang til et globalt udbud af nye og ældre udgivelser.
- Der vil være en risiko for, at nogle få store, globale aktører opnår dominerende status som leverandører af indhold i de digitale medier, fordi lancering af nye udgivelser kræver meget store markedsføringsudgifter.
- Digitaliseringen må forventes at betyde en væsentlig reduktion i distributionsomkostningerne. Dette bør være en fordel for en dansk indholdsproduktion, som – i hvert fald i den udstrækning den er dansksproget – er begrænset af størrelsen af det danske marked.

Digitaliseringen vil kunne rumme væsentlige fordele for den mere nicheprægede del af den danske kulturproduktion. Der udgives her i landet et relativt stort antal cd'er og bøger, som kommer i meget små oplag, og som sælges i et endnu mindre antal eksemplarer. Disse udgivelser er ofte vanskelige at finde hos boghandlere og musikforhandlere, fordi der kun er få forhandlere, der tager dem hjem, og ofte er de helt ude af markedet et år eller to efter udgivelsen. I digital form og med distribution via nettet vil sådanne smalle udgivelser kunne være tilgængelige for det publikum, der måtte interessere sig for dem. Der er derfor en betydelig kulturpolitisk interesse i at muliggøre en digital distribution af mere smalle kvalitetsudgivelser – hvad enten der er tale om musik, film, litteratur eller multimedieproduktioner.

Arbejdsgruppen finder derfor, at der bør gennemføres et eller flere konkrete forsøg med digital distribution og salg af kulturprodukter.

Et sådant forsøg bør give publikum adgang til en omfattende base af digitaliserede værker. Muligheden for at vælge mellem et meget stort antal titler skal gøre forsøget attraktivt for brugerne

og samtidig give rettighedshaverne mulighed for en bedre udnyttelse af bagkataloget. Forsøget bør baseres på et samarbejde mellem det offentlige og de private producenter og rettighedshavere. Der må være en klar opdeling mellem, hvad der er en public service-opgave – og dermed kan støttes af offentlige midler – og hvad der kan fungere på markedsmæssige præmisser.

I princippet kan et sådant forsøg gennemføres inden for både musik, film og litteratur. Arbejdsgruppen vil dog pege på musikken som det område, hvor det i den aktuelle situation vil være naturligt at gennemføre forsøget. Der foregår allerede i dag en omfattende, men mere eller mindre ulovlig, distribution af musik via internettet, og de store internationale musikproducenter forbereder sig på at gå i gang med salg via nettet.

11.7 Digital distribution af musik

Når danske musikproducenter ikke i noget væsentligt omfang er begyndt at udnytte mulighederne for digital distribution, skyldes det ikke kun, at sikre systemer for Digital Rights Management først for nylig er blevet en realitet. Der er en række markedsmæssige faktorer, som har bremset udnyttelsen af de digitale muligheder:

- Der er ikke mellem de store aktører på det globale musikmarked enighed om en standard for digitalt salg og distribution.
- Hidtil har musikbranchen levet af at producere cd'er med omkring en times spilletid, oftest bestående af et antal numre. Man sælger så at sige musikken i bundter. Internetdistribution lægger op til salg af enkelte numre. Det vil være let at sælge hittene, men sværere at få indtægter på de numre, som tidligere kunne sælges som en del af et album. Producenterne har således en interesse i at fastholde cd-distributionen for at kunne blive ved at sælge album.
- Producenterne har for de indspilninger, der bare er nogle få år gamle, ofte ikke de digitale rettigheder. I disse tilfælde har kunstnerne rettighederne til digital udgivelse. Pladeselskaberne kan således ikke uden videre udgive bagkataloget i digital form.

På den ene side kan pladeselskaberne således have gode grunde til at søge at opretholde den nuværende forretningsmodel. På den anden side er der så store og indlysende fordele ved inter-

netdistribution, at det kun vil være et spørgsmål om tid, før de store internationale aktører begynder at tage det nye medie i anvendelse. Spørgsmålet er, om de danske indholdsproducenter er med, når det digitale tog begynder at køre.

11.8 Phonofile

De danske rettighedshaverorganisationer for musik er sammen med Statsbiblioteket indgået i et samarbejde om et projekt for digital lagring og formidling af dansk musik. Projektet er kaldt Phonofile efter et tilsvarende projekt, der er igangsat i Norge.

Rettighedshaverne bag projektet er såvel ophavsmændene (samlet i KODA), som de udøvende musikere (samlet i GRAMEX) og pladeproducenterne, forenet i IFPI.

Statsbiblioteket, der er pligtaffleveringsbibliotek for musik, har bl.a. til opgave at registrere og bevare alle danske musikudgivelser. Pligtaffleveringsloven sikrer, at alle nye udgivelser afleveres til biblioteket, der har en samling af alle musikoptagelser, der er udgivet i Danmark. Ideen i Phonofile er at digitalisere hele denne samling og lægge den i en samlet database. Denne musik vil være til rådighed for statsbibliotekets brugere på selve biblioteket, men ikke uden for.

Musikken i denne base skal gennem en server være til rådighed for rettighedshaverne, som kan vælge at stille den til rådighed for publikum eller til erhvervsmæssigt brug på vilkår, den enkelte rettighedshaver selv fastlægger. Phonofile skal sikre den bedst mulige tekniske beskyttelse af rettigheder, herunder en digital vandmærkning, og varetage klarering af alle rettigheder og forhandlinger med erhvervsmæssige aftagere. Den enkelte rettighedshaver sikres uindskrænket råderet over egne rettigheder.

Initiativtagerne forestiller sig, at hovedvægten fra starten lægges på business to business-anvendelse. Erhvervsmæssige kunder hos Phonofile kunne være radio- og tv-stationer, der kan få leveret musikken direkte i digital form, filmselskaber, der skal bruge underlægningsmusik, detailhandlere til cd on demand, samt internetportaler til internetsalg. Der vil endvidere være muligheder i direkte salg over internettet til private. Små pladeselskaber og evt. individuelle musikskabere vil kunne bruge dette initiativ til salg af deres musik over nettet.

11.9 Forsøg med digitalt salg og distribution af kulturprodukter

Arbejdsgruppen foreslår:

- at Kulturministeriet fremmer et eller flere konkrete forsøg med digital distribution og salg af kulturprodukter
- at det første forsøg vedrører distribution og salg af musik.

Et sådant forsøg skal:

- give publikum adgang til en omfattende base af digitaliserede værker og således øge brugernes mulighed for at få adgang til sjældnere og mere smalle musikudgivelser. Det er muligheden for, at forbrugeren kan få adgang til et langt bredere udbud af dansk musik, der især gør projektet kulturpolitisk interessant.
- kunne styrke kunsternes og producenterens muligheder for at sælge musik, der ligger uden for det mest populære mainstream-repertoire
- kunne bidrage til at styrke kendskabet til dansk musik internationalt
- bidrage til at bringe kunsten ud på internettet som en del af public service på nettet
- baseres på et samarbejde mellem det offentlige og de private producenter og rettighedshavere – der skal i den forbindelse foreligge en klar opdeling mellem, hvad der er en public service-opgave – som dermed kan støttes af offentlige midler – og hvad der kan og skal fungere på markedsmæssige præmisser
- opbygges således, at salgs- og betalingsfaciliteter indbygges i infrastrukturen, så små rettighedshavere (små producenter og individuelle kunstnere) ikke selv skal etablere disse faciliteter
- tilbyde produkter af en tilfredsstillende kvalitet – det store publikum synes at være godt tilfreds med den kvalitet, MP3-formatet kan tilbyde
- give let adgang til at finde og downloade/afspille titler med standardsoftware og –udstyr
- tilbyde en nem og tryk betalingsform – enten i form af micro-payments for enkelte musikstykker eller abonnement for adgang til større musikmængder
- give sikkerhed for, at brugeren ikke relativt let kan hente de samme titler gratis et andet sted.

Dette forsøg skal tjene som demonstrationsprojekt, der kan vise mulighederne for digitalt salg. Erfaringerne herfra vil ikke alene være vigtige for musikbranchen, men vil også kunne bruges inden for andre områder, f.eks. inden for litteratur og kort- og dokumentarfilm. Projektet bør evalueres efter en given periode, bl.a. for at sikre at man undgår monopolisering.

Arbejdsgruppen foreslår endvidere:

- at folkebibliotekerne inddrages i forsøget med digital distribution af musik, så der kan gøres erfaringer med digital distribution via biblioteksvæsenet. Dette forsøg må i sagens natur baseres på en aftale mellem biblioteksvæsenet (Biblioteksstyrelsen) og rettighedshaverne, f.eks. sådan at der indgås aftale om, at en del af bibliotekernes musikindkøb sker digitalt.

”Det er vigtigt, at befolkningen får adgang til et dansk kulturelt indhold af kvalitet på nettet, ligesom det traditionelt har været anset for vigtigt, at der er en dansk produktion af musik, litteratur, film osv. i de gamle medier.”

Redegørelsen side 108



SØG

PUBLIC NETSERVICE - OFFENTLIGHEDENS
ADGANG TIL KVALITETSINDHOLD

12

KALENDER

KULTURNYT

12.1 Behovet for et dansk kvalitetsindhold på nettet

I kapitel 11 har vi fremsat den påstand, at internettet bliver en væsentlig distributionskanal for en stor del af en kulturelle produktion. Vi har også argumenteret for, at brugerne gerne vil betale for et stort udvalg af kvalitetsindhold på nettet. Vi har således en forventning om, at internettet i stigende omfang vil blive brugt til distribution og formidling af kunst og kultur på markeds-mæssige vilkår til et stort publikum.

Det er vigtigt, at befolkningen får adgang til et dansk kulturelt indhold af kvalitet på nettet, ligesom det traditionelt har været anset for vigtigt at der er en dansk produktion af musik, litteratur, film osv. i de gamle medier. Derfor har det været et centralt led i dansk kulturpolitik, at det offentlige støtter produktionen af kulturprodukter på de områder, hvor en kvalitetsproduktion ikke kan foregå på markedsvilkår. Ud fra dette princip er der statsstøtte til filmproduktion (men som hovedregel ikke til biografteater), til forfattere (men som hovedregel ikke til bogproduktion og -distribution), til den levende musik inden for alle genrer (men kun i undtagelsestilfælde til musikudgivelser) og så videre. På samme måde vil der være et behov for en offentlig støtte til sikre adgang til et kulturelt værdifuldt indhold på nettet, som der ellers ikke vil være adgang til.

Uanset vore forventninger til nye digitale forretningsmodeller og større villighed til betaling for digitale tjenester vil der være et indhold af væsentlig kulturel betydning, som er meget velegnet til digital distribution, men som næppe vil kunne formidles over nettet på markeds-mæssige vilkår. Det drejer sig ikke mindst om de mere smalle produktioner, som også i den analoge verden vanskeligt kan produceres og distribueres uden offentlig støtte, og hvor digitalisering indebærer mulighed for en mere effektiv distribution og lagring.

Dertil kommer, at den digitale udvikling rummer en risiko for centralisering og mediekoncentration, som kan betyde, at nogle få gatekeepere kan få en meget dominerende indflydelse på den del af kulturproduktionen, der kan produceres og distribueres på kommercielle vilkår.

Udviklingen af nye betalingsmekanismer og anskaffelsen af rettigheder til kvalitetsindhold inden for såvel musik, bøger og billedkunst som film kræver investeringer, hvor kun de store kapitalstærke aktører kan være med. På musikområdet er det således de store internationale pladeselskaber, der investerer i digitale distributionssystemer. Digitale biografer er et andet eksempel på en investeringskrævende ny teknologi, der kan medføre centralisering og ejerkoncentration på filmområdet, fordi de store distributører opkøber såvel biograferne som produktionsselskaberne. Resultatet kan blive, at magten over det gode indhold glider fra kunstneren til distributøren, der gennem fusioner og opkøb har integreret sig ud i alle led af værdikæden. Også markedsføring er omkostningskrævende og kræver derfor aktører af en vis størrelse. Overfloden af informations- og medietilbud i netværkssamfundet har skabt en form for opmærksomhedsbarriere, hvor kun de største og mest iøjnefaldende begivenheder i mediebilledet får opmærksomhed.

Endelig er det vigtigt at sikre, at danske brugere har adgang til et kulturelt *dansk* kvalitetsindhold på nettet. Det er muligt, at de store globale spillere på musikmarkedet kan tilbyde publikum adgang til et omfattende musikudbud på attraktive økonomiske vilkår. Men der skal også være plads til dansk musik. Det er også vigtigt, at f.eks. den danske litteraturs klassikere er tilgængelige på nettet i pålidelige udgaver, men det er næppe en opgave, de internationale mediegianter vil påtage sig at løse.

Internettet er en guldgrube af information, og nettet vil være det mest anvendte opslagsværk for de unge, der er på vej gennem uddannelsessystemet. Hvis vi skal bevare dansk som et muligt arbejdsprog på alle væsentlige fagområder, og hvis vi skal fastholde dansk kultur og historie som en fundamental del af danskernes ballast, er det vigtigt, at danskerne ikke kun er henvist til engelsksprogede databaser og referenceværker, når de søger information på nettet. Det er nødvendigt at sikre, at der er adgang til kvalificerede danske kundskabsbaser på de væsentligste fagområder. Denne opgave kan ikke løses alene på markedsmæssige vilkår.

Derfor er det vigtigt at sikre kvalitet og mangfoldighed på nettet gennem en public service-indsats, der hvor det er nødvendigt.

Det offentlige bør bidrage til, at der findes fyrtårne af kvalitet, som brugerne kan pejle efter i det store udbud på internettet.

Kort sagt er der efter arbejdsgruppens opfattelse behov for at diskutere en ny form for *public netservice*.

12.2 Et nyt public service-begreb

Public service-begrebet er hidtil anvendt som betegnelse for den radio- og tv-broadcast-virksomhed, som det er en offentlig opgave at finansiere for at sikre befolkningens adgang til et bestemt indhold.

Public netservice er imidlertid noget andet end public service på radio og tv.

- På *broadcast-området* handler public service om at levere en bredt sammensat programflade, der ud fra en samlet vurdering lever op til nogle samfundsmæssige krav om kvalitet og alsidighed.
- På *internettet* er der ikke tale om en programflade, men om et meget omfattende udbud af indhold, som den individuelle bruger kan opsøge a la carte. Her bliver public netservice et spørgsmål om hvilke konkrete indholdselementer, der kræver offentlig medvirken.

Arbejdsgruppen er overbevist om *broadcast-mediernes* styrke og fremtidige fortsatte gennemslagskraft i mediebilledet. Og naturligvis skal broadcast-public service-institutionerne være stærke og uafhængige. Vi anerkender også, at mediekonvergens skaber en ny mere tværmediel virkelighed med et stadig tættere samspil mellem trykte medier, radio/tv og internet. Derfor skal DR og TV 2 naturligvis være tydeligt til stede på nettet, men der er behov for en afklaring af, hvad public service-opgaven omfatter. Men vi tror på, at der trods al tale om mediekonvergens og tværmedielle mediehuse stadig er nogle vigtige forskelle.

Internettet kan ikke konkurrere med broadcast, når det gælder om at sprede båndbreddekrævende indhold (lyd og billeder) til et stort antal mennesker på én gang. Til gengæld er mulighederne for at tilfredsstille individuelle behov langt bedre på nettet.

Internettet er beregnet på et væld af differentierede brugergrupper, der selv aktivt søger indhold i et browsermiljø. *Public net-service er derfor en ny kategori*, der tager udgangspunkt i internettets egne betingelser.

Arbejdsgruppen er klar over, at det ikke er uproblematisk at anvende public service-begrebet på andet end radio og tv. Der er en risiko for, at synspunkterne fra den løbende debat om public service på broadcast-området pr. automatik overføres på debatten om det offentliges rolle på internettet, uanset de forskelle mellem broadcast og nettet.

Vi har overvejet, om man kan finde en anden betegnelse for det offentliges engagement i informations- og kulturformidling på internettet. Men de forskellige alternative betegnelser – som f.eks. offentlig kommunikation, offentligt ejet kunst, offentligt sikret kvalitetsindhold, offentlig kulturservice osv. – er i sidste instans alligevel nogle mere eller mindre søgte omskrivninger af public service. Vi har derfor valgt at fastholde public service-betegnelsen, men med den tilføjelse, at vi vil tale om public net-service for at understrege, at public service på nettet ikke er det samme som public service i broadcast.

12.3 Public net-service

Public net-service bliver et spørgsmål om, hvilket indhold der har en sådan dansk samfundsmæssig og kulturel betydning, at det bør være en offentlig opgave at sikre det på nettet, hvis det ikke kan ske på markedsmæssige vilkår. Underholdning vil f.eks. ikke være public net-service. Nyhedsformidling på nettet bør ligeledes kunne ske på markedsvilkår, men det kan være en offentlig opgave at sikre de rette rammebetingelser. Public net-service drejer sig med andre ord om kvalitet og overskuelighed på *nettets egne præmisser*.

Der er behov for en nærmere analyse af, hvad public net-service mere konkret bør omfatte, og en sådan analyse falder uden for arbejdsgruppens opgave. Vi vil pege på tre former for public net-service, som umiddelbart forekommer relevante:

- Indhold, som produceres af de offentlige institutioner – bl.a. kulturinstitutionerne – som finansieres af offentlige midler, og som naturligt bør stilles til rådighed for borgerne.

- Andet indhold af samfundsmæssig eller kulturel betydning, som ikke kan komme på nettet på markedsmæssige vilkår. Det kan være en offentlig opgave at gøre sådant indhold tilgængeligt på nettet – f.eks. gennem en public netservice-fond.
- Privat produceret indhold af samfundsmæssig og kulturel betydning, som bør kunne tilgængeliggøres på markedsmæssige vilkår, men hvor det kan være en offentlig opgave at skabe de rigtige rammebetingelser for producenterne – snarere end at støtte selve produktionerne. Bladenes nyhedsvirksomhed på nettet kunne være et eksempel.

12.4 Offentligt produceret indhold

Den første form for public netservice drejer sig om indhold, som produceres af eller findes på de offentlige institutioner – bl.a. kulturinstitutionerne. Det Kongelige Biblioteks billedsamlinger kunne være ét eksempel, et andet kunne være Retskrivningsordbogen, som udgives af Dansk Sprognævn. Det er imidlertid vigtigt at understrege, at kulturen kun vil være en del af den samlede public netservicevirksomhed, som også må omfatte bl.a. nyheder, debat, folkeoplysning og borgerinformation.

Web-tv på de kommunale hjemmesider

... vil betyde, at borgerne vil kunne opleve direkte reportager fra byrådsmøder, interviews med politikere, chat mellem borgere og politikere eller foretage en vir-tuel rundtur til kommunens institutioner. Konceptet Kikby.dk er et eksempel på fremtidens kommunale hjemmeside, der tager udgangspunkt i borgerens egen virkelighed – og benytter en kommunikationsform, som er velkendt fra tv med bl.a. netværter, der i levende billeder guider brugeren rundt i kommunen.

Se www.kikby.dk

En del af public netservice vil således være offentlig informationspolitik. Der arbejdes overalt i det offentlige med en forbedring af borgerservice på nettet. Større åbenhed og brugervenlighed, kommunale hjemmesider, hvor brugeren guides rundt af en smilende videostreamet ”vært”, blanketter og formularer udfyldes på nettet, tilmelding, betaling osv. Der er behov for at forholde sig til digital forvaltning i relation til public netservice.

Fra det kulturelle område kan det indhold, som Kulturnet Danmark er indgang til, være et eksempel på kulturel public netservice. Det samme gælder bibliotekernes fælles internetkatalog, bibliotek.dk. Ligeledes må det være en naturlig forpligtelse for museer, arkiver, biblioteker og andre offentlige kulturinstitutioner at digitalisere de relevante dele af deres samlinger og stille dem til rådighed på internettet. Da samlingerne er store, og da digitalisering er ressourcekrævende, vil digitaliseringen af samlingerne kun i begrænset omfang kunne gennemføres inden for institutionernes normale bevillinger.

12.5 Andet indhold af samfundsmæssig eller kulturel betydning

Fokus for denne del af public netservice er indhold af samfundsmæssig eller kulturel betydning, som ikke kan komme på nettet på markedsmæssige vilkår, og som det derfor kan være en offentlig opgave at gøre tilgængeligt på nettet.

Kulturministeriets og Undervisningsministeriets – desværre for-gæves – forslag om at skabe mulighed for en internetudgave af Den Store Danske Encyklopædi er et eksempel på dette. I Norge har staten valgt at udbyde opgaven med at levere en digital norsk national kundskabsbase, der kan stilles til rådighed for bl.a. uddannelsessektoren på nettet.

En anden mulighed er løbende at arbejde for, at vigtige ordbøger og andre referenceværker af national betydning bliver gjort tilgængelige på nettet.

12.6 Rammebetingelser for indholdsproduktion

En politik for public netservice må også beskæftige sig med det indhold, som ud fra en samfundsmæssig betragtning er vigtigt, men som ikke bør finansieres af det offentlige, fordi det som udgangspunkt bør kunne leveres på markedsmæssige præmisser. I sådanne tilfælde kan det være nødvendigt at vurdere, om rammebetingelserne for den pågældende indholdsproduktion i tilstrækkelig grad kan sikre den produktion, som anses for vigtig.

Rammebetingelser, som kan have betydning for indholdsproduktionen, kan for eksempel være mulighederne for kompetenceudvikling, de ophavsretlige regler og mulighederne for at beskytte et indhold, der distribueres via nettet mod piratkopiering. Rammebetingelser for indholdsproduktion kan også omfatte offentlig støtte til dele af produktionsprocessen, samtidig med at det fastholdes, at den egentlige distribution via nettet eller på anden måde skal foregå på markedsmæssige betingelser. Arbejdsgruppens forslag om støtte til produktion af computerspil er et eksempel på dette.

Dagspressen er et eksempel på indholdsleverandører, der spiller en vigtig rolle på internettet som indholdsproducent af bl.a. nyheder, og hvor det kan være relevant at søge at sikre de bedste

Norsk national kundskabsdatabase

Det norske kulturministerium har udbudt opgaven om tilvejebringelse af en national kundskabsbase med søgemuligheder til artikler, billeder, lyd- og videoklip mv. Kundskabsdatabasen, der primært skal rette sig mod brugere på biblioteker og uddannelsesinstitutioner skal give information om Norge, Norges forhold til andre lande og til internationale organisationer. Den skal også formidle almen viden og kultur på norsk med både historiske og aktuelle referencer.

rammebetingelser. Mediekonvergens påvirker vilkårene for dagbladene og andre indholdsleverandører og har dermed betydning for mediernes varetagelse af deres demokratiske funktioner, som bl.a. er at formidle nyheder og andre informationer og at være forum for debat af samfundsmæssig betydning.

12.7 Arbejdsgruppens forslag om public netservice

Arbejdsgruppen foreslår:

- at der formuleres en public netservicepolitik
- at der etableres et public netservice råd, der følger og evaluerer public service-virksomheden på nettet, ligesom der er nedsat et public service-råd, der løbende vurderer, hvorledes DR og TV 2 opfylder public service-forpligtelserne.

Som første led i denne proces foreslår arbejdsgruppen:

- At der iværksættes et udredningsarbejde, som skal fastlægge principper for en public netservice-politik, som kan sikre borgerne adgang til et dansk kvalitetsindhold af samfundsmæssig og kulturel betydning. En del af opgaven vil være at fastlægge grænser for, hvilken indholdsproduktion der bør støttes af det offentlige.

12.8 Vejvisning og navigation

Digitaliseringen kan øge kunstens tilgængelighed, fordi alt kan lægges på internettet, hvor alle i princippet har adgang, og hvor nye interessefællesskaber og netværk opstår hver eneste dag: Ved et enkelt klik med musen kan tekst, lyd eller billeder lægges på nettet, redigeringsprogrammer kan downloades, og viden indhentes gennem portaler, søgemaskiner eller personlige netværk. Pc-brugere fra hele verden sender informationer til hinanden gennem nyhedsgrupper og hjemmesider, og søgemaskinerne gør informationerne praktisk tilgængelige for alle.

Med en public netservice som supplement til det omfattende indhold, der leveres på markedets præmisser, vil brugerne få adgang til et meget omfattende kulturstof. For den enkelte bruger kan stofmængden på internettet allerede i dag virke overvældende. Det kan være vanskeligt at finde frem til det relevante indhold, og det kan være vanskeligt at vurdere validiteten af det indhold, man finder frem til.

De åbne store brede søgemaskiner – Jubii, Kvasir, Google, Yahoo, Altavista – er allerede til stede på kommercielle vilkår, og de er vigtige værktøjer for brugerne. Men der vil være behov for en kvalificeret vejviser til det indhold, der har kulturel og samfundsmæssig betydning. Public netservice er med andre ord ikke kun et spørgsmål om at sikre, at det vigtige indhold er til stede. Det er også nødvendigt at sikre, at brugere kan finde det.

Der findes i dag forskellige *portaler*, der giver en indgang til kunst på internettet.

Et eksempel på en offentlig portal, som er vejviser til kunst og kultur, er *Kulturnet Danmark*, der på www.kulturnet.dk bl.a. tilbyder oplysninger om og links til kulturinstitutioners indhold på nettet samt en kalender over kulturaktiviteter og begivenheder. Andre eksempler er Folkebibliotekernes netguide, www.fng.dk, der giver information om kvalitetsindhold på nettet for forskellige fagområder, og den nyligt etablerede billedkunstportal www.artnet.dk

Portalernes vigtigste funktion er at vise brugeren vej på nettet, både ved hjælp af søgefunktioner, der gør det let for brugeren at finde et bestemt indhold, og ved at gøre brugeren opmærksom på kvalitetsindhold, som brugeren ikke kendte eksistensen af i forvejen. Det er i denne forbindelse vigtigt at være opmærksom på, at udviklingen i brugernes anvendelse af internettet går i retning af en højere grad af specialisering. Bl.a. viser forskellige undersøgelser, at de fleste brugere vender tilbage til de samme relativt få websites. Det betyder bl.a., at de brede internetportalers service ”til alle om alt” er på vej til at blive erstattet af specialiserede dybdeportaler og communities, forstået som websites, hvor brugerne til at begynde med kommer på grund af indholdet, men efterfølgende de bliver på grund af muligheden for interaktive interessefællesskaber med de andre deltagere på sitet.

Det er i denne forbindelse vigtigt:

- at portalerne er tilstrækkelig specifikke og målrettede
- at brugerne inddrages gennem opbygning af communities
- at søgefunktionerne er tilrettelagt ud fra brugernes interesser.

Portal

Oprindeligt betød portal en søgemaskine, der fungerede som indgangsdør til internettet. Her skrev man nogle søgeord, og søgemaskinen fandt de relevante hjemmesider. I dag er portal snarere en bredere samling og beskrivelse af hjemmesider, der indeholder en blanding af f.eks. nyheder, underholdning, information, elektronisk handel, e-mail, chat mv. Søgemaskinen indgår typisk i portalen, men kun som en del af serviceudbuddet.

Deff.dk

Portalen www.deff.dk – Danmarks Elektroniske Forskningsbibliotek – er visionen om et virtuelt bibliotek på nettet. Formålet er at skabe en vel fungerende vidensinfrastruktur, der – også i fremtiden – kan sikre et højt og konkurrencedygtigt uddannelses- og forskningsniveau i Danmark. Portalen giver en samlet indgang til væsentlige informationsressourcer udvalgt efter forskningsmæssig relevans og kvalitet. Der kan søges på fagspecifikke portaler, databaser, linksamlinger mm. Projektet er blevet til i et samarbejde mellem IT- og Forskningsministeriet, Undervisningsministeriet og Kulturministeriet.

Arbejdsgruppen mener, at det er en del af public netservice-opgaven at give brugerne en lettilgængelig og kvalificeret vejledning til kulturindholdet på nettet. Kulturnet Danmark er et eksempel på en portal, der bidrager til at løse denne opgave, men også andre portaler kan medvirke. Bibliotekerne kan spille en vigtig rolle her.

Arbejdsgruppen foreslår

- at Kulturministeriet sikrer, at der som en del af public netservice-opgaven gives en lettilgængelig og kvalificeret vejledning til kulturindholdet på nettet.

KUNST I NETVÆRKSSAMFUNDET

Redegørelse udgivet af: Kulturministeriet, 2001
Design: Bysted HQ
Repro/tryk: Interprint

Redegørelsen er udarbejdet af en arbejdsgruppe
nedsat af kulturminister Elsebeth Gerner Nielsen

Oplag: 2000
ISBN: 87-7960-022-0
Elektronisk udgave ISBN: 87-7960-023-9

Redegørelsen kan købes hos:
Statens Information
Kigkurren 10
Postboks 1300
2300 København S
Tlf. 33379228

Pris: 100 kr. inkl. moms

Kulturministeriets adresse:
Nybrogade 2
1203 København K

Postadresse:
Kulturministeriet
Postboks 2140
1015 København K
Tlf. 33 92 33 70
E-post kum@kum.dk
Hjemmeside www.kum.dk

Alle illustrationer er bearbejdet
i forhold til originaler



Redegørelsen kan læses på ministeriets hjemmeside i en særlig elektronisk udgave, der indeholder links til uddybende materiale og omtalte hjemmesider.