

Mediekonvergens



Af Jonas Herløv Wæver
Kultur- og kommunikationsteori
Afdeling for Film- og Medievidenskab,
Københavns Universitet
03-01-2007
Anslag: 15.288

E-mail:
jonas@offtopicproductions.com

Indhold

MEDIKONVERGENS	1
INDHOLD	2
INDLEDNING	2
MEDIKONVERGENS	2
APPARAT- OG FORMKONVERGENS	3
FUNKTIONALITETSKONVERGENS	4
SPILLEKONSOLLER	5
INDHOLDSKONVERGENS	6
TRANSMEDIALITET	6
REMEDIERING	7
INTERTEKSTUALITET	7
FREMTIDEN	7
KONKLUSION	8
LITTERATURLISTE	10

Indledning

Det, der interesserer mig ved mediekonvergens, er, at det er en teori, der forsøger at forklare en stor del af udviklingen i de moderne medier, både på den tekniske og den indholdsmæssige side. Desværre er det ikke et emne, der er skrevet voldsomt meget om, og en stor del af den litteratur, jeg har fundet, har kun indledningsvis defineret mediekonvergens. Andre bøger, såsom Baldwin's *Convergence* (1996) anlægger en meget teknisk indfaldsvinkel på emnet, og har ikke leveret mange brugbare citater til denne opgave. Ikke desto mindre har den bidraget til en nødvendig baggrundsviden, hvorfor den er endt på min litteraturliste alligevel.

I denne opgave vil jeg forsøge kort at ridse op, hvad mediekonvergens går ud på, og hvad der er skrevet om det i den litteratur, jeg har fundet. Jeg vil ud fra denne viden forsøge at finde svar på det spørgsmål, som har motiveret denne opgave: Hvor vidt vil konvergens række?

Mediekonvergens

Sagt med få ord er mediekonvergens teorien om, at flere medier glider sammen mod ét. Efterhånden som diverse teknologiske apparater bliver mere og mere avancerede, synes de traditionelle medier at samles til færre, mere alsidige fremstillingsformer. To apparater, der i høj grad udtrykker dette fænomen, er mobiltelefonen og spillekonsollen. Moderne spillekonsoller kan efterhånden så meget, at producenterne mister penge, hver gang de sælger en konsol. Hvorfor sætter man så ikke prisen

op? Ganske givet fordi man er interesseret i at placere sin maskine i så mange hjem som muligt, hvorefter man vil tjene penge på at levere indhold til apparatet: Ikke kun spil men også film, musik, og diverse programmer såsom Internetbrowsere og mailprogrammer.

Dette er, hvad man kan kalde apparatkonvergens, men mediekonvergens er bredere end som så. Så vidt jeg har kunnet sammenfatte af mine kilder, kan man ydermere tale om indholdskonvergens, formmæssig eller funktionalitetskonvergens og institutionskonvergens. Den sidste form for konvergens er ikke behandlet dybdegående i noget af den litteratur, der ligger til grund for denne opgave, så jeg vil nøjes med at berøre den kort.

Formålet med denne opgave er at gøre rede for, hvad der er skrevet om de forskellige former for konvergens. En diskussion af de forskellige analyser og teorier må desværre vente til en mere omfangsrig opgave.

Apparat- og formkonvergens

Dichotomien “teknologisk vs. indholdsmæssig konvergens” findes både hos Walther og Hjort. Walther opfatter konvergens som “både strengt teknologisk og mere blødt som et kulturbegreb eller en kulturdiagnose.” (Walther 2005: 18) Hjort opstiller ligefrem en simpel model for at illustrere modsætningen (Hjort 2001: 28). På samme side bruger Hjort ordet “apparatkonvergens”, som jeg har valgt at tage til mig, fordi jeg finder det mere deskriptivt end “teknisk” konvergens. Apparatkonvergens er nok den mest mærkbare form for mediekonvergens for den gennemsnitlige bruger. Fænomenet kan ses som et direkte produkt af teknologiens fremskridt: Idet mobiltelefoner f.eks. bygges med større og bedre skærme, kraftigere processorer og hurtigere netværksforbindelse, kan de efterhånden fungere som små computere med Internetbrowser, lommebog, chat-program, lydoptager, MP3-afspiller etc. (Lassen 2005) Og hvad, der startede som rene MP3-afspillere, kan nu også afspille digitale filmklip i farver og downloade multimediefiler via netværk. Kort sagt kan teknologiske apparater mere og mere, og den logiske slutning er, at der bliver brug for færre forskellige apparater.

Hjemmecomputeren, PC'en, står stadig som det ultimative eksempel på mediekonvergens (Walther 2005: 38). Computeren kan, og har længe kunnet, alt hvad andre, mere specialiserede apparater er beregnede til, være det tekstbehandling (skrivemaskine), informationsformidling (radio og TV),

lydafspilning og -optagelse (stereoanlæg), videoafspilning (VHS- og DVD-afspillere), telekommunikation (telefon og fax), osv. I kraft af sin fleksible struktur¹ og et utal af perifer-apparater kunne PC'en i princippet erstatte alle andre medier, men ifølge Hjort er der vigtige grunde til, at dette endnu ikke er sket, og det er her, det som Hjort kalder funktionel konvergens, kommer ind i billedet.

Funktionalitetskonvergens

Hjort har lånt idéen om funktionalitetskonvergens fra den danske sociolog Henrik Dahls essay *Fremtidens mediebruger* (1999), og begrebet dækker over den måde, hvorpå medierne bruges i hverdagen. Desværre har jeg ikke selv nået at skaffe Dahls artikel, men Hjort eksemplificerer funktionel konvergens således: "Selvom man f.eks. vil kunne fremvise levende billeder i glimrende teknisk kvalitet og det er lykkedes indholdsmæssigt at sammensætte et glimrende udbud af TV-programmer fra forskellige leverandører kan der være en modstand mod receptionen af sådanne TV-programmer på en computerskærm. Der skal altså tages højde for tilvænning hos brugeren og der skal tages højde for at visse typer indhold stadig vil være knyttet til de forskellige receptionssituationer." (Hjort 2001: 27). Funktionalitetskonvergens beskrives som en begrænsende faktor, en forudsætning for succes for andre former for konvergens, som tynget af forbrugernes vaner og skepsis overfor forandring kan holde mediernes udvikling tilbage.

Men det lader trods alt til at funktionalitetskonvergens finder sted: Det er meget muligt, at man stadig oftest ser TV på TV-apparatet i stedet for på computerskærmen, men det *er* lykkedes for den teknologiske udvikling at ændre nogle af vores adfærdsmønstre: F.eks. når vi i toget bruger mobiltelefonen til at skrive tekst-beskeder til vores venner.

¹ Standard-systemet for en Windows PC er Intels såkaldte ATX-format af bundkort hvis popularitet i høj grad skyldes at det er særdeles udvidelsesvenligt, hvad jeg har erfaret gennem mange års arbejde med PC'er.

Spillekonsoller

I min indledning nævnte jeg spillekonsoller (eller slet og ret “konsoller”) som et andet godt eksempel på apparatkonvergens. I tidernes morgen opstod konsoller udelukkende med det formål at afvikle videospil. Og det har været deres eneste formål indtil i 2000, da Sony udgav deres Playstation 2-konsol med en indbygget DVD-



Fig. 1: Microsofts Xbox 360 har indbygget software til multimedie-håndtering. Foto: www.xbox.com.

afspiller. Senere kom Microsofts Xbox med harddisk og Internet-forbindelse, så man kunne spille med spillere i andre lande eller downloade opdateringer til sine spil, hvilket hurtigt fik Sony til at producere en netværks-adapter, så Playstation 2'en også kunne komme på nettet. De nyeste generationer af begge konsoller (Xbox 360 og Playstation 3) har naturligvis både trådløs Internetforbindelse, multimediehandteringsprogrammer (fig. 1) og hver sin teknologi til high-definition video-afspilning indbygget. Og Xbox 360 markedsføres da også som “et komplet underholdningssystem, som kan levere underholdningsoplevelser, der er koncentreret omkring dig”².

Hvis man undersøger, hvad der *er* af hardware i en spillekonsol, er det tydeligt, at prisen på de enkelte dele burde overstige den pris, der rent faktisk tages for en konsol. Teknologi-bladet *Wired* rapporterede om den første Xbox allerede 2001: “despite these huge investments, and the enormous volume, console manufacturers and retailers stand to make little or no money from the systems. Published reports say Microsoft will lose \$100 on every Xbox it sells.” (Shachtman 2001) Godt nok har Microsoft ifølge nogle kilder fået nedbragt produktionsomkostningerne nok til at kunne tjene penge på hver Xbox 360³, men Sony kører ufortrødent videre med underskud, hvilket *Wired* konkluderer, kan lade sig gøre fordi pengene søges hjemtjent på efterfølgende salg af spil, services, og andre medier. Som finansanalytikereren Arvind Bhatia citeres for i bladet: “Microsoft sees this as a long-term way to get into people's living rooms, as their nerve point in the home.”

² www.xbox.com/da-DK/hardware/xbox360/benefits/massmedia.htm (pr. 02-01-2006)

³ www.xbitlabs.com/news/multimedia/display/20061120132150.html (pr. 02-01-2006)

Indholdskonvergens

Indholdskonvergens er mere interessant ud fra et litteraturvidenskabeligt synspunkt (a'la Hjorts). Ved et hurtigt blik gennem den eksisterende litteratur opfanges nøgleord såsom "flermedialitet" / "transmedialitet", "remediering", "globalisering", "intertekstualitet", "information", og "digitalitet". Et godt eksempel på indholdskonvergens er Internettet, som indeholder elementer af den trykte presse, radio og TV. En webside kan nu om stunder afspille både lyd og video i real-time⁴, samtidig med at størstedelen af indholdet typisk præsenteres som (hyper)tekst. Walther bruger imidlertid meget tid på at diskutere krydsningsfeltet mellem videospil og film. Selv vil jeg for overskuelighedens skyld dele indholdskonvergens op i tre fænomener:

Transmedialitet



Fig. 2: I ITE's *Skærmtrolden Hugo* styrer en udvalgt seer Hugos bevægelser med knapperne på sin telefon. Foto: Recorded Amiga Games.

Transmedialitet er givetvis den ældst forekomne form for indholdskonvergens, for ikke at sige mediekonvergens i det hele taget. Det, jeg kalder transmedialitet, er når et bestemt program benytter flere medier i sin præsentation, dvs. når det samme indhold binder an på flere apparater / fremstillingsformer. Man har f.eks. længe lavet radio- og TV-programmer, hvor lytterne kunne ringe ind (Lassen 2005), hvorved man blander telefonen ind i massemedierne. Et eksempel af nyere dato er spillet "Skærmtrolden Hugo" (fig. 2) udviklet af det

danske software-selskab *Interactive Television Entertainment* (www.ite.dk), hvor man som seer kunne ringe ind til DR og styre Hugos færdsel på skærmen via sin telefon.

Jeg nævnte tidligere, at hjemmecomputeren takket være sin fleksible struktur er selve indbegrebet af apparatkonvergens; det samme gælder indholdskonvergens. Internettet, i denne sammenhæng næsten synonymt med computeren, har for alvor blandet de traditionelle medier på kryds og tværs, men også i særdeleshed blandet sig selv i de andre medier. I mange TV- og radioprogrammer og aviser opfordres der til diskussion blandt læserne på mediets tilhørende hjemmeside, og i f.eks. dagbladet

⁴ F.eks. via den gratis service YouTube (www.youtube.com).

Politiken trykkes uddrag af disse diskussioner efterfølgende i avisen. Ligeledes har alle Politikens lederskribenter hver deres blog⁵ på bladets webside, hvor enhver læser kan kommentere på de daglige indlæg, hvilket bidrager til en udpræget demokratisering af avisens indhold.

Remediering

I samme boldgade er remediering, et udtryk opfundet af Jay David Bolter og Richard Grusin i bogen *Remediation: Understanding New Media*. Remediering er, når man genskaber og/eller omstrukturerer indholdet fra ét medie til et andet. Det kan være en relativt simpel procedure såsom at lægge trykt tekst ud på Internettet, eller det kan være en mere omstændelig proces, såsom når man filmatiserer en bog eller laver et videospil baseret på en film. I alle tilfælde kræver remediering, at der gøres nogle kommunikationsmæssige overvejelser, så man kan bibeholde det oprindelige indholds "ånd", samtidig med at det ændres nok til med succes at kunne leve op til det nye medies krav og specifikationer.

Intertekstualitet

Intertekstualitet er ikke nødvendigvis et spørgsmål om mediekonvergens, men ofte kan det blive det. Bo Kampmann Walther fremhæver (ikke overraskende) *The Matrix* (Wachowski 1999) som værende et tydeligt eksempel på en film, hvis tematik og æstetik er kraftigt inspireret af videospil (Walther 2005: 132). Et andet eksempel på en film med træk til fælles med videospil er *Lola Rennt* (Tykwer 1998), hvor filmens real-time plot og simuleret non-lineære fortælling fremhæves som spilkaraktistika (Walther 2005: 137). Ligeledes har spillene traditionelt set lånt meget af deres udtryksform fra film, hvilket nok er mest tydeligt i de "cutsenes", der ofte benyttes til at drive plottet fremad ind imellem sektioner af det egentlige spil.

Fremtiden

Jeg stillede tidligere det vigtige spørgsmål: Vil man for fremtiden kun have ét samlet, fuldstændigt alsidigt medie? Svaret synes at være nej: Ud over den begrænsende faktor beskrevet i mit afsnit om funktionalitetskonvergens – vi bruger normalt vores PC i en mindre afslappet situation end den vi bruger vores TV i, og derfor kræver det en høj grad af tilvænning at se fjernsyn på computeren – nævner Walther apparaternes såkaldte "invariante" træk (Walther 2005: 39). Der er visse træk, der bestemmer, at en MP3-afspiller primært er en MP3-afspiller, også selvom den kan afspille

⁵ En såkaldt "weblog" eller "blog" er ganske enkelt en slags offentligt tilgængelig journal på nettet hvor læserne som regel kan kommentere på hvert indlæg. Politikens blogs findes her: <http://politiken.dk/blogs/article198818.ece>.

videofiler, og der er visse træk, der gør en spillekonsol til en spillekonsol, selvom man kan bruge den til at organisere alle sine mediefiler eller købe ind over Internettet.

Man kan også mene, at det bl.a. i et marketingsperspektiv må være nyttigt at kunne sælge f.eks. en mobiltelefon på det, der nu engang adskiller en sådan fra en almindelig MP3-afspiller, nemlig at du kan bruge den til, at kommunikere med venner og bekendte. Det lader ikke til, at vi som medieforbrugere har udpræget svært ved at benytte flere medier ad gangen, og om ikke andet peger det faktisk, at trykte aviser stadig findes på trods af Internettet, i retning af at der længe endnu vil være plads til adskilte, "gammeldags" medier såvel som de nye digitale medier. Og så længe forbrugerne er villige til at købe *både* en mobiltelefon, der kan afspille MP3-filer og tage digitale fotos, *og* en decideret MP3-afspiller og et egentligt digitalkamera, er det vel i producenternes interesse at vedligeholde disse mediers irreducibilitet for at kunne sælge flere apparater.

Men det er som tidligere nævnt tydeligt, at teknologiens udvikling benyttes til at lægge mere og mere funktionalitet ind i hvert enkelt apparat for at overgå konkurrentens produkt, og der *bliver* gjort meget ud af mediekonvergens. Se blot på DR-byen, det nye dyre byggeri på Amager: "Den nye "DR-by" i Ørestaden i København bliver gennemdigitaliseret, og alle arbejdspladsens nye produktionsfaciliteter bliver 100 % tunet ind på konvergens." (Walther 2005: 36).

DR er endda et beskedent eksempel i forhold til internationale medie-mastodonter som Japanske Sony, eller amerikanske Fox Networks eller Time Warner (Lassen 2005). Det har altid været et fornuftigt forretningstræk at sprede sin kapital og dermed sin risiko over et bredt område af aktivitet, og det er logisk, at der sker en vis mediekonvergens, når samme konglomerat ejer flere forskellige bladhuse, TV-selskaber, film-selskaber, pladeselskaber, spilfirmaer, teknologi-produktionsvirksomheder, etc. På den måde kan økonomiske beslutninger og fusioner af medieselskaber, det jeg tidligere kaldte institutionskonvergens frit efter Lassen, altså være en vigtig katalysator for indholdsmæssige og endda apparatmæssige mediekonvergens.

Konklusion

Det ser altså ud til, at mediekonvergensens betydning for det moderne mediebillede er svær at overvurdere, om end det trods alt er muligt. Vi vil næppe ende med, at alle medier samles til ét supermedie, eller at alle medieapparater reduceres til f.eks. en super-mobiltelefon. Computeren og

Internettet er allerede udtryk for en næsten komplet indholds- og apparatmæssig mediekonvergens, men ældre specialiserede medier er ikke af den grund blevet overflødiggjort. Men stærke markeds kræfter har stor interesse i at placere lige præcis deres apparat i vores stue i håb om at sælge os flere produkter igennem det. Spilkonsollerne er nemlig ikke kun udtryk for en konvergens af forskellige medier, men også en drejning af medie-apparater hen mod en (endnu) mere forbrugs-orienteret kultur, hvad man kunne kalde “indkøbs-apparater”. Der er ingen tvivl om, at udviklingen i de kommende år, og specielt resultatet af den såkaldte “konsol-krig”, vil blive utroligt spændende at følge.

Litteraturliste

Bøger:

Konvergens og nye medier

Bo Kampmann Walther

Århus, Academica 2005

Pp. 17-235

218 normalsider

Convergence

– Integrating Media, Information & Communication

Thomas F. Baldwin, D. Stevens McVoy, Charles Steinfield

Californien, SAGE Publications 1996

Pp. 1-409

409 normalsider

Mediekonvergens og digitale meroplevelser

- En undersøgelse af målgruppe specifik formidling i interaktive medier

Speciale af Camilla Lyngbo Hjort

Moderne Kultur og Kulturformidling, Institut for Litteraturvidenskab

Københavns Universitet maj 2001

Pp. 26-42

16 normalsider

Artikler:

There's no business without show business

Nikolaj M. Lassen

Weekendavisen 04-02-2005, 4. sektion p. 10

6 normalsider

Game Goal: Console in Every House

Noah Shachtman

Wired 09-11-2001

www.wired.com/news/holidays/0,1882,48195,00.html (02-01-2006)

1 normalside

I alt: 650 normalsider