

Konvergens

- når teknologier, økonomier, æstetikker og forbrugsmønstre flyder over i hinanden

Af adjunkt Gitte B. Rose, Center for Kulturstudier, Syddansk Universitet, Odense

Indhold

- [Konvergensens dobbelte logik](#)
- [Remediering af medierne](#)
- [Nye medier - nye forudsætninger \[3\]](#)
- [Digitaliseringens muligheder](#)
- [Stræben mod den autentiske oplevelse](#)
- [De bagvedliggende kræfter](#)
- [Forbrugsmønstrenes indflydelse](#)
- [Konvergensens forskellige funktionsområder \[7\]<](#)
- [Tre scenarier for fremtiden](#)
- [Konvergensens muligheder og dilemmaer](#)
- [Noter](#)
- [Referencer](#)

Arkiv med artikler fra Designværkstedet

Når vi taler om *mediekonvergens*, henviser vi til tendensen til, at informations-, kommunikations- og medieteknologien smelter sammen. Fx når adgang til Internettet kan ske via pc, mobiltelefon, bil, eller køleskab [1]. Den stigende konvergens lægger op til en revision af de løsninger, vi mener at have fundet på traditionelle mediers - og traditionel mediebrugs - specifikke problemer.

Konvergensens dobbelte logik

På den ene side indebærer konvergens en mangfoldiggørelse af medieteknologien og en stadig mere omfattende mediering: Vi får flere og flere terminaler i vore hjem og på vore arbejdspladser. På den anden side indebærer den stadig større bestræbelser på at udslette ethvert spor af medieringen: Der arbejdes ihærdigt på udviklingen af virtual reality.

Samtidig ligger det i konvergens - som følge af den snævre forbindelse mellem teknologi, økonomi og social funktion - at den i sig rummer to vidt forskellige udviklingstendenser. Både

- øget konkurrence og dermed mulighed, for at produktfladen mangfoldiggøres, og demokratiets betingelser forbedres

og

- stadig stigende kommercialisering og globalisering og dermed risiko for kulturel standardisering. I tillæg hertil ses en ny form for klassesdeling og en forringelse af demokratiets grundlag.

Remediering af medierne

Konvergens og remediering forudsætter i den grad hinanden, at de er at opfatte som ét og samme fænomen [2].

Remediering finder sted, når ét medie tilegner sig andre teknologiers form, æstetik og sociale betydning.

Alle medier fungerer i dag som en form for remediering, idet et hvilket som helst medie, nyt som gammelt, forklares i lyset af andre medier ("at arbejde med tekstbehandling er som at skrive på maskine, med den forskel ...", "at modtage levende billeder på nettet minder meget om at se tv, med den forskel ...").

Nye medier - nye forudsætninger [3]

Medierne udgør en uundværlig del af ethvert demokratisk samfund, hvor ytrings- og informationsfriheden er fundament for folkestyret. Medierne skal bl.a.

- formidle nyheder, skabe grundlag for befolkningens deltagelse i samfundsudviklingen og -styringen
- påpege problematiske forhold (fx asylsøgerees vilkår)
- fungere som kontrolinstans på befolkningens vegne i forhold til offentligheden (fx i forhold til sygehusene)
- skabe et forum og en platform for fællesskabets debat

Mediekonvergens virker bl.a. ind på de grundlæggende demokratiske principper om ytrings- og informationsfrihed, fordi den skaber nogle ændrede forudsætninger for, hvordan medierne kan understøtte demokratiet. << />

Ethvert medium kommer med sine egne medie-specifikke begrænsninger. Som følge heraf lægger det per definition en tolkende vinkel på indholdet eller budskabet (et oliemaleri af en nøgenmodel har ikke samme effekt som en digital "live optagelse" af en ditto model på internettet).

Digitaliseringens muligheder

De nye digitale medier reformerer ældre medier og omvendt; ældre medier transformeres med henblik på at imødekomme den ny medieflades udfordringer.

De digitale medier er ikke at betragte som en udefra-kommende opfindelse, som trænger ind over vort kulturspecifikke mediebillede. Tværtimod, så udspringer de heraf.

Nye medier legemliggør de intentioner, som motiverede selv de tidligste vestlige fremstillings- og formidlingsteknikker fra det [Albertinske lineærperspektiv](#) over det [kartesianske centralperspektiv](#) til [trompe l'oeil](#) teknikken og fotografi, film og tv.

Bestræbelserne går på at sløre konstruktionens, og det vil sige afsenderens, rolle og dermed at give brugeren/beskueren en oplevelse af at være i umiddelbar nærhed af det fraværende/repræsenterede [\[4\]](#).

Digitalisering indebærer, at tidligere analogt indhold omsættes til 0- og 1-taller, og dermed antager en ensartet form. Heraf følger en stor "oversættelighed", og det vil sige bevægelighed imellem de forskellige nye medier.

Stræben mod den autentiske oplevelse

Bestræbelserne på at fremstille en "autentisk" oplevelse går tilbage til Renæssancen. Forfatters eller afsenders iscenesættelse tilsløres, og brugeren placeres som ophavsmand til, eller inddrages ligefrem som omdrejningspunkt for, handlingen [\[5\]](#). Autenticiteten af oplevelsen afhænger i det aktuelle mediebillede af graden af *hypermediering*:

Pc'ens interface "forsvinder" til fordel for det univers brugeren opsøger - og opsluges af - inden for dets rammer. En sådan tilnærmelsesvis ikke-medieret, direkte oplevelse kaldes *transparens*.

Hypermediering finder sted, når flere medier importeres i et digitalt univers. Autenticiteten ligger i oplevelsen af at indgå i en formidlingsproces, som del af formidlingen, for eksempel som

- Klassisk hypermediering: Fx malerier af den hollandske maler Vermeer, der er fyldt med rammer, døråbninger, spejle og forhæng

eller som

- Aktuell hypermediering: Fx CNN's nyhedsservice på tv, som har adopteret hjemmesidens funktionalitet og æstetik

Nye medier reformerer ældre og omvendt. Remedieringen (latin *remedieri*; at helbrede) er gensidig, og den styres af bestræbelserne på at opnå "immediacy" - oplevelsen af det direkte nærvær.

I den forstand reformerer remedieringen ikke blot virkelighedsoplevelsen, men ultimativt virkeligheden selv [\[6\]](#). Det digitale udtryk fremstiller noget som værende nærværende, trods det at der udelukkende er tale om tilstedeværelsen af 0 og 1-taller.

De bagvedliggende kræfter

Konvergens er ikke kun et teknologisk - eller økonomisk fænomen. Den drives frem og afhænger af følgende kræfter:

1. Brugernes efterspørgsel

Vil de foretrække det individorienterede on-demand-tv eller den mere fællesskabs-skabende

form for massekommunikation med fast programlægning? Hvor meget er de villige til at betale for den foretrukne ydelse, og hvornår begynder de udelukkende at vælge ud fra økonomiske overvejelser?

2. **Virksomheders strategier**

Hvordan har virksomhederne tænkt sig at tjene penge på konvergensen? Hvilke betalingsformer opererer de med?

3. **Teknologisk udvikling**

Hvor hurtigt kan og vil udviklingen gå? Debatten drejer sig om, hvorvidt netværkssamfundet medfører en øget demokratisering eller omvendt, en øget hierarkisering i befolkningen.

4. **Internationale -, globale økonomiske - og juridiske forhold**

Skellet går mellem dem, som har midlerne til at skaffe sig adgang til kvalitetsprodukter, og de som ikke har, og derfor må lade sig nøje med reklamefinansierede produkter.

Forbrugsmønstrenes indflydelse

Man møder lejlighedsvis en tendens til primært at betragte konvergensen som et spørgsmål om stadig mere avanceret teknologi. Denne overbevisning kommer klart til kort i forhold til virkelighedens mere [gensidigt afhængige faktorer](#).

Der er tale om en meget fin balance, hvor teknologien skal stilles til folks rådighed, for at de overhovedet vil interessere sig for den. Og omvendt, hvor efterspørgslen skal være tilstrækkelig stor, førend man begynder at forfine teknologien, eller ligefrem at masseproducere den til billigere pris.

Konvergensens forskellige funktionsområder [7] <

[Målet er ikke nået med at konkludere, at ud over teknologiske sammensmeltninger drejer konvergensen sig også om sociale, økonomiske og æstetiske overlapninger.](#)

[Konvergensen - det fænomen at tidligere divergerende sociale sammenhænge, økonomiske sfærer og æstetiske konventioner flyder sammen i hidtil usete hybride former - manifesterer sig også på tværs af mere funktionelle begrebsgrænser.](#)

1. [Der er tale om tjenestekonvergens, når samme indhold leveres via forskellige platforme \(nyheder via avis, radio, tv og net-tjenester\).](#)
2. [Man opererer med netkonvergens, når samme net kan bære flere tjenestetyper \(nyheder, underholdning, personlig kontaktfremstilling, information\).](#)
3. [Man snakker om terminalkonvergens, når brugerterminalerne er multifunktionelle \(multimediebokse, hvis hovedfunktion er at afspille musik, video og tv-programmer, men samtidig udgør en forbindelse mellem internet, digitalt tv og bredbåndsnet\).](#)

4. [Og endelig så taler man om **markedskonvergens**, når virksomheder indgår *partnerskab* på tværs af tidligere skel. Fx Zentropa, som ud over at producere film også har etableret en web-tv-station samt indgået alliancer med forskellige internationale telekommunikationselskaber. Eller *fusioner* \(America On Lines fusion med Time/Warner\)](#)

1. [\[8\]](#).

Tre scenarier for fremtiden

Ifølge Kulturministeriets, IT- og Forskningsministeriets rapport over konvergensen i dagens Danmark, udarbejdet i 2000 og udgivet i år 2001, tegner der sig tre grundscenarier for fremtiden.

Alle scenarier ligger i forlængelse af de aktuelle forhold. Ingen af scenarierne udelukker hinanden. Tværtimod, så forekommer en glidende overgang, og eventuelt en overlappning mellem de tre scenarier for det mest realistiske [\[9\]](#). Fordelen ved, at modellen optegner scenarierne adskilt fra hinanden er, at det skærper den enkeltes blik for de forskellige tendenser, der er tale om - inden for ét og samme land, på ét og samme tidspunkt: Modellen lægger op til en moderation af den mest ukritiske teknologientusiasme såvel som af de mest pessimistiske dommedagsprofetier. Billedet er ikke sort og hvidt:

1. **"Et hav af information"**: Her er tale om en udvikling fra broadcasting til narrowcasting, hvor flertallet engagerer sig aktivt i produktionen og distributionen af information. Alle terminaler kan kommunikere med hinanden og brugeren får dermed mulighed for at skræddersy sine egne programmer og at bestemme, hvornår og hvordan han skal modtage disse. Denne løsning medfører stor frihed for den enkelte, men også øget uoverskuelighed.
2. **"Digitale laguner"**: Her er der tale om få globale spillere, det vil sige "mediemoguler". Man opererer med forskellige lukkede standarder, som med overlæg ikke er kompatible med konkurrerende systemer. De forskellige spillere råder hver især over særlige [gatekeepers](#), som regulerer den enkeltes forbrug. Gatekeepers udfylder deres funktion - tilsyneladende til kundens tilfredshed - på baggrund af en stor mængde personlige oplysninger om den enkelte brugers behov og forbrugsmønster. Løsningen indebærer ringere frihed for den enkelte, men større overskuelighed og mulighed for "pakkelsesmodeller."
3. **"Medieøer"**: Her opererer vi med en opretholdelse af status quo. Det er ikke ensbetydende med, at der "ingenting sker". Udviklingen fortsætter inden for hver sin sektor og fastholdes dermed i et "ikke konvergeret spor". Telefonen forbliver et medie til kommunikation, computeren til at søge og distribuere information, og tv til underholdning og information. Flow-tv opretholdes som socialt integrerende faktor og som bidrager til den kulturelle offentlighed [\[10\]](#).

Konvergensens muligheder og dilemmaer

Det er givet, at jo flere, der har adgang til fx internettets nyheds- og informationsbank, jo mindre vil skellet blive mellem de velinformerede og de uoplyste. Det giver flere muligheder for at forholde sig kritisk til samfundet.

Konvergens mellem teknologi, økonomi og social funktion medfører imidlertid også en stor risiko for at befolkningen, på lokalt såvel som globalt plan, skal blive inddelt i et A- og et B-hold.

A-holdet med råd til at anskaffe sig den nyeste teknologi, med tiden og ressourcerne til at bruge den, og med mulighed for at få skræddersyet en programflade efter behov.

B-holdet derimod med mindre udtalt adgang til teknologien. Deres knowhow er begrænset, og endelig må de lade sig nøje med de billigere, reklamefinansierede programmer.

Forestiller man sig en sådan opdeling af befolkningen, så er der tale om en ny form for hierarkisering, en ny form for klassedeling, om man vil.

En anden mulig konsekvens af den teknologiske-økonomiske-soziale forbindelse er, hvad man kan kalde *kulturel standardisering*.

Sker der det, at programfladen generelt gøres til genstand for øget kommercialisering, så er der en fare for at få vil spendere penge på at bevare og videreformidle den kulturelle arv, flere på at producere standardiserede programmer, som kan sælges i hele det internationale samfund.

Mange af de mulige konsekvenser af konvergens tager sig faretruende ud. Men én følge, som vi allerede ser udfolde sig, er at betragte som positiv. I alle tilfælde lovende. Med den ny teknologi åbnes muligheden for at interessefællesskaber kan udvikle sig på tværs af nationale, køns- og klassespecifikke - og etniske skel.

Noter

1. Gerner Nielsen: 4
2. Bolter & Grusin: 224
3. Statsministeriets Medieudvalgs betænkning nr. 1320, 1996
4. Jay, 1988, 1993
5. Bolter & Grusin: 80
6. Bolter & Grusin
7. Gerner Nielsen: 8
8. Gerner Nielsen: 75
9. Gerner Nielsen: 10
10. Frands Mortensen, citeret i Gerner Nielsen: 94

Referencer

11. Baldwin, Thomas F., et al., red. *Convergence: Integrating Media, Information & Communication*. London: SAGE, 1996.
12. Bolter, J. D. & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. London: MIT, 2000.
13. Buck-Morss, Susan. *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Aesthetics of edemption*. London: University of California Press, 1994.
14. Gerner Nielsen, Elsebeth & Birte Weiss, introduktion. *Konvergens i netværkssamfundet*. IT- og Forskningsministeriet, Bredgade 43, 1260 København K. Kulturministeriet, Nybrogade

- 2, postboks 2140, 1203 København K. 2001.
Link til rapporten: www.moga.dk/konvergens
15. Jay, Martin. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley: University of California Press, 1993.
 16. Jay, Martin. "Scopic Regimes of Modernity." Hal Foster, ed. *Vision and Visuality* 3-23. Seattle, Bay Press, 1988.
 17. Jensen, Jens F. red. *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 1998.
 18. Jensen, Jens F. & Cathy Toscan, red. *Interactive Television: TV of the Future or the Future of TV?* Aalborg: Aalborg University Press, 1999.
 19. Knight, Julia & Alexis Weedon. *Convergence; The Journal of Research into New Media Technologies*. Autumn 1997, 3:3. University of Luton, GB.
 20. Levinson, Paul. *The Soft Edge: A Natural History and Future of the Information Revolution*. London: Routledge, 1997.
 21. Lunenfeld, Peter. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. London: MIT, 1999.
 22. Manovich, Lev. *The Language of New Media*. London: MIT, 2001.
 23. Qvortrup, Lars, red. *Virtual Interaction: Interaction in Virtual Inhabited 3D Worlds*. London: Springer, 2001