

Kultura 2.0

Wyzwania cyfrowej przyszłości

CC: pewne prawa zastrzeżone, z utworu można korzystać zgodnie z licencją Creative Commons „share alike” umożliwiającą kopiowanie i wykorzystanie w innych utworach z podaniem źródła i autorstwa

Edwin Bendyk
Miroslaw Filiciak
Justyna Hofmokl
Tomasz Kulisiewicz
Alek Tarkowski

Polskie Wydawnictwo Audiowizualne
Warszawa, 2007 r.

Kultura 2.0 - Wyzwania cyfrowej przyszłości

Wstęp

Pojęcie Kultura 2.0 nie oznacza kultury internetu, kultury cyberprzestrzeni czy innych form życia kulturalnego specyficznych dla nowych mediów. Kultura 2.0 to ogół fenomenów rozgrywających się w przestrzeni kulturowej współczesnego społeczeństwa, które określa się takimi pojęciami, jak: społeczeństwo informacyjne, społeczeństwo sieciowe, społeczeństwo wiedzy.

Pod wpływem przemian społecznych, gospodarczych, naukowych i technologicznych przemianom ulegają wszystkie sfery życia, w tym także kultura. Pojawiają się nowe, autonomiczne formy kultury, związane z rozwojem nowych technologii medialnych i produkcyjnych. Cyfryzacja i rozwój internetu umożliwiły rozkwit multimediiów: interaktywnych serwisów informacyjnych, edukacyjnych i rozrywkowych, gier komputerowych, nowych form literackich, jak blogi i hiperliteratura.

Wspomniane przemiany oddziałują także na klasyczne, zdawałoby się utrwalone formy kultury, jak kino, książka, prasa, telewizja. Sposób uczestnictwa w kulturze zmienia się zarówno pod wpływem globalizacji i propagowanej przez nią zjawiska nazywanego przez Henry'ego Jenkinsa „popkosmopolityzmem”, jak i rozwoju nowych form kultury, które walcząc o odbiorcę wywierają wpływ na formy stare. W efekcie krajowi producenci telewizyjni muszą walczyć zarówno z producentami zagranicznymi (efekt globalizacji), rodzimymi i zagranicznymi producentami multimediiów, jak również z pojawiającymi się co chwila nowymi graczami. Mogą nimi być wielkie korporacje z segmentów rynku dotychczas odległych od kultury, jak np. telekomunikacja, która na skutek konwergencji technologii zaczyna wkraczać w obszar produkcji i dystrybucji dóbr kultury. Mogą to być także producenci, którzy znajdowali się poza profesjonalnym obiegiem kultury ze względu na bariery dystrybucji. Dziś bariery te, na skutek rozwoju internetu praktycznie zniknęły. Kultura 2.0 to kultura epoki, w której każdy konkuruje z każdym na wielu poziomach: producenckim, dystrybucyjnym, technologicznym.

Dziś nie znamy jeszcze konsekwencji trwających przemian, choć już wiadomo, że jedną z najpoważniejszych jest nowa forma społecznego podziału: cyfrowa przepaść i związane z nią cyfrowe wykluczenie. Granicą jest umiejętność korzystania z technologii, która nie ogranicza się tylko do umiejętności obsługi elektronicznych gadżetów. Znacząca kwestia

cyfrowego wykluczenia, Ernest J. Wilson III z University of Maryland wylicza osiem barier związanych z uczestnictwem w Kulturze 2.0¹:

1. Physical Access (bariera dostępu fizycznego, czyli dostępu do infrastruktury).
2. Financial Access (bariera kosztów dostępu do istniejącej infrastruktury).
3. Cognitive Access (bariera kompetencji intelektualnych potencjalnych użytkowników, którzy muszą wiedzieć, że z technologii można skorzystać, by rozwiązać swoje sprawy).
4. Design Access (nawet gdy już wiem, że internet mi pomoże, mam do niego dostęp na który mnie stać, to istniejące serwisy nie nadają się do wykorzystania, bo są źle zaprojektowane).
5. Content Access (bariera niedostępności kulturowej treści).
6. Production Access (bariera umiejętności tworzenia lokalnie treści o wysokiej jakości).
7. Institutional Access (bariera uwarunkowań formalno prawnych umożliwiających lub blokujących korzystanie z cyfrowych zasobów – choćby wspomniana kwestia własności intelektualnej).
8. Political Access (bariera wpływu na tworzenie uwarunkowań formalno-instytucjonalnych sprzyjających usunięciu poprzednich barier).

Należy jednak pamiętać, że koszty cyfrowego wykluczenia ponoszą nie tylko sami wykluczeni, lecz całe społeczeństwo. Jest to konsekwencja dwóch meta-praw określających logikę działania sieci, a właśnie taka, sieciowa jest logika Kultury 2.0:

1. Prawo Metcalfe'a, które mówi, że wartość Sieci rośnie proporcjonalnie do kwadratu liczby węzłów (czyli uczestników). Im więcej aktywnych uczestników, tym więcej powstaje zasobów, tym lepiej działa „inteligencja zbiorowa”, czyli kolektywne tworzenie sensów i znaczeń, tym łatwiejsza staje się prospołeczna mobilizacja uczestników Sieci.

¹ Ernest J. Wilson III, *The Information Revolution and Developing Countries*, Cambridge 2004

2. Prawo Wilsona, które jest odwrotnością prawa Metcalfe'a i mówi, że ogólny koszt społeczny wykluczenia jest proporcjonalny do udziału wykluczonych w społeczeństwie.

Badania socjologiczne, zarówno naukowe (Diagnoza Społeczna 2003 i 2005)², jak i podejmowane przez przedsiębiorstwa (Studium Ericssona 2006)³ pokazują, że cyfrowa luka na wszystkich wymienionych wcześniej poziomach jest również polskim problemem. Mamy liczną grupę aktywnych uczestników nowych form kultury, którą można nazwać Pokoleniem K2.0, ludzi młodych, dobrze wykształconych, otwartych na nowe technologie i usługi oraz nową ofertę kultury. I mamy bardzo duży udział ludzi wycofanych, którzy nie chcą korzystać nawet z takich technologii, jak telefon komórkowy. To ludzie zazwyczaj starsi, gorzej wykształceni, mieszkający w obszarach wiejskich.

Raport Kultura 2.0 nie proponuje gotowych odpowiedzi. Jest próbą diagnozy i wskazania kilku istotnych czynników zmian, które należy zrozumieć, by lepiej rozumieć zjawiska rozwoju Kultury 2.0. Autorzy raportu skoncentrowali się na następujących aspektach:

1. **Konwergencja technologii** (autorstwa Tomasza Kulisiewicza) – rozdział ten umożliwia lepsze zrozumienie przemian w podstawowej infrastrukturze, na której rozwija się Kultura 2.0.
2. **Dziedzictwo** (autorstwa Justyny Hofmokl i Alka Tarkowskiego) – autorzy wyjaśniają ewolucję pojęcia dziedzictwa w epoce cyfrowej i pojawiające się nowe wyzwania związane z ochroną, udostępnianiem i różnorodnością kulturową.
3. **Obieg kultury** (autorstwa Justyny Hofmokl i Alka Tarkowskiego) – autorzy analizują przemiany form dystrybucji dóbr kultury w epoce internetu i konwergencji technologii komunikacyjno-medialnych.
4. **Kultura konwergencji i luka uczestnictwa – w stronę edukacji medialnej** (autorstwo Mirosława Filiciaka) – autor analizuje, w jaki sposób na skutek zjawisk opisanych w poprzednich rozdziałach powstają nowe formy kultury i uczestnictwa w niej, z najbardziej charakterystycznymi zjawiskami. Konkluzja tego rozdziału, wskazująca że najważniejszym problemem związanym z Kulturą 2.0 i pełnym

2 www.diagnoza.com

3 Polskiego konsumenta telefonicznego portret współczesny, http://media.ericsson.pl/notatka_66133.html

wykorzystaniem jej potencjału jest kwestia cyfrowego wykluczenia, jest także konkluzją całego raportu.

Publikując ten raport, będący zwieńczeniem prac na konferencji „Kultura 2.0; Sztuka, Dziedzictwo, Media / Cyfrowy wymiar przyszłości”, jaka została zorganizowana w dniach 6 i 7 grudnia 2006 r. w Warszawie przez Polskie Wydawnictwo Audiowizualne. Zapraszamy do dyskusji i dopisywania zarówno komentarzy do istniejących rozdziałów, jak i dopisywanie własnych analiz.

Edwin Bendyk, redaktor raportu

Autorzy:

Edwin Bendyk (1965) jest dziennikarzem, publicystą i pisarzem. Pracuje w tygodniku "Polityka", gdzie zajmuje się głównie tematyką cywilizacyjną oraz wpływem rozwoju nauki i techniki na kulturę, życie społeczne, polityczne i gospodarcze. Prowadzi zajęcia ze studentami: wykłada w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej, Collegium Civitas i Centrum Nauk Społecznych Polskiej Akademii Nauk.

Opublikował książki *Zatruta studnia. Rzecz o władzy i wolności*, W.A.B. 2002 i *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci*, W.A.B. 2004. Prowadzi bloga "Antymatrix" pod adresem: bendyk.blog.polityka.pl.

Mirosław Filiciak (1976) medioznawca, adiunkt w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej, redaktor kwartalnika "Kultura Popularna". Jego zainteresowania ogniskują się na przecięciu zjawisk kultury współczesnej i mediów cyfrowych. Opublikował książkę „Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej”, WAIP 2006 r.

Justyna Hofmoki (1977) jest socjologiem, kończy doktorat w Szkole Nauk Społecznych IFiS PAN, współkoordynuje projekt Creative Commons Polska.

Zajmuje się społecznymi aspektami nowych technologii, interesują ją przemiany rynku mediów i związane z nimi nowe możliwości tworzenia i dzielenia się dobrami kultury.

Tomasz Kulisiewicz (1949) - absolwent informatyki Politechniki Budapeszteńskiej (1974), konsultant i analityk rynku teleinformatycznego. Wykładowca i publicysta, redaktor naczelny dwumiesięcznika „elektroniczna Administracja” współzałożyciel inicjatywy Internet Obywatelski i stowarzyszenia "Komputer w Firmie". Interesuje się społecznymi i ekonomicznymi oddziaływaniami technologii informacyjnych.

Alek Tarkowski (1977) jest socjologiem, doktorantem w Szkole Nauk Społecznych IFiS PAN, gdzie pisze doktorat o używaniu internetu z perspektywy konstruktywistycznej socjologii technologii i mediów. Pracuje w ICM UW, gdzie koordynuje projekt Creative Commons Polska. Stypendysta Fundacji Nauki Polskiej.

Interesuje się relacjami między kulturą i systemem własności intelektualnej, kulturą remiksu i cyfrową kulturą popularną oraz socjologią nowych mediów i technologii.

Rozdział I

Tomasz Kulisiewicz

Konwergencja w komunikacji elektronicznej i jej wpływ na operatorów, media i odbiorców

Słownikowa konwergencja, np. według Słownika wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych W. Kopalińskiego to “zbieżność; *biol.* podobieństwo cech u organizmów z różnych grup systematycznych, wynikające nie z pokrewieństwa, lecz z przystosowania się do podobnych warunków życia; podobieństwo wytworów kulturalnych, powstałych niezależnie od siebie u różnych ludów”.

W komunikacji elektronicznej, obejmującej informatykę, telekomunikację oraz media elektroniczne, konwergencja oznacza zbieganie się, czy wręcz zlewanie tych dziedzin oraz świadczonych przez nie usług i wytwarzanych cyfrowych, niematerialnych produktów w niemal nierozróżnialną całość.

Na komunikację elektroniczną składają się dziś:

1. telefoniczna łączność głosowa w telefonii stacjonarnej i mobilnej (komórkowej), w wersji “tradycyjnej”, łączonej przez centrale publiczne operatorów telekomunikacyjnych oraz w wersji IP/VoIP, wykorzystującej do połączeń sieci informatyczne, sieci telewizji kablowej i internetowy protokół TCP/IP,
2. „tradycyjna” komunikacja elektroniczna: poczta elektroniczna, komunikatory;
3. serwisy WWW (Internet);
4. IPTV (telewizja przez łącza teleinformatyczne) oraz telewizja mobilna.

Podstawowym założeniem konwergencji komunikacji elektronicznej jest to, że usługi konwergentne dostępne są wszędzie i zawsze, niezależnie od kanałów transmisyjnych oraz typów terminali użytkownika (telefon stacjonarny, komórkowy, komputer, telewizor, komunikator osobisty PDA). Systemy teleinformatyczne dostarczają je użytkownikom w taki sposób, że usługi te są kontekstowe, są niejako „świadome” miejsca i trybu ich obecności/działania. W rezultacie ze zbliżonych funkcjonalnie usług – np. z łączności

głosowej czy przekazu telewizyjnego – można korzystać w różnych sieciach, przy użyciu różnych terminali, natomiast efekt ostateczny jest zbliżony: niezależnie od typu sieci, przez którą się łączymy, w ostatecznym rezultacie po prostu możemy z kimś rozmawiać lub oglądać program telewizyjny. W przypadku dostępu do stron WWW lub oglądania telewizji wspomniana “świadomość” sposobu w jaki obraz strony WWW czy obraz telewizyjny dociera do odbiorcy polega np. na tym, że systemy nie usiłują pokazywać obrazu telewizyjnego wysokiej rozdzielczości na ekranie telefonie komórkowego, ale odpowiednio dobierają parametry obrazu.

Co się dzieje

W “tradycyjnej” telekomunikacji wyraźnie widoczne są już od kilku lat dwa charakterystyczne zjawiska. Jednym z nich jest substytucja stacjonarno-komórkowa. Przejawia się ona ucieczką abonentów telefonii stacjonarnej do operatorów komórkowych. Jest to zjawisko widoczne już w całej Europie, ale wręcz powszechne w nowych krajach członkowskich Unii, w których telefonia stacjonarna już nie odrobi straconych lat 50.-90 XX w. kiedy to kraje Europy Środkowo-Wschodniej wymieniały się ze sobą na ostatnich pozycjach w Europie w tzw. gęstości telefonicznej⁴.

Ucieczkę dobrze ilustrują dane przedstawione w tabelach 1. i 2. dotyczące Polski i Węgier:

Tab. 1. Zmiana gęstości stacjonarnej i komórkowej w Polsce

	gęstość (%)	
	2004	2005
telefony stacjonarne	32,9%	30,8%
telefony komórkowe	60,5%	76,4%

źródło: GUS/Audyteł

⁴ liczba linii/aparatów na 100 mieszkańców (podawana zazwyczaj jako wielkość procentowa)

Tab. 2. Zmiana gęstości stacjonarnej i komórkowej na Węgrzech

	liczba użytkowników (tys.)		gęstość (%)	
	grudzień 2000	lipiec 2006	grudzień 2000	lipiec 2006
telefony stacjonarne	3798	3384	37,1%	33,6%
telefony komórkowe	3076	9469	30%	94%

źródło: NHH/Audyteł

Według badania BSR IBROP dla UKE z października 2005 r. (próba 1050 osób w wieku powyżej 15 lat):

ok. 15% badanych ma tylko telefon komórkowy i nie ma stacjonarnego, zaś 7,2% ma dwa telefony komórkowe;

ponad 51% ankietowanych nie mających telefonu stacjonarnego jako przyczynę wskazywało, że ma telefon komórkowy;

ponad 19% ankietowanych, którzy mieli wcześniej telefon stacjonarny i zrezygnowali z niego, jako przyczynę podało nabycie telefonu komórkowego.

Podobne zjawiska występują także w Grecji, Hiszpanii, Portugalii – a więc w krajach, w których do momentu masowego pojawienia się telefonii komórkowej gęstość stacjonarna nie była zbyt duża (nie przekraczając zazwyczaj 50%). W rezultacie prawdziwej eksplozji telefonii komórkowej w latach 90. wzrost gęstości stacjonarnej w tych krajach zatrzymał się, a w niektórych zaczął nawet spadać.

W telekomunikacji widoczny jest też silny spadek przychodów operatorów z usług łączności głosowej. Obok wspomnianej utraty klientów telefonii stacjonarnej czynnikiem obniżającym przychody operatorów jest coraz silniejszy w ostatnich latach spadek cen jednostkowych połączeń, najbardziej spektakularny w najdroższych kiedyś połączeniach międzynarodowych. Spadek cen jednostkowych jest efektem rosnącej konkurencji na rynku – zarówno ze strony operatorów alternatywnych, jak i alternatywnych technologii, przede wszystkim telefonii IP/VoIP, której najpowszechniej znaną realizacją jest coraz popularniejszy Skype. Zresztą nawet w telefonii tradycyjnej można spotkać przykłady krajów, w których ceny połączeń międzymiastowych nie różnią się od cen połączeń lokalnych, zaś telefonia IP/VoIP (tzw. telefonia internetowa) wyraźnie zmierza w kierunku

uczynienia nie tylko całego kraju, ale nawet całego świata jedną lokalną strefą taryfikacyjną, co jest swoistym (i chyba nieprzewidzianym przez operatorów zasiedziały) przejawem globalizacji.

Po co operatorom konwergencja

Telefonia IP/VoIP, wykorzystująca do transmisji głosu sieci informatyczne, w których głos jest traktowany jako paczki danych, była pierwszym przejawem konwergencji usług głosowych i transmisji danych. Początkowo miała ona formę popularnych softonów, a więc “telefonów komputerowych”, umożliwiających połączenie głosowe z komputera do komputera (Skype, Tlenofon, Spik i inne). Rozwiązania takie zaczęli udostępniać dostawcy usług internetowych oraz portale WWW – a więc podmioty spoza sfery tradycyjnej telekomunikacji. W ślad za nimi poszli operatorzy alternatywni, przede wszystkim ci, którzy skorzystali z nowych możliwości, nie musząc budować własnych sieci telefonicznych. Obecnie można już korzystać ze zwykłych telefonów podłączonych do komputera albo do odpowiedniego rutera wyposażonego w tzw. bramkę głosową. Są też specjalne telefony, zarówno w wersjach dla użytkowników domowych (w cenach poniżej 100 zł), jak i w profesjonalnych (i drogich) wersjach dla użytkowników korporacyjnych, którzy korzystają w telefonii IP z bogatego zestawu usług systemowych.

Broniąc się przed spadkiem przychodów coraz częściej tradycyjni operatorzy stacjonarni – śladem operatorów komórkowych – oferują „darmowe minuty” połączeń, z góry opłacone w abonamentach. Jednak szansą na zatrzymanie spadku przychodów, jaki widoczny jest w ich dotychczasowych obszarach działania – przede wszystkim w łączności głosowej byli monopolisci upatrują w konwergencji. Przez całe lata przyzwyczaili się już do złotych jajek, więc teraz muszą znaleźć nowe kury...

Jako pierwsi usługi konwergentne wykraczające poza połączenie transmisji danych i dostępu do Internetu z bacznością głosową zaczęli jednak oferować operatorzy telewizji kablowych, którzy dysponują dużym atutem: ich instalacje i gniazdka są już w mieszkaniach abonentów. W ich wykonaniu konwergencja polega na dostarczaniu przez sieć kablową – obok programów telewizyjnych – także dostępu do Internetu oraz telefonii stacjonarnej. Zestaw takich trzech usług nazywany jest TriPlay i dziś w Polsce oferują go praktycznie wszyscy więksi operatorzy telewizji kablowych. W odróżnieniu od operatorów telekomunikacyjnych, którzy dość niechętnie (niektórzy dopiero pod naciskiem Urzędu Komunikacji Elektronicznej) rozdzielają dostęp do Internetu od abonamentu

telefonicznego, u operatorów “kablówek” bez problemu można zamówić np. sam dostęp do Internetu bez programów telewizyjnych, choć oczywiście układem cen zachęcają do nabywania całego pakietu “trójgry” w sprzedaży wiązanej.

Dzięki wzrostowi przepływności w technologii ADSL (wykorzystywanej np. w usłudze neostrada tp) operatorzy telekomunikacyjni też już mogą oferować TriPlay. W ich wykonaniu jest to zestaw telefonii stacjonarnej, dostępu do Internetu oraz telewizji IPTV – przesyłania programów telewizyjnych i radiowych przez miedziane łącza telefoniczne. Usługę taką w postaci multipakietu tp, wykorzystującego specjalny modem/ruter livebox, udostępnia już od niedawna Telekomunikacja Polska.

Następnym krokiem operatorów telekomunikacyjnych jest QuadPlay. Do składu takiej “czwórgrzy” dochodzi telefonia komórkowa udostępniana przez operatora komórkowego wchodzącego w skład grupy operatorskiej (jak się to dzieje np. we Włoszech i w Niemczech, gdzie robią to odpowiednio Telecom Italia w wersji Alice Mia i Deutsche Telekom z T-Mobile – jako usługa T-One). Operator stacjonarny może też wchodzić w tym celu w alians z operatorem komórkowym: w Wielkiej Brytanii BT, któremu regulator kazał kiedyś odprzedać operatora komórkowego, dziś dostęp komórkowy w sieci BT Mobile, wchodzący w skład usługi BT Fusion oferuje jako ... operator wirtualnej sieci komórkowej (MVNO), korzystając z usług „prawdziwego” operatora komórkowego Vodafone. Jest to przy okazji przykład „coopetition” - zjawiska charakterystycznego dla dzisiejszego rynku telekomunikacyjnego i polegającego na współpracy konkurentów tam, gdzie jest to opłacalne dla każdej z konkurujących stron.

Istotna w rozwiązaniach współpracy operatorów telefonii stacjonarnej i komórkowej jest konwergencja obu rodzajów telefonii. Operatorzy korzystają z bezprzewodowych modemów/ruterów (tzw. hubów domowych) oraz telefonów komórkowych obsługujących tryb UMA (*Unlicensed Mobile Access*), które potrafią się płynnie przełączać z trybu pracy “domowej”, kiedy są w zasięgu bezprzewodowej łączności z hubem, w tryb komórkowy, kiedy ich użytkownik opuści strefę domową. W rezultacie w domu użytkownik realizuje połączenia z telefonu komórkowego poprzez linię stacjonarną (i to w technologii VoIP, a więc po dość niskich stawkach), a poza domem – przez sieć komórkową. Dzięki możliwościom technicznym i organizacyjnym (wspomniany tryb działania jako MVNO) operatorem konwergentnym może być nie tylko operator telekomunikacyjny, ale także dostawca Internetu (co robi np. we Francji grupa Free).

Stacjonarny telefon komórkowy i komórkowa muzyka

Operatorzy telefonii komórkowej włączyli się do konwergentnej gry na kilka sposobów. Jednym z nich są usługi telefonii stacjonarnej (z numerami i prefiksami stacjonarnymi) przy użyciu telefonów komórkowych – np. niemiecki T-Mobile (usługa T-Mobile@home – działająca w strefie domowej o promieniu 2 km). Abonent może mieć dwa numery – stacjonarny i komórkowy. Kiedy jest w strefie domowej, może korzystać z numeru stacjonarnego i płacić według taryf stacjonarnych. Poza domem może korzystać z numeru komórkowego (po stawkach komórkowych) – ale w obu przypadkach posługuje się tym samym telefonem komórkowym. Gdy jest poza domem może nie odbierać telefonu stacjonarnego, albo przekierowywać rozmowy z numeru stacjonarnego na numer komórkowy (za co płaci swemu operatorowi). Podobną usługę oferuje też np. O2.

W Polsce w różnych, na razie trochę uboższych wariantach oferują takie usługi wszyscy trzej „zasiedziali” operatorzy komórkowi, również w wersjach korzystających nie ze zwykłych telefonów komórkowych (np. Era domowa – promieniu 500 metrów od wyznaczonego punktu), ale także z telefonów przypominających telefon stacjonarny (usługa Plus Dom Polkomtela czy Plan Domowy Orange, można też wybrać taki telefon w Erze domowej).

Druga ścieżka konwergencji to muzyka on-line i inne serwisy rozrywkowe na komórki. Zaczęło się od ściągania tapet, obrazków i dzwonek, co do dziś stanowi spory fragment przychodów operatorów oraz firm z nimi współpracujących. Jednak telefony komórkowe już od 2-3 lat zaczynają pełnić rolę liczącego się kanału dystrybucji muzyki – na tyle istotnego, że zaczęły podmywać brzegi potężnych koncernów medialnych, walczących dotąd dość bezwzględnie z internetowymi sieciami wymiany plików muzycznych.

Tymczasem według raportu IFPI, organizacji zrzeszających producentów muzycznych, światowa sprzedaż nagrań muzycznych w 2005 r. wykazała dość znamienne tendencje. Sprzedaż muzyki na CD, która w 2005 r. stanowiła nadal większość przychodów (17,01 mld USD) spadła o 6%, przychody ze sprzedaży na DVD (1,54 mld USD) o 4%, natomiast stanowiąca niewielką jeszcze na razie część rynku muzycznego (1,14 mld USD) sprzedaż plików MP3 i innych formatów sieciowych wykazała wzrost o 188%! , przy czym jeśli w USA 32% tych plików ściągano na komórki a większość na komputery i stąd na odtwarzacze MP3, to we Włoszech udział komórek wyniósł już 69%, a w Japonii aż 91%. Czy wraz z rozwojem telefonii 3G/UMTS, która udostępnia muzykę, klipy wideo i

różnorodne serwisy rozrywkowe za kilka lat podobne dane może zobaczymy na temat filmów i TV? Na to liczą operatorzy komórkowi, którzy w latach 1999-2001 za koncesje na UMTS zapłacili ogromne kwoty i teraz muszą znaleźć lepsze możliwości zwrotu tych inwestycji, niż łączność głosowa. Spadek przychodów z łączności głosowej dotknął bowiem także operatorów komórkowych.

Mobilna TV

Na razie tylko kilka procent spośród 2 mld użytkowników telefonów komórkowych na świecie ogląda przez telefony komórkowe program telewizyjny. Oczywiście tylko zagorzali fanatycy telewizyjnych seriali i sitcomów będą w ten sposób śledzić losy swych ulubionych bohaterów i telewizyjnych gwiazd, natomiast rośnie rzesza tych, którzy chcą obejrzeć wiadomości, serwisy giełdowe czy bramki strzelone przez ich ulubioną drużynę piłkarską.

Mobilną telewizję na razie w pilotażowych wariantach - udostępniają dziś właściwie wszyscy wielcy operatorzy komórkowi, w tym cała trójka działająca w Polsce – w różnych aliansach z nadawcami telewizyjnymi. Według doświadczeń Orange World w Polsce od kwietnia 2004 r. (kiedy to Idea zaczęła współpracę z TVN) do października 2006 r. do "komórkowego telewizora" zajrzało już 3 mln użytkowników. Popularność tych serwisów rośnie – tylko w październiku 2006 r. było ich 600 tys. w tym kilkadziesiąt tys. użytkowników unikalnych. Miłośnicy komórkowej telewizji włączają się średnio na 6 sesji, wykorzystując łącznie ok. 13 minut. Największe zainteresowanie budzą oczywiście serwisy rozrywkowe oraz erotyka.

Ciekawe są doświadczenia z pilotażowych wdrożeń z Wielkiej Brytanii (BT Movio), Francji (Orange) i kilku innych krajów europejskich (O2). Użytkownicy oglądają średnio pięciominutowe odcinki/sesje, korzystając z mobilnej TV głównie wczesnie rano i pod wieczór (dojazdy do i z pracy) oraz podczas przerwy obiadowej. Zaskakująco wiele jest jednak i takich, którzy korzystają z mobilnej TV ... w domu (w niektórych badaniach aż 72%) – kiedy to nie mogą się dopchać do domowego telewizora! Niemal jednakowo w całej Europie wypadają chęci do płacenia za komórkowe serwisy telewizyjne – ok. 15% użytkowników skłonne byłoby zapłacić za to równowartość 10 EUR miesięcznie.

Telewizja mobilna zaczyna się rozwijać dynamicznie, tym bardziej, że w paśmie UMTS/3G można „upchać” do 50 kanałów TV zwykłej rozdzielczości, i przy odpowiedniej obsłudze przez operatorów działa poprawnie aż do prędkości 300 km/godz., a więc da się ją

oglądać w europejskich szybkich pociągach.

Natomiast obserwowane zachowania abonentów sugerują przygotowywanie dla potrzeb mobilnej TV specjalnych formatów, do czego szykują się nie tylko znane stacje telewizyjne (np. tzw. Mobisodes koncernu Fox), ale nawet specjalizowani nadawcy (amerykańska "stacja" MobiTV, prowadząca także rozmowy z operatorami europejskimi).

Ścieżki rozwoju mobilnych multimediiów pokazuje program BT Movio, oferujący głównie wiadomości, sport, rozrywkę oraz ... 400 (!) kanałów radia cyfrowego. Jednym z podstawowych wniosków jakie operatorzy wyciągnęli z pilotaży jest konieczność oferowania wraz z programem znanego z platformy cyfrowych elektronicznego przewodnika po programach (EPG) – jako, że potrzebę taką wyrażają wszyscy użytkownicy.

Choć prognozy na temat rozwoju TV mobilnej są dość rozbieżne – według Informa Telecom&Media w 2010 r. ma być 125 mln użytkowników, natomiast według ABI (USA) w 2011 ma ich być 250 mln – to jednak analitycy są zgodni w tym, że wzrost będzie dynamiczny, a także, że następną potrzebą abonentów będzie interaktywna TV mobilna.

Co dalej

Wraz z rozwojem Web 2.0 pojawiły się już wideoblogi z komórek (np. serwis SeeMeTV w Wielkiej Brytanii) a także serwisy Web 2.0 w wersji komórkowej.

Do tej pory – mimo kilku prób – nie utrwał się w telefonii komórkowej model finansowania znany z telewizji, w której nadawcy komercyjni utrzymują się z ogłoszeń. Według badania Harris Interactive z 2006 r. (na próbie 1200 osób z USA, Europy i Indii) 78% ankietowanych akceptowałoby ogłoszenia w telefonii komórkowej pod warunkiem, że byłyby „przykrojone” do ich zainteresowań, a 64% skłonne byłoby w tym celu „sprzedać” dane o sobie. Brytyjski operator UMTS „3” wypróbował już na kibicach reklamowanie m. in. Canona i Budweisera podczas MŚ w piłce nożnej 2006. Nie wiadomo na razie, jak się do takich form odniosą regulatorzy i którzy – mediów, telekomunikacji, czy ogólnie komunikacji elektronicznej?

Zobaczymy także, kto będzie skuteczniejszy w udostępnianiu mobilnej telewizji – operatorzy UMTS, czy np. pojawiający się już coraz liczniej operatorzy łączności bezprzewodowej w technologii WiMAX, którzy już 2-3 lata uruchomią wariant w pełni

mobilny. Ponieważ dostęp do Internetu w standardzie WiMAX uruchamiany jest i u nas (m.in. Netia, NASK, Crowley Data, SferaNet, Clearwire Polska), więc na pewno za niedługo zobaczymy w nim także usługi konwergentne, w różnych możliwych wariantach.

Rozdział II

Justyna Hofmoki, Alek Tarkowski

Dziedzictwo kulturowe w epoce cyfrowej

Dlaczego dziedzictwo jest ważne?

Vandana Shiva, hinduska doktor fizyki i działaczka na rzecz różnorodności biologicznej, twierdzi, że kultura powstaje i decyduje o całokształcie naszych żyć w sferze będącej dobrem wspólnym, nie podlegającym w pełni kontroli rządu i biurokracji ani też rynku. “[...] kultura jest środkiem, dzięki któremu ludzie uczą się żyć na tej planecie, przekazując tę wiedzę z pokoleń, które odeszły przed nami, do pokoleń, które nadejdą po nas, w przyszłości” (Shiva 2003).

Działania Shivy koncentrują się na podtrzymaniu zwyczaju uprawy i wymiany tradycyjnych odmian roślin, zagrożonych przez gatunki genetycznie modyfikowane. Jednak jej zdaniem życie kulturowe odnawia się na podobnych zasadach, jak życie biologiczne. Zdaniem Shivy kultura zaczyna być zagrożona, gdy myślimy o niej jedynie w kategoriach rynkowych, rozciągając na sferę kultury proces groduzenia, który początkowo obejmował łąki i pola. Shiva porównuje skutki urynkwienia kultury do przemysłowych monokultur, które niszczą różnorodność hodowanych uprzednio roślin. Kultury, jak sugeruje Shiva, wymierają podobnie jak gatunki. Kultury również mutują, stają się pustymi skorupami pozbawionymi cech zdrowej kultury: różnorodności, zdolności do ewolucji oraz przestrzeni, w której różne sposoby działania i życia mogą być sprawdzane i realizowane.. Sposobem na zapewnienie trwania jest więc dbanie o zróżnicowany ekosystem kulturowy, czerpiąc przykład z przyrody: “Natura nigdy nie promuje monokultur, nie wyklucza różnorodności, przyroda skłania do różnorodności. Kultury, które czerpią przykład z przyrody, rozkwitają [...]” (Shiva 2003). Różnorodność i bogactwo kulturowe muszą być chronione i kultywowane tak samo, jak bogactwo przyrody.

Wpływ nowych technologii

Wzrost możliwości archiwizacyjnych

Amerykański filantrop i bibliotekarz cyfrowy Brewster Kahle prowadzi projektu Internet Archive, którego celem jest zapewnienie "uniwersalnego dostępu do wszelkiej wiedzy". Według Kahle przy dzisiejszym stanie technologii udało się praktycznie zlikwidować bariery finansowe i techniczne uniemożliwiające uprzednio zrealizowanie tego celu. W ciągu ostatnich 15 lat siła obliczeniowa procesora komputera wzrosła 60-krotnie, a pojemność dysku twardego zwiększyła się 7 500 razy, przy zachowaniu stałej ceny. Prędkość przesyłania danych w sieci szkieletowej internetu zwiększyła się 20 000 razy (Gilder 2006).

Kahle podaje przykład amerykańskiej Biblioteki Kongresu, której liczący 26 milionów pozycji księgozbiór można zeskanować za około 260 milionów dolarów, a więc około połowę rocznego budżetu tej biblioteki i mniej niż jedną piątą rocznych wydatków budżetowych w USA na biblioteki. Zeskanowane zbiory zmieściłyby się w całości na serwerze rozmiarów niewielkiego kredensu o wartości 60 tysięcy dolarów. Profesor prawa na Uniwersytecie w Ottawie Michael Geist ocenia podobnie, że rząd kanadyjski mógłby w ciągu pięciu lat stworzyć cyfrową bibliotekę zawierającą całokształt kanadyjskiego dziedzictwa narodowego (Geist 2005).

W chwili obecnej Internet Archive archiwizuje na bieżąco Sieć WWW i 20 kanałów telewizyjnych, przechowuje również kilkadziesiąt tysięcy koncertów i innych utworów muzycznych oraz kilka tysięcy filmów. Jednak zdaniem Kahle jest już technicznie możliwe zdigitalizowanie wszystkich z około 100 milionów książek, 2-3 milionów nagrań dźwiękowych, kilkuset tysięcy pełnometrażowych filmów i kilkudziesięciu tysięcy programów komputerowych, stanowiących pełne kulturowe dziedzictwo ludzkości.

Martwe media

Według holenderskiej Rady Kultury (Raad voor Cultuur), "w chwili obecnej jedynie operacja ratunkowa przeprowadzona na dużą skalę pozwoli uniknąć utraty audiowizualnej pamięci, której zagraża nieodwracalny proces rozpadu fizycznych nośników. Grozi nam amnezja" (Beelden voor de Toekomst 2006). Jedynym rozwiązaniem jest natychmiastowa dygitalizacja treści, która umożliwi zarówno ochronę nad nimi jak i zapewnienie taniego i powszechnego dostępu. Jednak zdaniem Ricka Prelingera, archiwisty specjalizującego się w archiwizowaniu efemeryd filmowych, żyjemy w czasach, w których prawa autorskie do dzieła trwają dłużej niż błona filmowa, na której jest ono zapisane. Trudności związane z ustaleniem statusu prawnego utworów stanowią barierę utrudniającą prace

dygitalizacyjne.

Digitalizacja treści jest jedynym ratunkiem nie tylko dla filmów, ale także na przykład programów i gier komputerowych, publikowanych i przechowywanych na nośnikach, których żywotność wynosi 10-30 lat. W przypadku oprogramowania przeszkodą są nie tylko prawa autorskie, ale także przepisy zapewniające prawną ochronę technicznych zabezpieczeń oprogramowania, które uniemożliwiają ich obchodzenie – także dla celów archiwalnych. W 2003 roku projekt Internet Archive skutecznie wymógł na amerykańskim Copyright Office nowelizację ustawy DMCA, zabraniającej obchodzenia technicznych zabezpieczeń, która zezwoliła na takie działania w przypadku oprogramowania przestarzałego, którego działanie zależy często od funkcjonowania archaicznego sprzętu komputerowego.

Wpływ systemu praw autorskich

Zacieśnianie kontroli przez system własności intelektualnej

Prawo własności intelektualnej zaczyna odgrywać dzisiaj kluczową rolę, bowiem w gospodarce opartej na wiedzy reguluje ono produkcję i korzystanie z kluczowych zasobów, jakimi stają się informacja, wiedza i kultura. Jednocześnie rozwój technologii cyfrowych przekształca w sposób radykalny sferę produkcji i dystrybucji wiedzy – Lawrence Lessig stwierdził w 2000 roku, że w cyfrowym środowisku kod komputerowy pełni podobną funkcję regulującą, co prawo (Lessig 2000). Istniejący system prawny jest pod wieloma względami nieprzystosowany do sytuacji, w której poszerza się gwałtownie zakres osób zdolnych produkować, kopiować, i przekształcać szeroko rozumiane dzieła kultury. W odpowiedzi prawo dąży do zacieśnienia kontroli właściciela praw nad utworem.

Tendencje te są obecne w systemie własności intelektualnej, a konkretnie prawa autorskiego, niezależnie od wpływu zmiany technologicznej. Stopniowo dochodzi do zachwiania pierwotnej równowagi wpisanej w ideę praw autorskich, które z założenia jednocześnie chroniły interesy twórców oraz zapewniały dostęp do twórczości w imię interesu społecznego. Kultura, o której w wielu wypadkach należy myśleć jako o dobru wspólnym, jest coraz częściej traktowana wyłącznie w kategoriach rynkowych. Według Rochelle Dreyfuss mamy do czynienia z teorią własności twórczej, zgodnie z którą ktoś musi posiadać prawa własności do każdego dzieła, które ma jakąkolwiek wartość. Prawo takie można następnie, zgodnie z zasadami systemu własności intelektualnej, wykorzystać

do rozpostarcia kontroli na dziełem, a w szczególności do zarabiania na nim (Lessig 2005b). Przyjęła się więc własnościowa koncepcja prawa autorskiego, zgodnie z którym prawa autorskie są prawami naturalnie przysługującymi twórcy i służą niemal wyłącznie ochronie interesów twórcy. Ale można o prawie tym myśleć inaczej - utylitarnie, w kategoriach niezbędnej równowagi między interesami twórcy i społeczeństwa oraz kompromisu, w ramach którego społeczeństwo zapewnia twórcy na określony czas monopol w zamian za to, że po upływie tego okresu zrzeknie się on praw do utworu na rzecz innych.

Podstawowym mechanizmem gwarantującym wspomnianą powyżej równowagę jest wygasanie majątkowych praw autorskich, na skutek czego utwory przechodzą do tzw. domeny publicznej i stają się własnością ogółu społeczeństwa. Dzięki temu inni, tworząc nowe dzieła, będą mogli swobodnie opierać się na dokonaniach poprzedników. Mechanizmy zapewniające twórcy kontrolę nad własnym dziełem są bowiem do pewnego stopnia jednocześnie barierami uniemożliwiającymi swobodne uczestnictwo i czerpanie ze wspólnej kultury innym twórcom.

Jednak ideologiczne fundamenty instytucji prawa autorskiego coraz częściej schodzą na drugi plan, gdy zagrożone stają się interesy największych graczy na rynku kultury. To w imię tych interesów jest przedłużany okres obowiązywania praw autorskich. W ciągu ostatnich 40 lat w Stanach Zjednoczonych okres ten był wydłużany 11 razy. W najbardziej spektakularny sposób dokonał tego ustawa Sonny Bono Copyright Term Extension Act z 1998 roku, która wydłużyła okres obowiązywania praw do utworów o dwadzieścia lat – z 50 do 70 lat po śmierci autora. Jednym z największych lobbystów nakłaniającym do wprowadzenia ustawy była firma Disney, której najwcześniejsze produkcje – w tym pierwsze filmy z Myszka Miki, miały właśnie przejść do domeny publicznej. Dzięki ustawie Disney zyskał kolejne 20 lat monopolu na dystrybucję tych produkcji. Za jednym zamachem wydłużył się okres ochrony milionów dzieł o nikłej wartości komercyjnej. W ich przypadku taka ochrona nie leży w niczyim interesie, a prawa autorskie powodują zbędne koszty, których można by uniknąć w przypadku ich wygaśnięcia. Tendencję do wydłużania okresu obowiązywania praw autorskich obserwujemy na całym świecie, również w Polsce.

Podobnie ma się rzecz z prawami pokrewnymi do nagrań, które w Polsce, tak jak w wielu miejscach na świecie, wygasają po 50 latach. Oznacza to, że w najbliższych latach będą wygasać prawa do pierwszych nagrań rockandrollowych, takich artystów jak The Beatles, Elvis Presley czy Cliff Richard. W związku z tym artyści lobbują obecnie o wydłużenie

okresu obowiązywania praw autorskich do 70 lub nawet 95 lat. W dyskusji, a tym bardziej w trakcie działań lobbingowych, nie mówi się o interesie społecznym, a jedynie o interesie poszczególnych właścicieli praw lub o ewentualnych skutkach gospodarczych.

Z perspektywy niektórych aktorów rynkowych swobodnie dostępne dziedzictwo kulturowe jest w gruncie rzeczy nieuczciwą konkurencją. W czerwcu 2005 brytyjski nadawca publiczny BBC wywołał oburzenie wytwórni muzycznych, gdyż przez tydzień udostępnił za darmo w internecie nagrania wszystkich dziewięciu symfonii Ludwika Beethovena. Zainteresowanie internautów było ogromne. W tydzień ściągnięto ze strony BBC w sumie 1,4 miliona kopii symfonii. Dla porównania według stowarzyszenia British Phonographic Industry (BPI) w całym roku 2003 kupiono w Anglii około 14 milionów płyt z muzyką klasyczną. Przemysł muzyczny zarzucił więc państwowemu nadawcy „psucie rynku”. Tymczasem komentatorzy zauważyli, że ściągnięcie darmowego utworu nie wyklucza następnie zakupu kolejnego, a działania BBC pozwoliły nowemu gronu słuchaczy odkryć muzykę klasyczną.

Utwory osierocone

Co istotne, wiele z utworów stanowiących dziedzictwo narodowe nie ma już wartości komercyjnej. Według szacunków profesora Marka Lemley'a, nie więcej niż 4% książek wydanych w pierwszej połowie XX wieku jest dzisiaj dostępne na rynku i przynosi zyski wydawcy oraz autorom (Lemley, Mark, Mulligan, Deirdre K., Schultz Jason, bez daty). William Landes i Richard Posner (2003) dokonali analizy wartości utworów analizując statystyki rejestracji utworów, co do 1976 było w Stanach Zjednoczonych warunkiem uzyskania praw autorskich do utworu. Zdaniem tych autorów. średni czas życia komercyjnego utworu wynosi dla utworów muzycznych 25 lat, dla książek 11 lat, a dla grafiki 7 lat. Z utworów zarejestrowanych w 1934 roku, 90% z nich utraciło do 1977 roku wartość komercyjną, a w 2000 roku jedynie 1% miał jeszcze jakąkolwiek wartość.

Pozostałe tytuły są w praktyce zagubione. Niemniej większość z tych tytułów jest nadal objęta prawami autorskimi. Mimo braku wartości komercyjnej są one nadal chronione, jak gdyby taką wartość miały i często stają się tak zwanymi „utworami osieroconymi”. Jest to wynikiem automatycznego przyznawania praw autorskich do utworu – w Polsce ma to miejsce z chwilą ustalenia, a więc zakomunikowania treści przynajmniej jednej osobie. Utwory, które nie mają już wartości dla ich twórców, mogłyby po umieszczeniu w cyfrowych archiwach stać się powszechnie dostępnym dziedzictwem kulturowym. Jednak

wysokie prawdopodobieństwo istnienia nadal praw autorskich do utworu w połączeniu z trudnością ustalenia i dotarcia do właścicieli tych praw obciąża takie projekty zbędnymi, wysokimi kosztami. Według Brewstera Kahle utwory osierocone stanowią "materię niewidzialną" kultury, która jawi nam się jako zbiór komercyjnych produktów oraz niewielka domena publiczna. Milionom tytułów, jeśli nie zostaną zdigitalizowane, grozi zniszczenie - "Możemy utracić [kulturę] dwudziestego wieku", twierdzi Kahle.

W styczniu 2006 roku amerykański Copyright Office przygotował raport poświęcony kwestii utworów osieroconych, przygotowany na zlecenie Kongresu. Jego autorzy stwierdzają, że utwory osierocone stanowią rzeczywisty i istotny problem, którego nie da się rozwiązać bez zmian w systemie prawa autorskiego. Zmiany te powinny zmierzać do stworzenia mechanizmów umożliwiających łatwiejszy kontakt aktorów chcących korzystać z utworów z posiadaczami praw do nich. Co ważniejsze, wykorzystanie utworu bez wiedzy właściciela praw powinno być dozwolone, o ile korzystający może wykazać, że dokonał starań, by ustalić kto jest właścicielem i nawiązać z nim kontakt.

Przykład Google Print

Kontrowersje wśród właścicieli praw autorskich i koncernów pojawiają się również w związku z jedną z inicjatyw firmy Google – planem digitalizacji zasobów 5 wielkich bibliotek (Stanford, Michigan, Harvard, New York Public, Oxford University) i umożliwienia internautom przeszukiwania ich zawartości. Książki znajdujące się w domenie publicznej, do których autorskie prawa majątkowe wygasły, będą dostępne w całości. Można będzie nie tylko przeszukiwać ich treść pod kątem haseł kluczowych, ale również przeglądać czy wręcz czytać kartka po kartce. Kością niezgody są oczywiście te utwory, które nadal objęte są prawami autorskimi. Google Book Search pozwala na przeszukiwanie tych pozycji, ale ogranicza możliwości przeglądania do kilku kartek. Takie zabezpieczenia nie przekonują jednak wydawców, którzy podali Google do sądu o naruszenie prawa autorskiego i zażądali natychmiastowego zaprzestania skanowania książek. Google wskazuje, że na Google Book Search zyskają wszyscy – czytelnicy, bo dostaną dostęp do zasobów największych bibliotek świata na swoim biurku, autorzy bo zostaną dostrzeżeni przez czytelników oraz wydawcy, bo bezpośrednio odnośniki do księgarni internetowych podniosą sprzedaż książek. Inicjatywa Google stała się impulsem do inauguracji podobnych projektów na całym świecie – Biblioteka Kongresu ogłosiła również rozpoczęcie dygitalizacji swoich zasobów, a Unia Europejska uruchomiła Europejską Bibliotekę Cyfrową, która w pierwszej fazie (do końca 2008 roku) ma udostępnić 2 miliony

materiałów w formie cyfrowej.

Rozwiązania

Mając na uwadze zarówno interes obecnego społeczeństwa, jak i przyszłych pokoleń, należy myśleć o kulturze jako o wspólnym dziedzictwie, odchodząc tym samym od obowiązującej dziś ortodoksji głoszącej, że dobra kultury są wyłącznie towarami, a wynagrodzenie twórcy za korzystanie z jego własności intelektualnej jedyną regułą określającą obieg kultury.

Wzrost gospodarczy jest najczęściej przywoływanym argumentem za silnym systemem własności intelektualnej. Ortodoksja ta jest tak silna, że decydujemy się na poszerzenie i wzmacnianie systemu własności intelektualnej nawet wtedy, gdy brak ku temu uzasadnień ekonomicznych. W Europie nadal obowiązuje wprowadzone w 1996 prawo *sui generis* do ochrony baz danych, mimo że przeprowadzona w zeszłym roku przez Komisję Europejską ewaluacja wykazała, że nowe prawo nie wpływa na produkcję baz danych w Europie, a pozbawiony podobnej ochrony przemysł amerykański rozwija się szybciej niż europejski (Boyle 2006).

Profesor James Boyle, prawnik z Duke University i współzałożyciel Center for the Study of the Public Domain, twierdzi, że jesteśmy mało otwarci na koncepcję otwartości – mówi wręcz o powszechnej “awersji do otwartości”: “Mamy tendencję nie doceniać znaczenia, żywotności i siły produkcyjnej otwartych systemów, otwartych sieci i produkcji nie opartej na zastrzeganiu własności intelektualnej” (Boyle 2006b). Zdaniem Boyle'a jest tak, gdyż nie jesteśmy przyzwyczajeni jeszcze do nowych, niematerialnych dóbr, które re-definiują sens pojęcia “własność” i umożliwiają nowe, do niedawna nieznane, modele produkcji i dystrybucji kultury i wiedzy. Własność przemienia się dzisiaj, pisze Boyle, z prawa do wykluczania innych z korzystania z dobra, w prawo do jego dystrybucji.

Otwarte modele nie są cudownym rozwiązaniem, które sprawdza się w każdej sytuacji – ale są niezbędnym uzupełnieniem modeli ortodoksyjnych. Tymczasem osiągnięcie równowagi między dwoma modelami utrudnia fakt, że nasze intuicje, modele biznesowe i założenia polityki błędnie oceniają zarówno istniejące zagrożenia, jak i szanse i korzyści. “Jesteśmy niczym astronauta wychowani w stanie grawitacji, których odruchy nie są przystosowane do stanu nieważkości” (Boyle 2006b).

Podobnie twierdzą autorzy raportu "Intellectual Property and the Knowledge Economy", opublikowanego przez brytyjski Institute for Public Policy Research (Withers 2006). Ich zdaniem trudność polega na tym, że wartość otwartych modeli i rozwiązań opiera się na mniej wymiernych korzyściach, brak też często danych ekonomicznych porównywalnych do tych, z pomocą których argumentuje przemysł komercyjny. Ostatecznie, ze względu na wspomnianą niewymierność, wspieranie otwartych rozwiązań może wymagać decyzji opartej na czynnikach kulturowych raczej niż czysto ekonomicznych – opowiedzenia się nie tylko za innym modelem gospodarki, ale też innym podejściem do wspólnej kultury i wiedzy jako takiej. Wartości, jakie niosą ze sobą otwarte rozwiązania muszą więc być w pewnym stopniu przyjęte na wiarę przez twórców polityki kulturowej

Otwarte modele

Jak wykazaliśmy w poprzedniej części, z pomocą nowych technologii można rozwiązać wiele problemów związanych z przechowywaniem i udostępnianiem dóbr kultury – posiadamy już środki techniczne pozwalające zapewnić uniwersalny dostęp do wszystkich wytworów kultury dających się zapisać w postaci cyfrowej. Przeszkodą natomiast okazuje się być system ochrony praw autorskich. Optymalizowany tak, by chronić prywatne interesy posiadaczy praw, przestaje on służyć kultywowaniu kultury jako dobra wspólnego.

Próba naprawy zaistniałej sytuacji są inicjatywy, które na bazie systemu ochrony prawa autorskiego budują alternatywne rozwiązania oparte na ideach otwartości, współpracy i dzielenia się własną twórczością. Modele takie pozwalają więc zróżnicować wpływ prawa na kulturę. Czołową inicjatywą oferującą takie rozwiązania prawne jest Creative Commons, organizacja non-profit powołana do życia na początku 2002 r. przez grupę amerykańskich prawników i działaczy społecznych. Współtwórcą inicjatywy, a obecnie jej czołowym rzecznikiem i działaczem jest znany amerykański prawnik, profesor uniwersytetów Harvarda i Stanforda, Lawrence Lessig. W chwili obecnej Creative Commons posiada oddziały w 35 krajach, które oferują wersje licencji dostosowane do miejscowego prawodawstwa, w tym działający od kwietnia 2005 roku oddział polski.

Podstawowym celem Creative Commons jest powiększanie wspólnych zasobów dostępnych w Internecie i zachęcanie autorów do dzielenia się owocami swojej pracy. Creative Commons oferuje zestaw zróżnicowanych licencji umożliwiających twórcom i artystom jednoczesną ochronę swojej twórczości i zagwarantowanie określonych praw do niej. Można powiedzieć, że Creative Commons opiera się na idei wzbogacenia systemu

własności intelektualnej o rozwiązania oparte na intelektualnej hojności.

Creative Commons proponuje przejście od reguły „wszystkie prawa zastrzeżone” do zasady „pewne prawa zastrzeżone”, z poszanowaniem samej idei prawa autorskiego. Bezpośrednią inspiracją była licencja GNU General Public License (GNU GPL), stworzona w ramach ruchu wolnego oprogramowania w celu licencjonowania na otwartych zasadach programów komputerowych. Licencje Creative Commons są odpowiednikiem GNU GPL – stanowią solidną podstawę licencjonowania „otwartego” użycia takich form wyrazu jak utwory muzyczne, strony internetowe, książki i artykuły czy filmy. Z pomocą licencji twórca zachowują część praw autorskich do dzieła, a zrzekają się innych, aby umożliwić publiczności korzystanie z niego w szerszym zakresie. Twórcy mogą wybrać spośród sześciu podstawowych licencji i szeregu licencji dodatkowych, które są gotowymi dokumentami prawnymi dostępnymi za darmo w sieci. Przykładowo, najpopularniejsza licencja zezwala na korzystanie z utworu pod warunkiem poszanowania praw osobistych twórcy, w tym uznania jego autorstwa utworu; wykorzystywania go jedynie dla celów niekomercyjnych; oraz publikowania utworów zależnych na tej samej licencji – tak by poszerzać pulę swobodnie dostępnej twórczości.

Zestaw licencji Creative Commons został stworzony aby wypełnić lukę między pełną kontrolą narzucaną przez tradycyjne prawo autorskie, a brakiem jakiegokolwiek kontroli nad użyciem dzieła znajdującego się w domenie publicznej. Twórcy licencji wychodzą z założenia, że system praw autorskich powinien traktować innowacyjność i ochronę twórczości jako wartości równorzędne – a to wymaga podejścia, które jest zrównoważone, umiarkowane i oparte na kompromisie. Zakładają też, że dominująca obecnie “monokultura” systemu prawa autorskiego jest skrojona na potrzeby wąskiego, choć najbardziej wpływowego, grona posiadaczy praw autorskich i nie służy równomiernie interesom wszystkich twórców.

O ile tradycyjny system praw autorskich służy w coraz większym stopniu wyłącznie ochronie praw majątkowych właścicieli dzieł, o tyle licencje praw autorskich CC są pomyślane jako narzędzie, które pozwala osiągnąć równowagę między interesami twórców, potrzebą wspierania innowacyjności kulturowej i potrzebami odbiorców. Na licencjach Creative Commons opierają się tak zwane otwarte modele biznesowe, które przyjmują, że ścisła kontrola nad utworem nie jest jedynym sposobem na maksymalizację zysków z niego przez właściciela praw. System licencyjny Creative Commons jest wreszcie systemem, który kładzie nacisk na prawa twórców i odbiorców, dzisiaj często

zaniedbywane na korzyść pośredników, w szczególności dużych korporacji dominujących nad przemysłami kulturowymi.

Wreszcie model ten jest skrojony na miarę kultury, w której obieg nie ogranicza się do jednokierunkowego nadawania treści przez wąskie grono producentów i ich biernej recepcji przez masy odbiorców. Zagwarantowany przez prawo swobodniejszy dostęp do kultury jest konieczny w sytuacji, gdy zacierają się granice między twórcami i odbiorcami. Kultura, która dla odbiorców była przez większość XX wieku "kulturą jedynie dla odczytu", jak twierdzi Lawrence Lessig, stała się dzięki technologiom cyfrowym "kulturą umożliwiającą również zapis" (Lessig 2005a). Tak jak w kulturze ludowej, nowa kultura partycypacji, opiera się na aktywnym udziale ludzi w tworzeniu i przetwarzaniu wspólnego zasobu utworów. Mamy dziś do czynienia - by użyć terminu zaproponowanego przez Davida Sifry - z "ludźmi znanymi uprzednio jako publiczność", którzy przepoczwarzyli się w twórców nie tylko słuchających, ale wzajemnie ze sobą dyskutujących.

Idea Open Access

Ruch na rzecz otwierania dostępu do zasobów naukowych (Open Access) narodził się jako reakcja na coraz wyższe koszty subskrypcji czasopism naukowych i ich ograniczoną dostępność w bibliotekach naukowych a także restrykcyjną politykę wydawnictw przejmujących prawa autorskie do publikowanych tekstów. Pod koniec lat 80-tych większość towarzystw naukowych przekazała wydawanie swoich periodyków w ręce prywatnych firm, które znacznie podwyższyły koszty subskrypcji. Według danych Nancy Kranich wzrost wynosił 220%, przykładowo subskrypcja czasopisma *Nuclear Physics* wynosi 20 000 USD rocznie (Kranich 2003). W wyniku tych procesów biblioteki rezygnowały z subskrypcji a naukowcy tracili dostęp do kluczowych publikacji i wyników badań, które w dużej części były finansowane ze środków publicznych.

Drugim impulsem dla rozwoju inicjatywy Open Access było rosnące powodzenie otwartych archiwów i baz danych elektronicznych dokumentów, tzw. e-printów, które zaczęły powstawać już od końca lat 60-tych. Jednym z najsłynniejszych przykładów takiego archiwum jest repozytorium arXiv, które działa od 1991 roku i udostępnia olbrzymi zbiór tekstów z zakresu nauk ścisłych. ArXiv jest największym źródłem materiałów z fizyki.

Grupy bibliotekarzy i naukowców z całego świata zaczęły pracować nad stworzeniem nowych modeli publikowania tekstów naukowych i umożliwiania naukowcom wymianę

wyników prowadzonych przez siebie badań i swobodny przepływ informacji naukowej. Otwarty dostęp do zasobów jest definiowany jako możliwość wykorzystania nieograniczonych źródeł wiedzy i dziedzictwa kulturowego, która powinna być aprobowana przez społeczność naukową (Deklaracja Berlińska 2004). W ramach tzw. *open access publishing* powstało już kilkaset czasopism naukowych, które za darmo udostępniają w internecie teksty. Możliwość publikowania w czasopiśmie typu open access zwiększa szansę naukowców na dotarcie do szerszego grona odbiorców a także podwyższa tzw. współczynnik cytowalności, który jest jednym z bardziej istotnych wyznaczników pozycji naukowej.

Zmieniają się również modele biznesowe publikacji naukowych. Stworzone w 2003 roku niekomercyjne wydawnictwo Public Library of Science (PLoS) udostępnia wszystkie teksty online za darmo, ale pobiera opłatę od autorów za publikację. Twórcy PLoS wychodzą z założenia, że środki na publikacje muszą znaleźć się w grantach naukowych. Pierwszy numer PLoS Biology w ciągu kilku godzin zanotował 500 000 odsłon.

Wiele komercyjnych wydawnictw rozpoczyna eksperymenty z otwieraniem własnych archiwów i baz danych na zasadach otwartego dostępu. W 2003 roku słynne wydawnictwo Oxford University Press opublikowało w internecie 142 tekstów z pisma *Nucleic Acids*, za których publikację autorzy zapłacili po 300 funtów brytyjskich.

Innym istotnym przykładem otwierania dostępu do zasobów naukowych jest przedsięwzięcie Massachusetts Institute of Technology (MIT), który w ramach projektu OpenCourseWare^[1] udostępnia na licencjach CC pełne materiały do 900 kursów wykładanych na uczelni. Mogą być one wykorzystywane przez nauczycieli oraz osoby uczące się, także samodzielnie. MIT liczy, że inicjatywa znajdzie wielu naśladowców, którzy wspólnie stworzą ruch na rzecz "otwartych materiałów edukacyjnych", który w przyszłości połączy środowisko naukowe i wspomogę udoskonalanie programów edukacyjnych na całym świecie.

Archiwa audiowizualne

Archiwa audiowizualne stoją dzisiaj przed dwoma wyzwaniami – zabezpieczeniem utworów zapisanych na nietrwałych nośnikach oraz zapewnieniem należytego dostępu do przechowywanych treści. W miarę jak nagrania audio i wideo stanowią coraz istotniejszy fragment naszego dziedzictwa kulturowego, rośnie zapotrzebowanie na dostęp do nich ze

strony instytucji kulturowych i edukacyjnych. Dygitalizacja treści może w znaczącym stopniu przysłużyć się zwiększeniu grona osób z nich korzystających.

Tak więc obserwujemy dzisiaj wzmożone działania nad tworzeniem cyfrowych archiwów audiowizualnych. Jednak spełnienie obydwu wymogów – zapewnienie zarówno odpowiedniej archiwizacji jak i dostępności utworów jest zadaniem trudnym i kosztownym. Archiwum takie musi bowiem jednocześnie zapewniać:

1. przejrzystość: materiały muszą być swobodnie dostępne publiczności;
2. trwałość: materiały muszą być dostępne na długi czas, niezależnie od zmian nośników, protokołów komputerowych czy fizycznej infrastruktury;
3. istotność: materiały muszą współtworzyć “infrastrukturę wiedzy, umożliwiającą dodawanie nowych kontekstów i znaczeń;
4. interoperatybilność: dostęp do materiałów musi być niezależny od stosowanej platformy technologicznej – archiwum musi być neutralne technologicznie (Beelden voor de Toekomst 2006).

Zdaniem holenderskiego konsorcjum instytucji kultury “Beelden voor de toekomst” (Obrazy dla przyszłości), ochrona i dygitalizacja dziedzictwa audiowizualnego nie może być skutecznie zrealizowana przez graczy rynkowych. Co więcej, rozwiązania komercyjne, zdaniem konsorcjum, grożą potencjalną monopolizacją, która mogłaby umniejszyć wartość archiwum dla społeczeństwa. Mimo koniecznych wysokich nakładów, holenderska inicjatywa archiwum audiowizualnego szacuje, że niewymierne zyski pośrednie z projektu będą warte pomiędzy 20-60 milionów Euro. Wśród przewidywanych skutków można wymienić zwiększoną alfabetyzację medialną, wzmocnioną świadomość historyczną i kulturową, oraz zapewnienie dostępu do dziedzictwa nie tylko obecnemu, ale także przyszłym pokoleniom.

Realizowany przez najbliższe siedem lat projekt, wsparty przez rząd holenderski sumą 173 milionów Euro, udostępni 285 tysięcy godzin nagrań filmowych, telewizyjnych i radiowych z archiwów holenderskich instytucji nadawczych i filmowych. Chcąc zapewnić jak najswobodniejszy dostęp do utworów nie tylko w warstwie technicznej, ale także prawnej, tworzące archiwum konsorcjum zamierza licencjonować utwory objęte nadal prawami autorskimi na licencjach Creative Commons. To dzięki nim archiwum będzie w

pełni realizować zasadę przejrzystości i istotności przechowywanych treści.

Innym przykładem tworzenia cyfrowego archiwum audiowizualnego jest projekt BBC Creative Archive. Stosując zmodyfikowane licencje Creative Commons, brytyjski nadawca publiczny zamierza udostępniać wybrane zasoby audio i wideo ze swojego archiwum. BBC liczy, że uda się wypracować nowe podejście do kwestii publicznego dostępu do treści tworzonych przez nadawców publicznych. Dyrekcja BBC zakłada, że częścią jego misji jako nadawcy państwowego jest prowadzenie pionierskich prac nad dygitalizacją kultury brytyjskiej. “Naszym celem jest przekształcenie BBC w otwarty zasób kulturowy i kreatywny dla całego narodu” (BBC 2004).

Brytyjski nadawca przyjmuje, że otwarte archiwum cyfrowe jest odpowiednikiem wolnego, niezakodowanego sygnału radiowego czy telewizyjnego, z pomocą którego dotychczas realizował swoją misję. Mark Thompson, dyrektor generalny BBC, stwierdził, że kodowanie treści lub modele subskrypcyjne prowadzą, w przypadku treści tworzonych w sektorze publicznym, do cyfrowego wykluczenia. Choć mają one należne miejsce w “ekologii form nadawczych”, to nie mogą zastąpić usług opartych na wolnym sygnale.

Prawne podstawy kultywacji dziedzictwa kulturowego

Skuteczna realizacja zadań przez organizacje zajmujące się archiwizacją i udostępnianiem dziedzictwa kulturowego wymaga prawodawstwa oferującego pewien podstawowy poziom otwartości i swobody w dystrybucji i korzystaniu z dzieł kultury. Próbą wytyczenia reguł kierujących systemem prawa autorskiego i patentowego, tak by zapewnić powszechny dostęp do idei i wiedzy, jest Karta Adelphi (Adelphi Charter on Creativity, Innovation and Intellectual Property). Karta ta została przygotowana przez międzynarodowy zespół ekspertów na zamówienie brytyjskiego Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufactures & Commerce.

Karta Adelphi opiera się na założeniu, że niezbędna równowaga między domeną publiczną a prawami indywidualnymi, między wspieraniem kreatywności i ochroną prywatnej własności i środków kontroli informacji, przechyliła się zbyt mocno na korzyść właścicieli praw. Jeden z jej autorów, profesor James Boyle, uważa, że podczas gdy u swych początków prawo autorskie było przez wielu traktowane jako niezbędne zło, dzisiaj w miejsce debaty na temat polityki kulturowej słyszymy ciągle, jak mantrę, “należy wstrzymać piractwo poprzez wzmocnienie prawa” (Boyle 2005).

Sygnatariusze Karty uznają, że zasadami kształtującymi prawo własności intelektualnej musi być jednocześnie wynagradzanie innowacji i dzielenie się wiedzą. Tymczasem wzmocnienie systemu własności intelektualnej w ostatnich dekadach doprowadziło do powstania reżimu, który w radykalny sposób nie przystaje do współczesnych trendów ekonomicznych, społecznych i technologicznych. Reżim ten “zagroza łańcuchowi kreatywności i innowacji, na którym polegamy zarówno my, jak i przyszłe pokolenia” (Howkins et al 2005). Twórcy Karty stwierdzają, że nadrzędna zasada kształtująca system własności intelektualnej głosi, iż jest on jedynie środkiem służącym celom społecznym, ekonomicznym czy twórczym, a nie celem samym w sobie.

Każda zmiana prawa autorskiego powinna więc zostać poprzedzona wnikliwą analizą zysków i strat, tak by nadrzędnym celem pozostało dobro publiczne. Dlatego to w gestii wnioskujących o przedłużenie okresu obowiązywania ochrony praw autorskich powinno leżeć uargumentowanie korzyści, które będzie z tego czerpać całe społeczeństwo. Adelphi Charter zawiera również wskazanie dla rządów, aby w swych działaniach na rzecz wspierania innowacyjności propagowały różnorodne rozwiązania, w tym takie jak modele *open source* czy *open access*.

We wrześniu 2006 British Library, brytyjska biblioteka narodowa, opublikowała manifest dotyczący systemu własności intelektualnej. Wśród rekomendacji, które zdaniem autorów zapewnią zdrową i innowacyjną ekonomię opartą na wiedzy, znajdują się następujące zasady:

1. Równe traktowanie treści analogowych i cyfrowych. W obydwu przypadkach należy zachować prawo do dozwolonego użytku publicznego.
2. Dozwolony użytek. Technologie (takie jak techniczne zabezpieczenia treści) i kontrakty potencjalnie zdolne ograniczać prawa do wykorzystania utworu nie mogą ograniczać ustawowych uprawnień, takich jak prawo do dozwolonego użytku.
3. Archiwizacja. Prawo musi gwarantować bibliotekom możliwość swobodnego tworzenia kopii utworów audiowizualnych dla celu ich archiwizacji.
4. Okres obowiązywania praw autorskich. Debata dotycząca tego okresu musi opierać się na solidnych danych empirycznych oraz uwzględniać interesy wszystkich członków społeczeństwa.

5. Utwory osierocone. Prawo powinno stworzyć mechanizmy ułatwiające i wspierające wykorzystanie utworów zależnych.

Podsumowanie

Przechowywanie dzieł stanowiących wspólne dziedzictwo kulturowe, oraz zapewnienie dostępu do nich, jest uzależnione dzisiaj od czynników technologicznych i prawnych. Narzędzia cyfrowe i prawne mogą dziś być stosowane do realizacji idei "uniwersalnego dostępu do wszelkiej wiedzy" - lecz równie dobrze mogą być wykorzystane do wywierania kontroli nad kulturą, w imię partykularnych interesów. Technologia jest dzisiaj czynnikiem oferującym niespotykane dotychczas możliwości archiwizacji i dystrybucji dzieł kultury. Z drugiej strony system prawa autorskiego, w obecnym kształcie, w dużej mierze sprzyja "kulturze kontroli" (Lessig 2005). Niemniej coraz bardziej rozkwita sfera wolnego dziedzictwa kulturowego, tworzonego w oparciu o domenę publiczną oraz alternatywne modele otwartego licencjonowania treści objętych jeszcze prawami autorskimi.

Przypisy

Beelden voor de Toekomst (2006). Images for the Future. URL:

http://www.beeldenvoordetoekomst.nl/documents/Beeldenvoordetoekomst_summary.pdf

Boyle, James (2005). Protecting the Public Domain. "Guardian", 14 October 2005.

<http://education.guardian.co.uk/higher/comment/story/0,9828,1591467,00.html>

Boyle, James (2006). James Boyle: Two database cheers for the EU. "Financial Times", 2 January 2006.

<http://www.ft.com/cms/s/99610a50-7bb2-11da-ab8e-0000779e2340.html>

Boyle, James (2006b). A closed mind about an open world. "Financial Times", 7 August 2006.

<http://www.ft.com/cms/s/64167124-263d-11db-afa1-0000779e2340.html>

Geist, Michael (2005). National Web library do-able, affordable, visionary. "Toronto Star", 10 stycznia 2005.

URL: http://www.michaelgeist.ca/resc/html_bkup/jan102005.html

Gilder, George (2006). Information Factories. "Wired", 14.10

Kranich, Nancy (2003). Libraries: The Information Commons of Civil Society. W: D. Schuler (red.), Shaping the Network Society: MIT Press

Landes, William M., Posner, Richard A. (2003). The Economic Structure of Intellectual Property Law. Cambridge, Massachusetts and London, England: The Belknap Press of Harvard University Press.

Lemley, Mark, Mulligan, Deirdre K., Schultz Jason (bez daty). Brief of Amici Curiae The Internet Archive Filed on Behalf of Petitioners. URL: <http://cyber.law.harvard.edu/openlaw/eldredvashcroft/cert/archive-amicus.html>

Lessig, Lawrence (2000). Code and Other Laws of Cyberspace

Lessig, Lawrence (2005a). Creatives face a closed Net. "Financial Times", December 28, 2005. URL: <http://www.ft.com/cms/s/d55dfe52-77d2-11da-9670-0000779e2340.html>

Lessig, Lawrence (2005b). Wolna kultura. Warszawa: WsiP

Shiva, Vandana (2003). Biodiversity, cultural diversity and celebration: intimate links and matters of survival. LIFT Lecture 1, 19 maja 2003, Natural History Museum, Londyn, Wielka Brytania.
http://www.liffest.org.uk/lectures/Shiva_transcript.pdf

Suber, P. (2006). Open Access in the United States. W: N. Jacobs (red.), Open Access: Key Strategic, Technical and Economic Aspects: Chandos Publishing

Withers, Kay (2006). Intellectual Property and the Knowledge Economy. London: Institute for Public Policy Research

Rozdział III

Justyna Hofmoki, Alek Tarkowski

Obieg kultury – dystrybucja dóbr cyfrowych

Czynniki kształtujące stan dzisiejszy

Trendy kształtujące możliwość przechowywania i udostępniania dziedzictwa kulturowego wpływają również na obieg kultury, w tym obieg komercyjny. Kluczowymi czynnikami wpływającymi na obieg kultury są z jednej strony nowe technologie przekształcające dobra kultury i kanały, którymi mogą być one dystrybuowane. Z drugiej strony obieg ten jest regulowany przez prawo własności intelektualnej – w szczególności system praw autorskich.

Nowe technologie są źródłem radykalnej innowacji, która na rynkach kulturowych powoduje to, co Joseph Schumpeter nazwał twórczą destrukcją, a więc rodzajem mutacji, która natychmiastowo rewolucjonizuje od wewnątrz strukturę ekonomiczną. Przemian rynków kulturowych nie cechuje oczywiście nieuniknione, stałe i natychmiastowe wymieranie gatunków medialnych i modeli biznesowych pod wpływem nowych rozwiązań – wbrew potocznemu przekonaniu o istnieniu takiego procesu, które John Seely Brown i Paul Duguid nazwali “wiarą w koniec” (*endism*). Niemniej żyjemy w okresie nagłej transformacji obiegu dóbr kultury - w szczególności tych, które traktujemy jako produkty komercyjne. Nowe technologie wprowadzają głębokie napięcia wynikające z nieprzystosowania ram społecznych i instytucjonalnych wypracowanych w przeszłości, do nowego kontekstu technologicznego i ekonomicznego.

Wbrew złowrogim zapowiedziom upadku rynku kultury niszczonego przez kopiowanie i piractwo, które rozkwitły wraz z rozwojem technologii cyfrowych, rynek kultury jeszcze nigdy dotąd nie wykazywał się tak wielkim bogactwem i żywotnością. Nowe kanały dystrybucji i nowe formy wyrazu, narzędzia do tworzenia i odbierania przekazu kulturowego przyczyniają się do rozkwitu zarówno tradycyjnych jak i nowatorskich form kultury. Dotyczy to zarówno kultury „uprzedniej”, a więc dziedzictwa narodowego, jak i warstwy kultury najnowszej, powstającej w chwili obecnej, często z wykorzystaniem

nowych narzędzi.

Podstawową cechą staje się zatem dostępność i wynikająca z niej wszechobecność przekazu kulturowego. Drugim istotnym czynnikiem jest różnorodność, bogactwo treści i możliwość wyboru. W chwili obecnej coraz większą rolę na rynkach zdominowanych przez media masowe grają treści niszowe. Redaktor naczelny pisma "Wired" Chris Anderson sugeruje, że wymiana dóbr cyfrowych jest gospodarką opartą na obfitości. Zauważa on, że w sytuacji, gdy koszt wielu zasobów – od ceny sprzętu elektronicznego służącego przechowywaniu, przetwarzaniu i dystrybucji danych po wartość kolejnych egzemplarzy dóbr kultury w wersji cyfrowej – maleje niemal do zera, konieczne staje się predefiniowanie zasad ekonomii. Przyjmowano bowiem dotychczas powszechność niedoboru zasobów. Oczywiście nadal istnieją zasoby dostępne w niewystarczającej ilości. Są to przede wszystkim czas, zaangażowanie i uwaga osób, potrzebne zarówno do produkcji jak i konsumpcji kultury. Zasobem dostępnym nadal w niedostatecznych ilościach jest również elektryczność.

Wyłaniające się gwałtownie nowe źródła obfitości i niedostatku mogą być przyczyną zachodzenia twórczej destrukcji na rynkach kultury. W szczególności dostępna w obfitości infrastruktura techniczna przekłada się na nagłe zaistnienie w obfitości dóbr kultury. Zbliżające się do zera koszty tworzenia i dystrybucji kopii utworów powodują, że dobra te mogłyby być w praktyce dostępne swobodnie. Nie jest tak, gdyż tylko w warunkach niedostatku twórcy i pośrednicy mogą zarabiać na dobrach kultury. Stan niedostatku cyfrowych dóbr kultury jest więc wytwarzany za pomocą środków technicznych oraz prawnych. Z ich pomocą można kontrolować i ograniczać swobodne kopiowanie i obrót treściami, które technicznie są już możliwe. Jednocześnie innowacyjne modele biznesowe opierają się na zasadzie *otwartości* a więc zapewnieniu swobodnego i darmowego dostępu do niektórych z oferowanych przez siebie dóbr kultury.

Odchodzenie od modelu *pchnij* do modelu *przyciągnij*

Ekonomia oparta na zasadzie "pchnij" (*push*), która kształtowała rynek produkcji masowej w XX wieku polegała na przewidywaniu zapotrzebowania konsumentów na określone produkty i dostarczaniu ich w określonym miejscu za określoną cenę. Funkcjonowanie przedsiębiorstw opierało się na analizie popytu, na tej podstawie firmy planowały konieczne nakłady, organizowały proces produkcji by na końcowym etapie umieścić go na rynku używając standardowych kanałów dystrybucji i środków reklamy.

Ekonomia typu “przyciągnij” (*pull*), rozwijająca się dzięki ekspansji nowych mediów, to bardziej elastyczna produkcja, wychodząca naprzeciw potrzebom konsumenta. Zamiast na standardowych dobrach produkowanych na rynki masowe, opiera się ona na produkcji szerokiej gamy towarów niszowych, dopasowanych do zmiennych i wyspecjalizowanych potrzeb wąskich grup odbiorców. W przypadku ekonomii typu *przyciągnij* konsumenci, mimo rozdrobnienia na nisze, stają się znaczącą siłą kształtującą rynek poprzez swoje oczekiwania i popyt.

Przykłady nowego modelu produkcji odnajdziemy we wszystkich sektorach rynku – na zasadzie przyciągania dóbr przez odbiorców opierają się innowacyjne modele produkcji samochodów przez Toyotę, komputerów przez Dellę czy ubrań przez firmę Zara. David Stark i Gina Neff (2002) opisują stan “ciągłej fazy beta”, w którym znajdują się nowoczesne firmy informatyczne. Starając się sprostać zmiennym oczekiwaniom konsumentów i konkurować z innymi firmami, twórcy oprogramowania lub serwisów sieciowych pozostawiają swoje produkty w stanie ciągłej zmiany. To właśnie dobra niematerialne najskuteczniej umożliwiają realizację modelu *przyciągnij*. Produkcja w takim modelu może odbywać się na dużą skalę bez konieczności produkcji dóbr standardowych i masowych.

David Bollier (2006) wymienia szereg cech typowych dla takiej produkcji. Zazwyczaj odbywa się ona na otwartych platformach mających strukturę luźnych sieci łączących poszczególnych aktorów. Platformy te mają więc strukturę modułową i luźno łączą poszczególnych aktorów, umożliwiając wzrost i dołączanie nowych partnerów, którzy zwiększają wartość sieci. Model *przyciągnij* umożliwia też wykorzystanie entuzjazmu i motywacji uczestników, w szczególności odbiorców produktu.

W gospodarce opartej na selekcji i przyciąganiu dóbr przez konsumentów kluczową rolę gra informacja. Dzięki intensywnemu obiegowi informacji odbiorcy mogą zorientować się w bogatej ofercie, a producenci otrzymują z rynku informacje zwrotne, pozwalające dostosować produkcję.

Według Johna Seely'ego Browna kluczową kwestią, którą muszą rozwiązać przedsiębiorstwa oparte o model *przyciągnij* jest zdolność wykorzystywania zasobów, nad którymi nie posiadają kontroli (Bollier 2006). Takim zasobem jest w szczególności zaangażowanie konsumentów lub odbiorców. W skrajnych przypadkach komercyjną

produkcję napędza innowacja przez użytkowników treści. Dobrym przykładem jest firma Lego, która tworząc nową wersję systemu Mindstorm, pozwalającego budować z klocków dające się programować roboty, zaprosiła do współpracy jako ekspertów pięciu zaawansowanych użytkowników poprzedniej jego wersji.

Jest to przykład tego, co Eric von Hippel, profesor zarządzania na MIT badający procesy innowacyjne, nazywa "społecznościami innowacyjnymi", łączącymi producentów i odbiorców. Natomiast w wielu innych przypadkach mamy do czynienia z rozwiązaniami hybrydalnymi, które do pewnego stopnia wykorzystują wkład osób tradycyjnie postrzeganych jedynie jako odbiorców. Angażują ludzi, których Charles Leadbetter i Paul Miller nazywają Pro-Amatorami (Leadbetter i Miller 2005). Pisząc o "Rewolucji Pro-Am" nazywają tak "zdolnych do innowacji, oddanych sprawie i połączonych w struktury sieciowe amatorów, którzy pracując osiągają standardy profesjonalne" (Leadbetter i Miller 2005: 9). Zdaniem autorów, podczas gdy lata 90. XX wieku były zdominowane przez wielkie korporacje, wzrost znaczenia Pro-Amatorów jest przykładem trendu odwrotnego. Klasycznym przykładem takiej społeczności jest oczywiście środowisko programistów wolnego oprogramowania, zdolne produkować programy i systemy operacyjne konkurujące z produktami wielkich korporacji informatycznych. Można powiedzieć więc, że *przyciąganiu* dóbr kultury towarzyszy często *wypychanie* treści własnych lub przetworzonych przez "ludzi znanych uprzednio jako publiczność" - by użyć zwrotu Davida Sifry.

Tak więc w wielu przypadkach mamy dzisiaj do czynienia z przedsięwzięciami hybrydalnymi. Łączą one to, co Yochai Benkler (2006) nazywa "produkcją partnerską w oparciu o dobro wspólne", i która w czystej postaci nie wymaga zaangażowania aktorów komercyjnych, z tradycyjnym modelem, który cechuje do pewnego stopnia zamknięcie systemu produkcji i kontrola procesu jej dystrybucji. W takich przedsięwzięciach produkowane dobra kultury podlegają z jednej strony przetwarzaniu przez pro-amatorskich twórców, a z drugiej dobra produkcji partnerskiej stają się częścią komercyjnych przedsięwzięć.

Aby skutecznie funkcjonować, model hybrydalny produkcji i dystrybucji kultury musi jednocześnie zapewnić wystarczającą kontrolę treści, by przynosiły one zyski, oraz wystarczającą ich otwartość, tak by możliwa była oddolna innowacja oraz by krążące swobodnie utwory zapewniały twórcom wystarczającą promocję. W tym modelu

komercyjny aktor pełni często funkcję pośrednika – rola ta staje się kluczowa w sytuacji, gdy mamy do czynienia z obfitością treści, produkowanych przez licznych twórców i odbieranych przez rozdrobnione, niszowe kręgi uczestników kultury.

Funkcjonowanie pośredników w modelu “przyciągnij” zostało najpełniej przeanalizowane przez Chrisa Andersona w książce “The Long Tail”. Anderson pokazuje, że pośrednicy mogą uzyskiwać znaczące przychody z “długiego ogona kultury” - różnorodnych i obficie dostępnych treści niszowych, które z pomocą internetu stają się widoczne i dostępne dla odbiorców (Anderson 2006).

Rozwiązania

DRM jako nieskuteczna forma ochrony dystrybucji cyfrowej

Ortodoksyjne podejście do dystrybucji dóbr kultury, zakorzenione w modelu pchania treści do odbiorców, opiera się na ścisłej kontroli treści i kanałów dystrybucji. Jednym ze sposobów na zapewnienie takiej kontroli w środowisku cyfrowym jest implementacja systemów DRM (*digital rights management*), czyli cyfrowego zabezpieczania utworów przed użyciem naruszającym prawa autorskie ich twórców. Utwory zapisane na nośnikach cyfrowych bądź dystrybuowane w internecie zawierają blokady umożliwiające jedynie określone ich wykorzystanie. Co więcej, próby „obejścia” tych blokad są w świetle prawa przestępstwem - w Europie ochrona prawna tych zabezpieczeń wynika z postanowień EU Copyright Directive.

Kwestia stosowania systemów DRM oraz zapewniania im prawnej ochrony należy do gorących tematów związanych z rynkiem dóbr kultury. W Polsce stoimy u progu nowelizacji ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w której planuje się radykalne ograniczenie możliwości obchodzenia zabezpieczeń typu DRM. Nowelizacja mówi o zakazie wytwarzania, posiadania, przechowywania i wykorzystania urządzeń lub ich komponentów przeznaczonych do niedozwolonego usuwania lub obchodzenia skutecznych technicznych zabezpieczeń.

Zdaniem krytyków systemy DRM nie spełniają swojej funkcji w praktyce, a więc nie chronią skutecznie przed niedozwolonym użyciem treści cyfrowych. Jednocześnie z perspektywy odbiorcy końcowego są one niewygodne, a czasem nawet szkodliwe. Najśłynniejszym przykładem wadliwego DRM jest historia tzw. *rootkita* Sony, czyli

umieszczonego na niektórych płytach wytwórni Sony BMG programu, który instalował się na komputerach użytkowników bez ich wiedzy. Funkcją programu była kontrola i ograniczenie ilości dokonywanych kopii muzyki zawartej na płycie. *Rootkit* nosił jednak cechy programu typu *spyware*, który tworzył dziurę w systemie i był bardzo trudny do odinstalowania. Wykrycie niebezpiecznych funkcji *rootkita* wywołało sprzeciw użytkowników i protesty organizacji takich jak EFF. Oskarżone o naruszenie praw konsumentów Sony zostało zmuszone do ugody, w której zobowiązało się do zapłacenia konsumentom odszkodowania za narażenie na szkody i zaniechania używania podobnych narzędzi ochrony treści w przyszłości.

Jednym z poważniejszych kłopotów z systemami DRM jest ich ingerencja w podstawowe prawa użytkowników takie jak prawo dozwolonego użytku. Ustawa o prawie autorskim zawiera zapisy o dozwolonym użytku osobistym, które uprawniają nas np. do korzystania z pojedynczych egzemplarzy utworów przez krąg osób rodzinny lub towarzyski. Oznacza to, że wolno nam zrobić kopię legalnie kupionej płyty i podzielić się nią ze znajomym. Dozwolony użytek publiczny rozszerza zakres uprawnień dla instytucji spełniających pewną określoną misję, jak np. instytucje edukacyjne, którym do celów edukacyjnych wolno znacznie więcej. Stosowanie zabezpieczeń DRM w wielu przypadkach uniemożliwia takie legalne wykorzystania utworów cyfrowych. W Polsce istotnym głosem w tej sprawie jest stanowisko Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, którzy występują przeciw konieczności uzyskiwania każdorazowej zgody na obejście zabezpieczeń DRM przez instytucje takie jak biblioteki.

Innowacyjna dystrybucja

Beck, artysta zaliczający dziś do głównego nurtu, lecz o niszowym rodowodzie, wydał w 2005 album "Guero", który przełamuje wszelkie stereotypowe wyobrażenia o tradycyjnej płycie długogrającej. Płyta ukazała się w wielu postaciach, zarówno jako krążek CD, specjalne wydanie CD/DVD z bonusowymi piosenkami i interaktywnymi filmami video, jako płyta "Guerolito" z remiksami utworów wykonanymi przez innych artystów czy płyta EP "GameBoy Variations" z utworami Becka wykonanymi przez twórców wykorzystujących dźwięki z gier komputerowych. Ale wiele utworów z "Guero" można również było posłuchać gdy w 2004 roku wyciekły do sieci peer-to-peer, lub w postaci tworzonych przez fanów *mash-upów* utworów Becka, które również krążą w Sieci. Beck uzasadnia taką formułę wydania płyty pragnieniem wykorzystania możliwości nowych technologii, które przekształcają utrwaloną raz na zawsze płytę w projekt słuchany, oglądany i

przekształcany przez artystę i słuchaczy.

Beck nie boi się oddać swoją twórczość w ręce odbiorców, gdyż wielokrotnie przekonał się o wysokiej jakości *remiksów* i *mash-upów* tworzonych przez internautów. Wszystkie filmy video ilustrujące album mogą stać się obiektem przeróbek. Do płyty CD dołączono też zestaw naklejek, dzięki którym można stworzyć własną, oryginalną okładkę. Zapytany o przyszłość przemysłu muzycznego Beck odpowiada:

“Byłbym zaskoczony, gdyby artyści nie zaczęli odrzucać długoterminowych kontraktów z wytwórniami na rzecz udzielania im licencji na poszczególne projekty. Dla mnie bardzo istotne jest to, że mogę wrzucić do Internetu kilka świeżo nagranych akustycznych piosenek, a dopiero potem przerabiać je w studiu na poważny materiał na płytę” (Steuer 2006).

Beck jest przykładem artysty rozumiejącego i dobrze funkcjonującego w nowym modelu tworzenia i dystrybucji kultury. Po pierwsze, różnicuje swoją twórczość tak, by trafić do gustów szerszego grona odbiorców – także niszowych. Angażuje również w proces twórczy odbiorców oraz nie kontroluje nadmiernie procesu dystrybucji utworów, akceptując fakt, że będą one rozprowadzane także kanałami, które nie przyniosą mu zysku. W podobnej sytuacji członek zespołu Radiohead, na wiadomość że nowa płyta zespołu wyciekła w całości do internetu na trzy miesiące przed premierą, stwierdził: “Jestem raczej ogłupiały niż zły. A przede wszystkim cieszę się, że płyta się ludziom podoba. [...] Bardziej niepokoję się, że nasza muzyka mogłaby się nie ukazać z jakiegoś dziwnego powodu” (Gasior 2003).

Jeszcze bardziej radykalne modele traktują dystrybucję produktów – na przykład utworów muzycznych – nie jako źródło zysku, lecz wyłącznie mechanizm promocyjny. Źródłem przychodów zamiast produktów stają się oferowane odbiorcom przez twórcę przeżycia, doświadczenia. Klasycznym przykładem takiej innowacyjnej strategii jest płyta Yankee Hotel Foxtrot nagrana w 2001 przez amerykański zespół Wilco. Po odrzuceniu nagranej płyty przez wytwórnię Reprise Records, z którą zespół miał podpisany kontrakt, muzycy Wilco wykupili za 50,000 dolarów taśmy-matki płyty i udostępnił album na swojej stronie internetowej. Ściągnięta w setkach tysięcy egzemplarzy płyta zapewniła zespołowi popularność, dzięki której wyprzedził on swoją kolejną trasę koncertową. Sukcesy koncertowe umożliwiły sprzedanie praw do płyty wytwórni Nonesuch Records (która tak jak Reprise jest częścią wytwórni Warner), która to sprzedała pół miliona egzemplarzy

płyty, mimo powszechnej dostępności utworów w internecie.

Alternatywne systemy kompensacji twórców – scenariusz “music like water”

W wypowiedzi dla New York Times’a udzielonej w 2002 roku David Bowie nakreślił przyszłość muzyki w następujący sposób: *„W ciągu następnych 10 lat nastąpi całkowita transformacja rynku muzyki, takiego jakim znaliśmy go do tej pory i nic nie zdoła tego powstrzymać. Nie widzę sensu w udawaniu, że to nie nastąpi. Jestem całkowicie przekonany, że za dziesięć lat prawo autorskie przestanie istnieć a własność intelektualna i kwestie autorstwa będą w niezłych opałach. Muzyka stanie się czymś na podobieństwo płynącej wody czy elektryczności. [...] Lepiej przygotujmy się na wiele tras koncertowych, ponieważ to jedyne co nam pozostało. I jest to niesłychanie ekscytujące. Z drugiej jednak strony nie ma znaczenia, czy jest to dla nas ekscytujące, czy nie – to i tak nastąpi...”* (Pareles 2002).

Gerd Leonhard, który również wierzy w scenariusz “muzyki dostępnej niczym woda”, twierdzi, że na skutek przekształceń rynku kultury rośnie ilość sposobów słuchania muzyki (Leonhard 2004). Większość z nich to sposoby niekonwencjonalne, których przemysł muzyczny nie jest w stanie kontrolować równie skutecznie jak dystrybucji płyt. Leonhard cytuje analityka rynku muzycznego Jima Griffina, który porównuje próby kontrolowania rynku muzycznego w jego obecnym kształcie do wprowadzania tarcia w system tego tarcia pozbawiony. Ponieważ tradycyjnie pojmowana kontrola oraz zakorzenione w uprzednim systemie dystrybucji instytucje nie są już skuteczne, jedynym wyjściem staje się znalezienie modeli zarabiania na nowych zachowaniach konsumentów.

Najczęściej przywoływaną propozycją jest idea opłaty abonamentowej, która zastąpiłaby opłaty za pojedyncze utwory. Model ten został dokładnie opisany przez profesora Williama T. Fishera z Harvard Law School w książce “Promises to Keep” (Fisher 2004), w Polsce propozycję takiego modelu przedstawili w 2005 roku przewodniczący SAWP Jacek Skubikowski oraz wokalista “Budki Suflera” i Senator RP Krzysztof Cugowski. W obydwu wypadkach dostęp do kultury miałby stać się usługą, za którą płacilibyśmy jednorazowo, niczym za wodę lub prąd. Uzyskane w ten sposób pieniądze byłyby rozprowadzane wśród artystów przez organizacje zbiorowego zarządzania.

Alternatywne systemy kompensacji twórców – modele otwarte

Wśród najpopularniejszych dzisiaj serwisów internetowych znajdują się serwisy

pośredniczące w wielostronnej wymianie treści – inaczej mówiąc platformy umożliwiające się dzieleniem dobrami kultury. Większość z nich jednocześnie umożliwia dystrybucję treści profesjonalnych i pro-amatorskich, czasem również zastrzeżonych i swobodnie dostępnych. Przykładami takich platform jest serwis wideo YouTube czy serwis fotograficzny Flickr. Demokratyzująca się produkcja dóbr kultury powoduje, że serwisy tego rodzaju współpracują z dużo większą liczbą twórców niż większość pośredników na rynku kultury. Wyzwaniem jest więc wypracowanie metod, które zapewnią wszystkim twórcom możliwość zarządzania prawami autorskimi do swojej twórczości oraz zarabiania. Podczas gdy model *pchnij* zakłada, że pośrednik będzie kontrolował przepływ treści na platformie, w modelu *przyciągnij* jego zadanie polega raczej na ułatwianiu wymiany pomiędzy użytkownikami: twórcami i odbiorcami.

Większość z dużych serwisów nie wypracowała jeszcze modelu umożliwiającego powszechną partycypację w produkcji i dystrybucji dóbr kultury oraz w zyskach z tego tytułu płynących. Przykładowo, popularny serwis wideo YouTube nie oferuje pro-amatorom wyświetlającym swoje produkcje w serwisie systemu pozwalającego współuczestniczyć w ewentualnych zyskach (choć właściciele serwisu ogłosili, że mają takie plany). Serwis utrudnia również swobodny obieg utworów poprzez publikację filmów w formatach utrudniających dalsze przetwarzanie filmów. Profesor Lawrence Lessig podaje więc YouTube jako przykład serwisu opartego na “fałszywym dzieleniu się” - bowiem ostatecznie kontrola nad treścią pozostaje w rękach twórców serwisu, zamiast znaleźć się w rękach twórców treści – w szczególności system utrudnia kopiowanie plików wideo do własnego komputera. Zdaniem Lessiga skuteczne modele dystrybucji treści muszą umożliwiać “prawdziwe dzielenie się”, a więc zapewniać swobodę kopiowania i przetwarzania treści (Lessig 2006).

Platformy umożliwiające “prawdziwe dzielenie się” twórczością są wprowadzane w życie przez inicjatywy realizujące założenia otwartego biznesu. Projekty takie nie tylko swobodnie udostępniają treści, ale także stosują otwarte modele licencjonowania, które sankcjonują ideę dzielenia się. Warto więc porównać YouTube do systemu Revver, platformy wymiany plików wideo opartej na zasadzie otwartości. W ramach przyjętego modelu biznesowego Revver dokleja na końcu każdego pliku planszę reklamową i umożliwia jak najswobodniejsze krążenie wideo po internecie. Zyski z reklamy są dzielone na pół pomiędzy firmę i twórcę, a w przypadku wyświetlania filmu na innej stronie niż serwis Revver, jej właściciel otrzymuje 20% początkowego zysku. Twórcy krótkiego filmu

udostępnionego w serwisie, który uzyskał wirusową popularność i został obejrzany 6 milionów razy, zarobili na jego dystrybucji 35,000 dolarów. Revver umożliwia również licencjonowanie twórczości na licencjach Creative Commons, zapisywanie plików we własnym komputerze oraz tworzenie własnych kopii serwisu.

Podsumowanie

Technologie cyfrowe spowodowały w ostatnich latach proces twórczej destrukcji na rynkach kulturowych. Modele, które sprawdzały się przy dystrybucji treści na nośnikach fizycznych okazały się przestarzałe w odniesieniu do utworów rozprowadzanych jako pliki cyfrowe. Modele biznesowe muszą więc dostosować się do gwałtownie malejących kosztów magazynowania i dystrybucji treści, oraz rosnącej łatwości ich kopiowania. Równoległy trend wymaga przewartościowania idei własności oraz znaczenia twórczości nie-profesjonalnej i pracy wykonywanej nie dla zysku. Jednym z ważniejszych procesów, będących wynikiem powyższych trendów, jest rosnące znaczenie – kulturowe i ekonomiczne – twórczości niszowej. Proces ten Chris Anderson nazwał wydłużaniem się ogona kultury (Anderson 2006). Zachodzące zmiany wymuszają nie tylko zmianę modeli biznesowych, ale także systemu prawa własności intelektualnej, które w obecnym kształcie nie odpowiada w pełni wymogom kultury partycypacyjnej i niszowej.

Przypisy

Anderson, Chris (2006). *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hyperion.

Benkler, Yochai (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, CT: Yale University Press.

Bollier, David (2006). *When Push Comes to Pull: The New Economy and Culture of Networking Technology*. Washington, DC: The Aspen Institute.

Fisher III, William W. (2004). *Promises to Keep: Technology, Law and the Future of Entertainment*. Palo Alto, CA: Stanford University Press.

Gasior, Geoff (2003). New Radiohead CD leaks onto Internet early. "The Tech Report", 1 April 2003. URL: <http://techreport.com/onearticle.x/4939>

Leadbetter, Charles i Miller, Paul (2005). *The Pro-Am Revolution*. London, UK: Demos.

Leonhard, Gerd (2004). *Music Like Water – the inevitable music ecosystem*. URL:

http://gerdleonhard.typepad.com/the_future_of_music/files/music_like_water_gerd_leonhard_jan_8_2005.pdf

Lessig, Lawrence (2006). The Ethics of Web 2.0: YouTube vs. Flickr, Revver, Eyespot, blip.tv, and even Google. "lessig blog", 20 October 2006. URL: <http://www.lessig.org/blog/archives/003570.shtml>

Pareles, Jon (2002). David Bowie, 21st-Century Entrepreneur. "The New York Times", June 9, 2002

Stark, David i Neff, Gina (2002). Permanently Beta: Responsive Organization in the Internet Era. URL: <http://opensource.mit.edu/papers/neff-stark.pdf>

Steuer, Eric (2006). The Infinite Album. "Wired", 14.09, September 2006. URL: <http://www.wired.com/wired/archive/14.09/beck.html>

Rozdział IV

Mirosław Filiciak

Kultura konwergencji i luka uczestnictwa – w stronę edukacji medialnej

Wcześniejsze działy raportu diagnozują zmiany technologiczne oraz powiązane z nimi szeroko rozumiane przemiany społeczne, a także liczne bariery, jakie stawiają przed uczestnikami współczesnej kultury. Paradoksalnie w pierwszej dekadzie XXI wieku bariery te w mniejszym stopniu dotyczą samego dostępu do nowych technologii komunikowania – ten staje się coraz tańszy (co nie znaczy, że dla części społeczeństwa wciąż nie jest zbyt drogi). Tworzenie ogólnodostępnych archiwów i platform dla rozwoju oddolnych działań na płaszczyźnie kultury nigdy nie było tak łatwe. Dostępność narzędzi nie rozwiązuje jednak wszystkich problemów.

Konwergencję najczęściej kojarzy się ze sferą ekonomiczną i technologiczną. W pierwszym wypadku chodzi o horyzontalną integrację firm z branży medialnej i tworzenie wielkich konglomeratów, zarządzających przepływem treści w różnych środkach przekazu. Rzeczywiście, jeszcze nigdy w historii koncentracja mediów nie była tak silna, co stanowi oczywiste zagrożenie dla bezstronności informacji, ale jest też przyczynkiem do swobodnego przepływu treści w różnych mediach. Z kolei na płaszczyźnie technologicznej urządzenia łączą różne funkcjonalności, choć według kulturoznawców trend ten nie jest tak jednoznaczny, jak czasem chce myśleć świat biznesu (Henry Jenkins, autor *Kultury konwergencji*, mówi wręcz o „micie czarnej skrzynki” – błędnym przekonaniu, że pewnego dnia pod naszymi telewizorami znajdować się będzie tylko jedno urządzenie, podczas gdy ostatnie lata pokazały, że jest ich coraz więcej). Coraz częściej mówi się więc, że konwergują treści (te same produkty medialne są dostępne na różnych platformach – od ekranu kinowego, po wyświetlacz w telefonie komórkowym), przy równoczesnej dywergencji sprzętu (wprawdzie wciąż żywa jest idea cyfrowego „hubu”, który będzie obsługiwać wszystkie medialne potrzeby domowników, ale równocześnie obserwujemy nieustanne pojawianie się na rynku nowych, wyspecjalizowanych urządzeń. Czego innego oczekuję bowiem od urządzenia do odtwarzania filmów gdy jestem w domu, czego innego w trakcie podróży). Konwergencja nie dotyczy więc tylko ekonomii i technologii, ale przede wszystkim kultury. Chodzi o aktywizację odbiorców łączących treści pochodzące z różnych kanałów medialnych. Napięcia rodzące się pomiędzy różnymi poziomami konwergencji w

chwili, gdy za sprawą nowych technologii i modeli biznesowych konsumenci mogą stać się także producentami.

Dostępność cyfrowych narzędzi kreacji sprawiła, że działania od zawsze obecne na marginesie kultury przesuwają się systematycznie w kierunku jej głównego nurtu. Amatorskie produkcje – począwszy od fanowskich produkcji filmowych czy muzycznych, a na opiniotwórczych blogach prowadzonych przez osoby nie związane zawodowo z dziennikarstwem kończąc – na stałe weszły do medialnego ekosystemu, zmuszając produkcje „profesjonalne” czy „oficjalne” do uznania ich roli. Media cyfrowe z natury są otwarte na wszelkiego typu rekonfigurację, a więc ich logika nie opiera się tylko na tworzeniu nowych treści, lecz i twórczym umieszczaniu gotowych już elementów w nowym kontekście. Robią to amatorzy, czerpiący z głównego nurtu elementy swoich produkcji, ale coraz częściej także profesjonaliści, jawnie inspirujący się informacjami tworzonymi przez fanów lub włączający do swoich modeli biznesowych treści tworzone przez użytkowników.

Młodzi Polacy – czy rzeczywiście aktywnie wykorzystują media cyfrowe?

Wprawdzie z przywoływanych już we wstępie raportu wynikach badań (Diagnoza Społeczna i Studium Ericssona) wynika, że młodzi Polacy wbrew przeciwnościom ekonomicznym (niskie dochody) i braku wsparcia ze strony instytucji edukacyjnych z nowymi technologiami dobrać radzą sobie. Naiwnością byłoby jednak założenie, że nasz kraj jest przygotowany na wyzwania Kultury 2.0. Bardziej szczegółowa analiza wskazuje bowiem, że choć większość młodych uczestników kultury potrafi tworzyć, trudno znaleźć u nas bardziej wyrafinowane przykłady aktywnego i twórczego uczestnictwa w kulturze, widoczne choćby na rynku amerykańskim. Raczej kopiujemy wzory zagraniczne, niż tworzymy własne modele biznesowe czy oryginalne produkcje medialne. Być może ma to pewien związek z brakiem tradycji dyskusji i aktywności społecznej. Nieufność wobec mediów związana ze wspomnieniami PRL-u na szczęście odchodzi już do przeszłości za sprawą młodego pokolenia. Pokolenie to jednak niechętnie jest życiu politycznemu i udzielaniu się na forum publicznym.

Obserwując młodą, niezależną polską kulturę można dojść do wniosku, że największym technologicznym wydarzeniem ostatniej dekady jest obniżenie kosztów produkcji kamer wideo. Rozwija się kino amatorskie, ale – co znaczące – jest to w dużej mierze efekt tradycji kina amatorskiego jeszcze sprzed czasów kamer cyfrowych. Trzeba więc dopiero wypracować kulturowe zaplecze dla aktywności konsumentów w możliwie szerokim

spektrum mediów. Znaczące wydaje się, że polscy konsumenci są aktywni tam, gdzie obecna jest tradycja jeszcze z czasów komunizmu. W internecie kwitnie satyra polityczna, ale jest to zjawisko znacznie starsze od internetu i nowe medium jest tu po prostu wygodnym narzędziem dystrybucji.

Internet jest też miejscem mobilizacji osób sprzeciwiających się łamaniu religijnego tabu – dobrym przykładem może być tu okładka zerowego numeru reaktywowanego magazynu „Machina“, który spowodował akcję protestacyjną w internecie. W ten sposób wytworzono presję na reklamodawców i zmuszono redakcję do przeprosin. Trudno jednak uznać ten epizod za przejaw działalności „inteligentnego tłumu“, gdyż działania osadzone w kontekście religijnym najczęściej są centralnie zarządzane. Brak za to oddolnej aktywności tam, gdzie jest ona najsilniejsza w innych krajach.

W zasadzie nie istnieje scena machinimy, czyli filmów produkowanych z użyciem gier komputerowych. Polacy mniej aktywnie niż ich rówieśnicy za granicą tworzą też modyfikacje gier, a przykłady modyfikacji osadzonych w polskim kontekście kulturowym czy historycznym są sporadyczne. Sfery, o których kulturoznawcy na całym świecie piszą, iż są przykładem innowacyjnego wykorzystania produktów popkultury do tworzenia przez młode pokolenie własnej ekspresji kulturowej, w Polsce rozwijają się nader słabo (może z wyjątkiem zjawisk powiązanych z piractwem, jak choćby spolszczenia gier).

Z drugiej strony problem stanowi niechęć producentów i pośredników, obawiających się trudnego do kontrolowania przepływu treści w internecie. Nie brak zagranicznych przykładów, że rozluźnienie gorsetu praw autorskich w stosunkowo krótkiej perspektywie może się opłacić – począwszy od IBM-a, który zarabia dziś więcej na usługach związanych z Linuksem niż na transferze własności intelektualnej, a kończąc na japońskich producentach filmów animowanych, którzy przymykając oko na piractwo w USA i Europie Zachodniej w latach 90-tych bez żadnych nakładów przyczynili się do wykreowania rynków, na których zarabiają dziś krocie.

Polskie firmy mają jednak mniejszy potencjał finansowy, z reguły też działają tylko na rynku rodzimym i obawiają się, że wszystkie nowe modele biznesowe mogą zagrozić działalności firmy. Przykładem mogą być interwencje podejmowane przez bardzo ważnego skądinąd dla rozwoju kultury w naszym kraju dystrybutora filmowego Gutek Film. Firma

zaskarżyła internetowe portale udostępniające przygotowane przez amatorów napisy do filmów, straszyła też pozwami instytucje organizujące pokazy filmów dla celów edukacyjnych. Może się wydawać, że Gutek Film wykracza nie tylko poza istniejące ramy prawne (kwestia napisów jest niejednoznaczna, a organizatorzy pokazów edukacyjnych zwolnieni są z obowiązku starania się o pozwolenie dystrybutora), ale z szerszej perspektywy być może także szkodzi swym własnym interesom ekonomicznym.

Należy jednak pamiętać, że firmy działające na polskim rynku nie zawsze mogą pozwolić sobie na liberalną, długofalową politykę, walcząc o przetrwanie. Choć nie brak i przykładów pozytywnych – np. serialu *Prison Break*, będącego przebojem polskich pirackich serwisów internetowych. Nie przeszkodziło to w tym, by premierę tej serii w Polsce obejrzało aż 7 milionów Polaków. Trudno oprzeć się wrażeniu, że w tym wypadku przymknięcie oka na niezależny obieg mediów nie tylko nie zablokowało sukcesu komercyjnego, ale wręcz w nim pomogło. Problem jest więc złożony.

Równocześnie nie wolno zapominać o tej części społeczeństwa, która dysponuje niższym kapitałem ekonomicznym i kulturowym. Wobec braku rozwiązań systemowych, przygotowujących ją do uczestnictwa w świecie nowych mediów, zostaje z ekonomii opartej na modelu „pull“ wykluczona, a precyzyjniej rzecz ujmując skazana na stary, bierny model konsumpcji, umieszczający ją na samym dnie nowego modelu stratyfikacji społecznej. Problem dotyczy zresztą nie tylko uczestnictwa w kulturze, ale i w procesie politycznym – media, kojarzone dziś przede wszystkim z ekonomią i konsumpcją, są przecież także elementem pośredniczącym w dialogu na linii obywatel-władza.

Nowe media, o których słyszymy dziś wszędzie, to termin ideologiczny, przywoływany już na przełomie lat 60-tych i 70-tych. Wtedy chodziło o stworzenie nowych, bardziej demokratycznych środków przekazu, które służyłyby obywatelom, a nie nadawcom. Zresztą już przed II wojną światową krytykowano media jako propagandową tubę, a nie narzędzie do komunikacji społecznej (wypowiadał się w tej kwestii m.in. Bertold Brecht, wskazując na niewykorzystany potencjał radia, które w wymiarze technologicznym pozwala nie tylko na odbiór, ale i nadawanie).

Nie inaczej jest z mediami cyfrowymi. Mogą one pomóc w nawiązaniu do wyidealizowanej wizji mediów przedstawionej w Habermasowskiej koncepcji przestrzeni publicznej. Według Juergena Habermasa kluczem do narodzin nowoczesnej demokracji były właśnie media. Upowszechnienie druku pozwoliło obywatelom na skuteczną walkę o równouprawnienie

komunikacyjne i podjęcie negocjacji z władzą. Media służą prowadzeniu społecznej dyskusji i osiąganiu konsensusu poza naciskami państwa i biznesu. Z czasem media zatraciły swe pierwotne znaczenie – sferę publiczną zawłaszczył biznes.

Dziś mamy szansę na przywrócenie jej pierwotnego znaczenia, a przynajmniej na podjęcie takich prób. Zależy to jednak w dużej mierze od aktywnej postawy konsumentów, którzy mogą – o ile pozwala na to platforma komunikacyjna, co niestety jest uzależnione także od polityki przyjętej przez pośredników - wywierać presję na producentów, a także wykorzystać cyberprzestrzeń do produkcji poza głównym nurtem.

Na polu kultury ścierają się dwa przeciwstawne trendy. Z jednej strony nowe technologie obniżyły (czasem do zera) koszty produkcji tekstów kultury i ułatwiły ich dystrybucję, pozwalając amatorom na dotarcie do milionów odbiorców. Z drugiej strony ochrona korporacyjnego prawa własności intelektualnej nigdy wcześniej nie była tak ścisła. Mamy więc do czynienia ze swoistą schizofrenią: z jednej strony przemiany medialne zachęcają uczestników kultury do aktywnego w nią wkładu, z drugiej – jedyna dostępna im kultura jest obwarowana prawami autorskimi producentów.

Produkcja w sieci nie ogranicza się tylko do kultury. Od przeszło 150 lat polegamy na przemysłowej ekonomii informacyjnej (chodzi o wzrost roli, jaką w gospodarce i produkcji kulturowej pełni informacja). Od kilkunastu lat widzimy jednak, że nadchodzą radykalne zmiany związane z upowszechnieniem komputerów i sieci komputerowych (pisze o tym przywoływany już wcześniej Yochai Benkler w *The Wealth of Networks*). Pojawienie się internetu spowodowało głębokie, strukturalne zmiany naszego świata. Rośnie rola tego co nie rynkowe i nie objęte prawem własności. Są więc możliwości wzrostu wolności jednostki, trwa jednak bitwa o „instytucjonalną ekologię usieciowionej ekonomii informacyjnej“.

Te nowe realia stawiają nowe wyzwania dla instytucji państwa, związane są bowiem z decentralizacją i indywidualizacją działań. Kooperacja i koordynacja coraz częściej dokonują się poprzez mechanizmy inne od państwowych i rynkowych. Malejąca rola wymiaru fizycznego sprawiła, że kreatywność jest dziś ważniejsza niż kiedykolwiek wcześniej. Model *non-proprietary* zawsze był kluczowy tam, gdzie produkowano informację - edukacja, nauka, polityka czy religia zawsze były sferami relatywnie słabo urynkowanymi. Globalny zasięg sieci sprawił, że dziś kumulują się efekty pracy jednostek, które nigdy wcześniej nie mogły tak łatwo udostępniać efektów swych działań. Taki właśnie

model produkcji partnerskiej – rozwinięty na rzecz programistycznego Open Source – przenika dziś wszystkie dziedziny życia. Coraz częściej mówi się o „innovacji napędzanej przez użytkownika“. Jakie przeszkody stają na drodze polskich użytkowników do innowacyjności?

Luka dostępu i luka uczestnictwa

Podstawowe problemy, jakie stają przed kulturą 2.0 związane są z luką dostępu oraz luką uczestnictwa. Pierwsza kwestia dotyczy nierównomiernej dystrybucji dostępu do nowych technologii komunikacyjnych. Choć media cyfrowe niosą ze sobą potencjał aktywizujący odbiorców i sprzyjający demokratyzacji dostępu do wiedzy i kultury, równocześnie niosą ze sobą ryzyko pogłębienia społecznych podziałów. Socjologowie i teoretycy kultury – m.in. Umberto Eco, mówią o wykształceniu nowej elity – kognitariatu, czyli sprawnych użytkowników nowych technologii, nie tylko konsumentów, ale i producentów. Tych, którzy na zmianie technologicznej skorzystali najwięcej. Drugą warstwą jest digitariat, a więc grupa posiadająca dostęp do nowych technologii, ale uzależniona od informacji produkowanych przez technologiczną elitę kognitariatu. Pozostaje jeszcze warstwa wykluczonych, a więc tych, którzy najczęściej ze względów ekonomicznych nie mogą korzystać z mediów cyfrowych i tym samym znajdują się poza nawiasem społeczeństwa informacyjnego. Nie mają szans na skorzystanie z szans, jakie oferuje ono na płaszczyźnie ekonomicznej, społecznej, politycznej czy kulturowej⁵. Mamy więc do czynienia z dwoma trendami: z jednej strony wykształcona elita zyskuje dostęp do całej palety możliwości – ma łatwy dostęp do wiedzy, ale też liczne okazje dla nowych form ekspresji kulturowej. Będą nie tylko odbiorcami kierowanych do nich komunikatów, ale też producentami rozpowszechnianych za pośrednictwem internetu treści. Mogą organizować się poza sztywnymi instytucjonalnymi hierarchiami i tworzyć oddolne ruchy społeczne, być lepszymi obywatelami. Z drugiej – te nowe szanse stoją otworem tylko dla tych, którzy posiadają odpowiednie zasoby finansowe, umiejętności i czas. Pozostali będą tylko biernymi odbiorcami, uzależnionymi od wyborów podejmowanych przez innych. Zróżnicowanie kompetencji uczestników kultury cyfrowej niesie ze sobą realne ryzyko dalszego rozwarstwienia społeczeństwa. Tu przechodzimy do drugiej kwestii – luki uczestnictwa.

Nie można patrzeć na powyższe zjawiska tylko i wyłącznie w kategoriach ekonomiczno-technologicznych. Jak już wspomniano w tym raporcie, paradoksalnie wobec spadku cen

⁵Umberto Eco, *Diariusz najmniejszy*, Kraków: Znak 1995 r.

technologii nie to stanowi dziś największą trudność. Dane pokazują, że część polskiego społeczeństwa po prostu nie chce korzystać z nowych technologii. Problemem może być też zapewne brak umiejętności tworzenia przekazów medialnych, tak ważnych dla pełnego uczestnictwa w kulturze mediów cyfrowych – trudno tu liczyć na wsparcie rodziców i w chwili obecnej szkoły, więc jeśli dzieci znajdują się w środowisku w którym nie mogą liczyć na pomoc grup rówieśniczych, wpadają w lukę uczestnictwa. Mogą mieć w domu komputer i internet, ale służą im one tylko do konsumowania mediów.

Wydaje się, że z powyższymi problemami trzeba walczyć na trzech poziomach:

1. **ekonomicznym** – promując dostęp do komputerów i internetu poprzez programy dofinansowania/kredytowania zakupu sprzętu i opłacania abonamentu internetowego w prywatnych domach
2. **prawnym** – dbając o to, by prawo autorskie nie krępowało swobody wypowiedzi (w tym także nieodpłatnego przetwarzania i modyfikowania profesjonalnych produkcji medialnych)
3. **edukacyjnym** – wprowadzając do programów szkolnych zajęcia z alfabetyzacji medialnej, uczące nie tylko korzystania z mediów i krytycznej ich interpretacji, ale też użycia ich jako narzędzia kreacji (w znacznie szerszym wymiarze niż dostępna obecnie międzyprzedmiotowa ścieżka pedagogiki medialnej)

Na poziomie ekonomicznym walkę z luką dostępu podjęły już inne kraje i być może tam powinniśmy szukać wzorów do naśladowania – przykładów może dostarczyć choćby brazylijski program Computador Para Todos⁶ czy kierowana przez Nicholasa Negroponte inicjatywa One Laptop Per Child⁷. Pierwszy z tych projektów ma na celu zapewnienie dostępu do komputerów i internetu rodzinom o niskich dochodach – mogły one kupować specjalnie przygotowane na zamówienie brazylijskiego rządu tanie komputery z darmowym oprogramowaniem. Obniżenie kosztów produkcji było możliwe dzięki ulgom finansowym dla firm uczestniczących w projekcie, a współpraca banków pozwoliła na rozłożenie spłaty zakupu na nieoprocentowane raty.

Z kolei One Laptop Per Child to międzynarodowe przedsięwzięcie mające na celu budowę taniego edukacyjnego laptopa dla dzieci z krajów rozwijających się. Seria próbna

6 www.computadorparatodos.gov.br

7 www.laptop.org

specjalnie przygotowanych maszyn już trafiła do państw afrykańskich. W chwili obecnej cena laptopa wynosi około 150 USD, a maszyny mogą kupować tylko rządy krajów biorących udział w projekcie (zadeklarowały, że nabędą dużą liczbę komputerów). Rozważane są też inne modele sprzedaży – być może w przyszłości taki edukacyjny komputer będzie można kupić na wolnym rynku, pod warunkiem, że kupujący zasponsoruje drugą maszynę dla biednego dziecka. Pozostają kwestie prawne i edukacyjne. Tym pierwszym poświęcone były wcześniejsze części tego raportu. Pora więc skupić się na edukacji.

Walcząc z cyfrowym analfabetyzmem: edukacja medialna

Z ideą edukacji medialnej związane jest założenie, że nieumiejętność korzystania z mediów można porównać do analfabetyzmu. Dziś „korzystanie z mediów“ to jednak nie tylko umiejętność obsługi platformy technologicznej i znajomości mechanizmów kulturowych rządzących mediami, pomocna w krytycznej analizie komunikatów, ale też zdolność tworzenia własnych treści i uczestnictwa w sieciowych społecznościach wiedzy. Jak dalece model wytwarzania wiedzy w XXI wieku odbiega od tego, do czego przygotowuje uczniów polska szkoła, pokazują propozycje z przygotowanego pod kierownictwem Henry’ego Jenkinsa dla MacArthur Foundation raportu „Confronting The Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century”⁸. W raporcie jako wartościowe formy uczestnictwa w kulturze wymienione zostają:

Powiązania - formalne lub nieformalne członkostwo w społecznościach sieciowych skupionych wokół różnych form medialnych, takich jak Friendster, Facebook, fora dyskusyjne, społeczności skupione wokół gier i klany graczy czy My Space;

Twórczość - produkcja nowych form kreatywnych, takich jak sampling cyfrowy, modyfikacje gier, tworzenie filmów i opowiadań fanowskich, zinów czy mash-upów;

Wspólne rozwiązywanie problemów - pracę w formalnych lub nieformalnych grupach zjednoczonych wokół realizacji określonych zadań i rozwijania nowej wiedzy, jak np. Wikipedia, gry alternatywnej rzeczywistości, poszukiwanie rozwiązań zagadek z seriali telewizyjnych, itp.;

Przeplątywy - wywieranie wpływu na kształt cyrkulacji mediów (podcasty, blogi).

8 www.digitalllearning.macfound.org

Wobec tych nowych form aktywności kulturowej, według autorów raportu nauczyciele powinni zmienić swoje podejście do własności intelektualnej, nauczania partnerskiego (w którym uczniowie uczą się nie tylko od nauczyciela, ale i od siebie nawzajem), dostosować się do zróżnicowania dostępnych młodym ludziom form artystycznego wyrazu, a także zwiększyć nacisk na aktywność publiczną użytkowników nowych mediów i umiejętności niezbędne w nowoczesnym miejscu pracy. Zadaniem systemu edukacyjnego jest bowiem walka z trudnościami, na jakie napotyka kultura cyfrowa. Lista umiejętności, którymi powinien na początku XXI wieku dysponować młody człowiek chcący w pełni uczestniczyć w swojej kulturze wygląda następująco:

Zabawa - zdolność do eksperymentowania z własnym otoczeniem jako forma ćwiczenia umiejętności rozwiązywania problemów

Odgrywanie ról - umiejętność przyjmowania alternatywnych tożsamości w celu improwizowania i odkrywania

Symulacja - zdolność do interpretowania i konstruowania dynamicznych modeli procesów świata rzeczywistego

Zawłaszczanie - umiejętność świadomego samplowania i remiksowania treści medialnych

Wielozadaniowość - umiejętność monitorowania własnego środowiska i w miarę potrzeb poświęcania uwagi istotnym detalom

Dystrybuowane poznanie - zdolność do wchodzenia w świadome interakcje z narzędziami rozszerzającymi zdolności mentalne człowieka

Zbiorowa inteligencja - umiejętność osiągania wspólnych celów poprzez wspólne gromadzenie wiedzy i porównywanie informacji z innymi osobami

Ocenianie - umiejętność oceny wiarygodności i rzetelności różnych źródeł informacji

Nawigacja transmedialna - śledzenie historii i informacji przepływających między różnymi platformami medialnymi

Działanie w sieci - zdolność do wyszukiwania, syntetyzowania i rozpowszechniania

informacji

Negocjacja - umiejętność przemieszczania się pomiędzy grupami, dostrzegania i respektowania różnych punktów widzenia, oraz zrozumienia alternatywnych zestawów norm i podążania za nimi

Czy polska szkoła jest przygotowana do edukowania uczestników kultury cyfrowej? Kluczową kwestią wydaje się zintegrowanie z programami nauczania alfabetyzacji medialnej. W tej dziedzinie jesteśmy ogromnie zapóźnieni w stosunku do krajów zachodnich. Polskie dzieci i młodzież nie są przygotowywane przez szkołę do krytycznego odbioru mediów, a co dopiero mówić o wykorzystywaniu narzędzi (i przeciwstawianiu się wyzwaniom), jakie stawia przed nimi kultura cyfrowa. Obecnie pedagogika medialna zepchnięta jest na margines programu szkolnego – funkcjonuje jako opcjonalna ścieżka międzyprzedmiotowa.

Oznacza to, że nauczyciele muszą prowadzić zajęcia o mediach z własnej inicjatywy, kosztem innych przedmiotów (a każdy z nich, jak przyznaje kuratorium, i tak ma już przeładowany program nauczania) przybliżać media dzieciom. Trudno wymagać od nauczycieli takiego bohaterstwa – potrzebne są rozwiązania systemowe. Nie brak zaplecza intelektualnego, ponieważ tematyka edukacji medialnej powraca od lat i gotowe są już propozycje programów nauczania na wszystkich szczeblach edukacji.

Władzom demokratycznego państwa powinno zależeć, by jego obywatele zostali przygotowani do uczestnictwa w kulturze, do krytycznej oceny przekazów medialnych, a nade wszystko – ich tworzenia. Pozwoli to nie tylko na stałe odnawianie dziedzictwa narodowego, ale i innowacyjność na innych obszarach, jak usługi czy nowe technologie. Oczywiście, zarówno sugestie związane z wprowadzeniem do szkół edukacji medialnej, jak i inne przedstawione w naszym raporcie wskazania, związane m.in. z alternatywnymi modelami praw własności intelektualnych czy otwarciem archiwów, nie stanowią gotowych recept. Wskazują jednak wyraźnie, że najwyższy czas rozpocząć kurację.