

Digitális kultúránk aktuális kérdései. Milyen értéket képvisel az, ami megfoghatatlan?

Az internet és az online médiafelületek mindennapi környezetünkbe való beépülésével a világháló kontextusába a témáról szóló viták egyik alapkérdésévé vált, hogy milyen értéket képvisel az a szellemi produktum, amely megfoghatatlan. Mind gyakrabban merül fel ugyanis az állítás, miszerint az interneten napjainkban egyszerre figyelhető meg a művészeti tartalom, illetve a szellemi tulajdon alul- és túlszabályozottsága. A jelenség szorosan kötődik az alkotások digitális másolhatóságának és megoszthatóságának kérdéséhez. Cikkünk arra keresi a választ, hogy a felhasználók hogyan viszonyulnak a digitálisan rögzített, és ilyen formában könnyen másolható, módosítható vagy törölhető tartalmak értékéhez. Szándékunk bemutatni egy duális, közszolgálati és kereskedelmi digitális kultúra modellt. Munkánkhoz 2 eltérő (digitális) kultúrában végzett kutatás kapcsolódik.

Kulcsszavak: digitális kultúra, tartalom, modell, kutatás

Szerzői információ:

Szüts Zoltán médiakutató, az irodalomtudományok doktora, doktori értekezését a hipertextből írta az ELTE-n. A KJF Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének főiskolai tanára. Rendszeresen publikál az újmédia, vizuális kommunikációs és online művészetek témájában tanulmányokat és ismeretterjesztő cikkeket a hazai tudományos lapokban. *A világháló metaforái – Bevezetés az új média művészetébe* kötet szerzője. 2004 és 2007 között a szöuli Hankuk University of Foreign Studies vendégtanára volt. Kutatási területe az online kommunikáció, hipertext és a világháló művészete. Legutóbbi publikációja az Információs Társadalomban: A kiterjesztett valóság térhódítása, 2013/2. E-mail: szutszoltan@uranos.kodolanyi.hu

Yoo Jinil irodalomtörténész, az irodalomtudományok doktora, doktori értekezését az ELTE-n írta. A szöuli Hankuk University of Foreign Studies magyar tanszékének tanára. Korábban a Korean Association of Central & Eastern European and Balkan Studies munkatársa volt. Rendszeresen publikál tanulmányokat és tudománynépszerűsítő cikkeket koreai és magyar tudományos folyóiratokban. Kutatási területe a magyar irodalom, a közép-európai és koreai kulturális kapcsolatok. Legutóbbi publikációja az Információs Társadalomban: A kiterjesztett valóság térhódítása, 2013/2. E-mail: yoojinil@hufs.ac.kr

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Szüts Zoltán, Yoo Jinil. „Digitális kultúránk aktuális kérdései. Milyen értéket képvisel az, ami megfoghatatlan?”. *Információs Társadalom* XIV, 1. szám (2014): 109–116.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XIV.2014.1.6>

A folyóiratban közölt művek

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

SZÜTS ZOLTÁN – YOO JINIL

Digitális kultúránk aktuális kérdései¹

Milyen értéket képvisel az, ami megfoghatatlan?

Az internet és az online médiafelületek mindennapi környezetünkbe való beépülésével a világháló kontextusában létrejött, vagy az oda átköltöző műalkotások természetéről szóló vita alaproblémájává vált a szerzői jog, és az a kérdés, hogy milyen értéket képvisel az a szellemi produktum, amely megfoghatatlan. Mind gyakrabban merül fel az állítás, miszerint az interneten napjainkban egyszerre figyelhető meg a művészeti tartalom, illetve a szellemi tulajdon alul- és túlszabályozottsága (Lessig, 2005). A probléma szorosan kötődik ahhoz a jelenséghez, hogy az alkotások digitális tárolása, a speciális informatikai ismereteket nem igénylő számítógépes környezet lehetővé tette a gyors kereshetőséget, könnyű másolhatóságot és minden korábbinál egyszerűbb megoszthatóságot.

Cikkünk arra keresi a választ, hogy a felhasználók hogyan viszonyulnak a digitálisan rögzített, és ilyen formában könnyen másolható, módosítható vagy törölhető tartalmak értékéhez. Munkánk során az a feltételezés vezérelt, hogy tárgyyszerű testük hiányában megfelelnek a digitális műalkotások termék voltáról, ami később a fizetési hajlam alulreprezentálásához vezet. Ezzel a jelenséggel egyszerre szembesül például a zeneipar, és a nyomtatott sajtó, mely a példányszámok jelentős visszaesésével kénytelen szembenézni. A digitális lét következménye, hogy a digitálisan rögzített zenéért, filméért, szövegekért a felhasználók döntő többsége nem hajlandó fizetni, hiszen az online kontextus általuk érzékelt szabályai ezt diktálják számukra.

Vizsgálatunk során egy jelenséget fontos szem előtt tartanunk. A 2000-es évek közepén egy határozott fordulat következett be publikációs rendszerünkben. Elterjedt a Web 2.0, a közösségi tartalomlétrehozás. A bárki által szabadon írható világháló környezetében (read and write web) az évszázadokon át, hivatásos tartalomlétrehozó rendszerrel szemben új típusú tartalom-előállítású publikációs struktúra jelent meg. E gyors iramban fejlődő folyamatok eredményeként mára az élet egyetlen területén sem kerülhető meg az információtechnológia alkalmazása. [...] E gyors iramban fejlődő folyamatok eredményeként mára az élet egyetlen területén sem kerülhető meg az információtechnológia alkalmazása. E gyors iramban fejlődő folyamatok eredményeként mára az élet egyetlen területén sem kerülhető meg az információtechnológia alkalmazása (Molnár, 2012, 61).

¹ A cikk megszületését a Hankuk University of Foreign Studies Research Fund támogatta. (This work was supported by Hankuk University of Foreign Studies Research Fund.)

A digitális kultúránk aktuális kérdését, milyen értéket képvisel az, ami megfoghatatlan, egy olyan modellben vizsgáljuk tehát, melyben a felhasználó egyszerre tartalomlétrehozó is, angolul prosumer (a producer és consumer szavak összevonásából).

Digitális kultúránk kérdéskörének egyik korai, de egyben legteljesebb összefoglalását Mark Deuze (2006, 64) médiakutató adja, amikor rámutat a jelenségegyüttes rendkívül tág vizsgálati horizontjára. Deuze a digitális környezet sajátosságának vizsgálatakor maga is idéz, munkánkban ezt az összegzést vesszük alapul. Az új média jelenségeit kutató Lev Manovich szerint (2001, 19) ma egy új médiaforradalom tanúi lehetünk. Ezen forradalom következményeként teljes kultúránk eltolódik a számítógépes környezetben történő publikálás, ismeret-továbbítás és kommunikáció felé. Ezen kultúrát különböző jelzővel (a Web 2.0 környezetében címkével) láthatjuk el. Pierre Lévy (2001) filozófus, internetes kultúrakutató cyberkultúrának nevezi, míg Manuel Castells (2001) szociológus, internetes kultúrakutató virtuális kultúrának.

(El)birtokolható kultúra és szerzői jog a digitális környezetben

Amikor az 1990-es évek közepén az internet a széles közönség számára is elérhetővé vált, majd mindennapi környezetünkben elterjedt és nélkülözhetetlenné vált a számítástechnika (ubiquitous computing), egy új témakör jelent meg a kultúráról szóló beszédben. Az új publikációs paradigmában az addig viszonylag a szűk szakmai réteg helyett valamennyi felhasználó hirtelen érintett lett a szerzői jogok kérdésében. A probléma abból az egyszerű helyzetből indult ki, hogy a digitális környezet a nyomtatott könyv, a mozifilm és a lemez világával szemben a kulturális értékek új típusú terjesztésén és másolásán alapszik. A digitális környezetben az információk és így az alkotások is szinte észrevétlenül másolhatók, módosíthatók vagy terjeszthetők. Gyakorlati tapasztalat, hogy az interneten szinte valamennyi felhasználó már találkozott irodalmi, zenei, filmes és vizuális művekkel, oly módon, hogy az így megszerzett vagy befogadott szellemi alkotásokért nem fizetett. A problémát Róna András jogász, a *Szabad kultúra* című kötet magyar fordítója fogalmazta meg: „Egészen a közelmúltig az átlagember nem kellett, hogy elmélyedjen a szerzői jog útvesztőjében, hiszen jellemzően nem rendelkezett nyomdával – esetleg hanglemezpréssel – vagy más többszörözésre alkalmas eszközzel. Az utóbbi pár évtizedben azonban a technika fejlődésével egyre többen váltak, váltunk a szerzői jog potenciális – ha mégoly jóhiszemű – megsértőivé” (Lessig, 2005, 11).

A korábbi kulturális paradigmában, a nyomtatott könyv és lemez környezetében mindent, aminek értéke van, birtokolni, megvásárolni és eladni is lehet. Így az ötletek, a tudás és alkotások alapvetően azok tulajdonát képezik, akik létrehozták őket (Evering és Moorman 2012, 38). Ezen elképzeléssel szemben a digitális publikációs paradigmában, a hálózati kultúrában a birtoklást a megosztás aktusa váltja fel. Ezzel együtt megjelenik a diskurzusban a 'commons' fogalma, mely egy szociálkonstruktivista nézetet tükröz. A commons összefoglalva azt jelenti, hogy egy ötlet, tudás vagy alkotás egyszerre mindenkié és senkié (Lessig, 2005). Mindennapi, tárgyi világunkban ilyenek a levegő, víz, a közterek és utak. (A föld például már nem 'common'.) A kultúra környezetében

ilyen a nyelv. Mindenki által használt, de senki által sem birtokolható (Evering és Moorman 2012, 38) A nyelv a közösség által létrehozott szabályoknak és tradíciónak engedelmeskedik, az egyének számára javasolt normákat tartalmaz, de lehetőség van eltérni ettől a sztenderdtől, de csupán olyan mértékben, hogy az ne tűnjön egyoldalú birtoklási kísérletnek.

Az alul- és túlszabályozás kérdésére kíván megoldást adni a Creative Commons ideája. A Creative Commons egy olyan jognyilatkozat, melyet a szerző a digitális műhöz csatol. Ez a licenc megszabja, a befogadó mit tehet szabadon a művel, és milyen esetben kell engedélyt kérnie a szerzőtől. A származékos művek létrehozásának engedélyezésével megkönnyíthető a fordítások, feldolgozások létrejötte is, a Share-Alike opció pedig előírja, hogy az így létrejött művek is azonos engedély alá essenek. Az OSZK hivatalos blogja is, mely ügyesen él a tartalomlétrehozás webkettes eszközeivel, belevonva abba a közösséget is, ilyen licenc alapján működik (Szűts, 2013, 150).

A birtoklástól a megosztás paradigmája felé történő eltolódás a digitális környezetet leíró rendszerben jelent meg először. A digitális környezetet alapszinten az azt generáló és fenntartó szoftver törvényei határozzák meg. Az utóbbi két évtizedben a dollár-milliárdokat generáló szoftverfejlesztési környezetben kialakult az ingyenes vagy nyílt forráskódú szoftver jelensége. A jelenség látszólag ellentmond az „aminek értéke van, birtokolni, megvásárolni és eladni is lehet” szabálynak, és a birtoklás helyébe a megosztás mozzanatát helyezi. A nyílt forráskódú szoftver nem csupán technikai természetében különbözik a profitorientált fejlesztésektől, de az új paradigma jellemzőit is hordozza, alkotói filozófiaként, politikai állásfoglalásként, a jelenlegi rendszer kritikájaként, társadalmi mozgalomként vagy éppen forradalomként tekintenek rá. A nyílt forráskódú szoftver alkotói számára a jelenség egyszerre adhat választ a 21. század digitális kultúrájának azon kérdéseire, hogyan osszuk meg, kódoljuk, hackeljük, védjük, rendszerezünk, vásároljunk, adjunk el, énekeljük, játszunk vagy írunk. A szabad szoftver ideája a jelenben függetlenné vált a programozás kontextusától, és a művészetről, tudományról és társadalmi mozgalmakról való beszéd egyik alaptémájává vált. Nem csupán új retorikát hozott a beszédbe, hanem új szerzőjog-gyakorlatot, tulajdonfogalmat, kifejezési módot, politikai nézeteket és technológiáit kölcsönzött környezetünknek (Kelty, 2004, 502).

A kultúra megosztása Web 2.0-ás környezetben

A Web 2.0 és közösségi média a közösség által létrehozott tartalom és annak megosztásán alapul. A korábban erős szerzői jog bomlása a tartalom virtuális térbe költözésével kezdődött. Ennek következményei: a másolhatóság, az azonnali terjeszthetőség megosztás útján és a remix. Digitális kultúránk egyik legaktuálisabb kérdése a megosztás, mely élesen szembehelyezhető a kultúra birtoklásával.

A digitális publikációs paradigma talán legfontosabb aktusa a megosztás. A már említett nyílt forráskódú szoftver mellett a közösségi oldalakon és blogokon történő információpublikálás, a chatelés, az online játékokban való részvétel, a Wikipédia szócikkek szerkesztése, a fájlesere mind megosztás formájában történik. Az így megosztott tartalom már nem a felhasználó birtoka, hanem közös, a commons része. Annak ellenére, hogy valamennyi mozzanat a kultúra terjedését is biztosítja, a legnagyobb paradigma-

váltó hatással a fájlcsere bír, ugyanis ez generálja az alkotások és ismeretek legszélesebb skálán és legnagyobb terjedelemben történő továbbítását felhasználók között, decentralizált módon.

Ahhoz, hogy közelebb jussunk a válaszhoz arra a kérdésre, hogy milyen értéket képvisel az, ami megfoghatatlan, először át kell tekintenünk a fájlcsere elméletét. Míg a nyomtatott könyv, lemezbe zárt alkotások környezetében a kulturális javak terjedése centralizált rendszerben történt, addig a digitalizált művek a hálózatok decentralizált szisztéma alapján terjednek. Ezzel együtt a terjedési sebesség is meghatározódott. A számítógépes hálózat ugyanis átértelmezi a távolság és idő fogalmát, így azonnali megosztási lehetőséget biztosít. Ebben a paradigmában megszűnik a példányszám, egy alkotást egyszerre oszthat meg és tölthet le többtízezer felhasználó. A fájlcsere tehát hálózatba kötött számítógépek rendszerében – az interneten – valósul meg, egy központi gép nélkül, a gyakorlatban valamennyi gép központként funkcionál, amikor egyszerre tölt le és fel adatokat. Ebben a rendszerben valamennyi résztvevő (gép) kijelöli azokat a fájlokat, melyeket meg kíván osztani, és egyszerre eléri mások fájljait, melyeket alapértelmezett módon replikál és továbboszt.

Alkotói folyamat Web 2.0-ás környezetben

Az új technológiák természete létrehozta az egyenrangú számítógépek közti kapcsolatot egy olyan demokratikus hálózat keretében, melyben nincs kiemelt vagy fölérendelt résztvevő. Nem létezik tehát már központi gép, mely az adatokat tárolja vagy ellenőrzi, az információ pedig már a felhasználók birtokában van. Az olyan közösségi média környezetben, amilyen a Facebook, YouTube vagy éppen a Wikipedia, még az eddigi alkotói és kiadói folyamat is megváltozik, a Web írható/olvasható tulajdonságának köszönhetően a felhasználóból egyszerre lesz szerző és kiadó, átugorva az eddigi ellenőrzési mechanizmusokat. A rendszer természete miatt az online fájlcsere/tartalomterjesztést a nagyszámú letöltő nemhogy lassítaná, hanem egyenesen gyorsítja. Az irodalmi művekre és zenei alkotásokra vonatkoztatva ezt a gondolatot, elmondhatjuk, hogy a digitális tárhelyek gyakorlatilag korlátlanul válásával, illetve a hordozható eszközök elterjedésével a befogadónak mind nagyobb tartaloméhsége van, melyet gyakran igyekeznek csillapítani az új, a szerzői jogokat teljes mértékben kikerülő technika. Látni fogjuk azonban, hogy a letöltött művek egy részét sohasem olvassa el vagy hallgatják meg a felhasználók. Ez a tartaloméhség gyakran gyűjtőszennvedéllyel párosul, és mind több mű birtoklásának vágyához vezet. Ez lehet az alapja annak az attitűdnek is, hogy a felhasználó nem elégszik meg a hanganyagok online hallgatásával, melynek során az adott tételt, zeneszámot – a hagyományos kiadó paradigma fogalmi apparátusát idézve – rádióadásként hallgathatja meg, azonban nem készíthet digitális, az eredetivel megegyező másolatot róla (Szűts, 2013).

Felnőtt egy generáció, mely úgy érzi, az online elérhető szellemi tulajdon ingyenes. Az új kontextus alapvető jellemvonásai az azonnaliság, a populáris tartalom, és a „copy-paste” magatartás, továbbá szakadék tátong a digitálisan rögzített műalkotás és az azt hordozó test között. A legnagyobb különbség a valódi, a tárgyi világban testtel rendelkező, illetve a kézzel nem fogható, virtuális kulturális objektumok, műalkotások

megbecsülése terén jelentkezik. A digitálisan rögzített, nullák és egyesek sorozataként létező műalkotások a mindennapi befogadó szerint még nem tartoznak azonos kategóriába a testtel rendelkező műalkotásokkal. Amíg fennáll ez a megkülönböztetés, addig egy múzeumi kép megromlása vagy hamisítása törvényekbe ütközik, és a közösség megítélése szerint is elfogadhatatlan magatartás, míg az online művek másolása vagy feltöltése nem vált ki hasonló reakciót.

A fentiekből következhet, hogy a digitálisan rögzített alkotásokért a felhasználók többsége nem hajlandó fizetni. Ha a tendencia nem változik, kevesen lesznek, akik kiadói rendszerben hoznak létre új szellemi alkotásokat, hiszen ezen séma szerint nincs, aki megfizesse a munkájukat, tehetségüket. Lesz azonban helyette számtalan, a Web 2.0-ás környezetben, ismeretlen szerzők által, kritikai és kiadói kontroll nélkül megjelent műalkotás és tudományos szöveg.

Kutatás

Magyarországon és Koreában végzett kutatásunk keretében arra kerestük a választ, hogy milyen értéket képvisel a felhasználók számára a digitális kultúra. A két eltérő digitális kulturális környezetben szerzett adatokat szerettük volna összehasonlítani. Hipotézisünk az előző fejezet következtetése volt, miszerint a digitálisan rögzített alkotásokért a felhasználók többsége nem hajlandó fizetni, és számukra kevésbé értékes az, ami megfoghatatlan. Ennek következtében az illegális fájlmegosztás hatással van a szerzőkre és kiadókra, és így kevesebb mű jelenik meg kiadói rendszerben. A kulturális termékek piaca a digitális átállással azonban nem feltétlenül csökken. A hordozók (könyvek, lemezek) eladását egyrészt digitális művek egyelőre még kicsi, de mind nagyobb eladási rátája pótolja, és ezzel együtt előtérbe kerül az előadóművészet, és fejlődik a technológiai környezet, ami például az e-könyv olvasók, és a konvergencia, szöveg, zene, kép és film megjelenítésére alkalmas okostelefonok és táblagépek elterjedését segíti elő. A fájlok ingyenes elérése tehát technikai eszközök eladását generálja, és gyakran ezen eszközök gyártói tartalom-előállítók is, így az eszközeladások finanszírozzák a tartalomlétrehozást és szélesebb körben történő terjesztést. Azok is hozzájárulnak így a kulturális termékekhez, akik az eredeti költségek esetén ezt nem teheték volna meg. Az irodalmi művek kontextusában elmondhatjuk, hogy az ingyenesen és illegálisan letölthető e-könyvek megjelenése a szerzőket és kiadókat könyvbemutatók szervezésére készteti. Ennek (és a fájlcsere nagyobb közösségeket elérő rendszerre) következtében többen megismerik a szerzőt és munkáit. Kulturális környezetben pedig az elismertség gyakran kiegészíti a szerzők számára a műveik által generált bevételt. A csökkenő szerzői jogi szabályozás így módon a kultúra erősebb társadalmi beágyazódásához vezet.

Saját kutatásunkban a digitális alkotásokkal kapcsolatos felhasználói magatartást és fizetési attitűdöket választottuk a vizsgálat tárgyának, és ezt kvantitatív eszközökkel vizsgáltuk. A kutatást a random módon kiválasztott egyetemisták és főiskolások körében végeztük el online kérdőív segítségével Magyarországon 2014. március 24-e és 26-a között. A kutatásban 103 fő vett részt. A kutatás nem volt reprezentatív, a megkérdezés alapfeltétele volt, hogy a válaszadók fogyasszanak kulturális termékeket online.

Ők tehát olyan szakértői mintavételt jelentettek, mely a digitális kultúra kontextusával kapcsolatban az átlagnál tájékozottabb válaszadókat feltételezett. A digitálistartalom-fogyasztó alapsokaság egy olyan, kisebb részét szerettük volna vizsgálni, amelynek sok tagját könnyű felismerni, ám mindet számba venni a gyakorlatban lehetetlen. A minta tehát a témában tájékozottabb csoportot reprezentál.

A megkérdezéshez alapul a legnagyobb koreai könyvesboltlánc, a Kyobo Sam nevű kezdeményezése szolgált.² Az Amazon 9.99\$-os áraival szemben a Kyobo 5 könyvet kínál 13.5\$-ért, vagyis 2,7\$-t kér könyvenként, vagyis körülbelül 600 Ft-ot kell fizetni bármely tetszőleges kötetért. A Magyar Telekom txtr.hu áruházában a sikerkönyvek és a kortárs magyar irodalmi kötetek átlagára 2000 Ft. Figyelembe véve, hogy a 2013-as koreai egy főre jutó GDP 22,589\$, ami a magyar 12,637\$-nak 1,78 szorosa,³ a koreai kezdeményezéshez hasonlóan Magyarországon így az e-könyvek akciós ára 340 Ft körül lenne.

Szembetűnő, hogy a magyar válaszadók mintegy 40%-a 340 Ft-os áron havonta 3-4 könyv legális letöltéséért fizetne, míg a jelenlegi 2000 Ft-os áron csupán 5%-uk vásárolna maximum egy kötetet. A résztvevők 10%-a azonban ilyen költségeknél magasabb összeget is szánnának vásárlásra, 10 könyvet is vennének, mivel nem kellene csak egy kulturális termék mellett dönteniük. Az attitűdökkel párhuzamban van a valóság is, jelenleg csupán 3-an vásároltak online e-könyvet. A válaszadók fájlcsere-élő hálózatról (illegálisan) olyan műveket is letöltenének, melyekről tudják, hogy sohasem olvasnák el őket. A magyar eredményeinek összegzéséeként elmondhatjuk, hogy a résztvevő felhasználók szerint a profitorientált digitális kultúra érdekérvényesítő képessége gyenge, nem találnak számukra megfelelő modellt, melyben fizetnének az online tartalomért, és a megkérdezettek közül senki sem találkozott még a commons fogalmával, mely a közincset képző tartalom ingyenes elérését biztosítja.

Következtetések

A digitális írásbeliség nem csupán a kultúra megőrzését, hanem fejlődését is jelentheti. Az új jelenségek kapcsán egy egymást kiegészítő rendszer alakulhat ki, a mozi megjelenésével a színház sem tűnt el, csupán szerepe változott meg, a rádió megjelenése évtizedekig nem szüntette meg a lemezkiadást, míg az online sajtó a jelenben mindinkább a nyomtatott lapok kiegészítőjeként jelenik meg, amikor sebességét helyezi előtérbe. Az új médiumok tehát egymás szerepét nem oltják ki, hanem egymással párhuzamos befogadói dimenziókban élnek tovább.

Vizsgáljuk meg végül a diskurzusban gyakrabban szereplő, a szellemi tulajdon alulszabályozottságával kapcsolatos kérdést. Szakadék tátong a profit céljából, üzleti vállalkozások által létrehozott műalkotások, illetve a commonst alkotó, és ilyen módon a tárgyi világban is általában ingyenesen elérhető, gyakran az adófizetők pénzén létrehozott objektumok között. Úgy véljük, hogy a két kategória eltérő megközelítésmódot igényel.

² <http://sam.kyobobook.co.kr/sbweb/samclub/samclubMain.ink>

³ <http://countryeconomy.com/gdp>

1. modell

Az első megközelítésben a kulturális örökség részét alkotó, commons jellegű, a közösség pénzén létrehozott alkotások szabad elérését kellene biztosítani. Horváth Iván szerint nem szabad korlátozni az adófizetőket abban, hogy hozzáférhessenek a közgyűjtemények anyagához, és ugyanígy, olyan alkotást pedig tilos közpénzzel támogatni, amelynek közvetítési jogáért az alkotó pénzt követel. Olyan irodalmi mű tiszteletdíjához se járuljunk hozzá közpénzzel, amely nem válhat ingyen hozzáférhetővé a virtuális könyvtárak polcain (Horváth 2004). Fontos lenne a commons alkotások népszerűsítése (hiszen nem a piac teszi), egységes és a technikai fejlődést (változást) követő formátumok használata.

2. modell

Ha a profit céljából létrehozott online elérhető műalkotásokkal folytatjuk a sort, akkor elmondhatjuk, hogy a digitális létezésükből és a tartalom-bőségéből kifolyólag a felhasználók egy része a testük hiányából fakadóan súlytalannak tartja őket. Az alulszabályozottságból és a hackerek felkészültségéből fakad a másolásvédelem kudarca, mely két területen is megnyilvánul. A kiadók egyrészt képtelenek lépést tartani az új megosztási és másolási technikákkal, másrészt pedig a másolásvédelmet magukban foglaló rendszerektől elfordul a közönség, mely olyan közegben szocializálódott, melynek filozófiája szerint az online elérhető tartalmak minden esetben ingyenesek. A profit céljából létrehozott művek terjesztéséhez szükség lenne átfogó felmérésekre, melyek a fizetési hajlandóságot mérnék fel. Amennyiben az eredmények megnyilvánulnak a díjazásban, a felhasználók által költött nagyobb számú kisebb összegek kompenzálhatják a jelenleg érzékelhető bevételkiesést.

Jelentős szerep hárul az oktatásra is. Be kell vezetni a tananyagba a szerzői jogokról szóló diskurzust, bemutatni a profitorientált és közösségi (commons) modelleket, hangsúlyozni különbséget. Mindezek természetesen szemléletmódváltással járnak, amit sokan nehézségnek tekintenek, de van azonban már jó gyakorlat, melyre hivatkozhatunk, az informatikai ismereteket önszántukból például teljes generációk elsajátítják annak ellenére, hogy számos operációs rendszert, jogosultságot és kezelési módot kell megtanulniuk.

Irodalom

- Castells, M. 2001: *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University Press.
- Deuze, M. 2006: Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society* 22 (2), 63–75.
- Evering, L. C., Moorman, G. 2012: Rethinking Plagiarism in the Digital Age. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 56 (1), 35–44.
- Kelty, C. 2004: Culture's Open Sources: Software, Copyright, and Cultural Critique, *Anthropological Quarterly*, 77 (3), 499–506.
- Lessig, L. 2005: *Szabad kultúra. A kreativitás természete és jövője*. Budapest: Kiskapu

- Lévy, P. 2001: *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Manovich, L. 2001: *The language of new media*. Cambridge: MIT Press
- Molnár Gy. 2012: A technológia és hálózatalapú alapú tanulási formák és attitűdök az információs társadalomban, különös tekintettel a felsőoktatás bázisára. *Információs társadalom* 12 (3), 61–76.
- Oberholzer-Gee, F., Koleman, S. 2010: File Sharing and Copyright. *Innovation Policy and the Economy*, 10 (1), 19–55.
- Szűts Z. 2013: *A világháló metaforái. Bevezetés az új média művészetébe*. Budapest: Osiris

Internetes irodalom

- Horváth Iván 2004: *Egy műfaj halála*. <http://magyar-irodalom.elte.hu/biop/barbar/cikkek/hi.htm>.
(utoljára letöltve: 2014. március 26.)