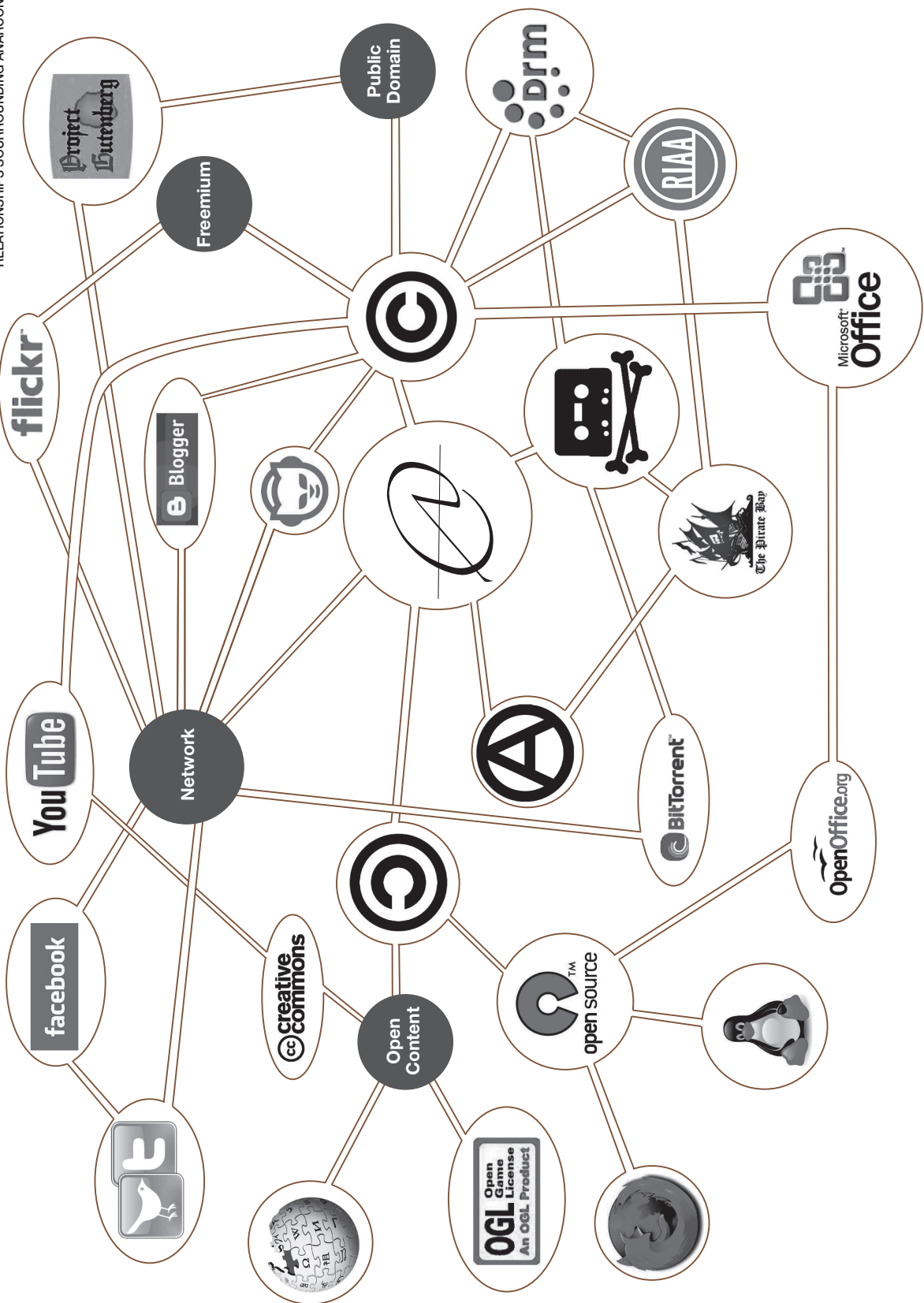


ANARCONOMY

Rapport #3/2009

INDHOLD

FORORD	3	FORRETNINGSMODELLER UNDER ANARCONOMY	23
HVAD ER ANARCONOMY?	4	Det er faktisk muligt at tjene penge på at forære sit produkt væk. Vi kortlægger nogle af mulighederne	
Der er stor vækst i mængden af gratis produkter på internettet, lavet af netværk efter nærmest anarkistiske principper. Det udfor- drer i stigende grad traditionelle, kommercielle virksomheder		ANARCONOMY LIGE NU	36
TO SCENARIER FOR 2025	14	En af tidens store diskussionspunkter er om immaterialret skal beskyttes mere eller i stedet gøres friere. Det vidner bevægelser som Pirat- partiet om	
Vi skitserer to mulige fremtider for immaterialret: <i>Rebels Versus Cartels</i> og <i>The Age of Empowerment</i>		LITTERATURLISTE	44
		BEGREBSLISTE	46



Forord

Vi beskæftiger os i denne rapport med *Anarconomy*. *Anarconomy* er et begreb som Institutet for Fremtidsforskning anvender som samlebetegnelse for en stor sum af nye, og for nogen, urovækkende tendenser, der er dukket op i kølvandet på samfundets digitalisering og demokratisering.

I disse år er vi vidne til en voldsom opblomstring af gratis indhold og tjenester på internettet, skabt og distribueret af brugerne selv i frivillige netværk efter temmelig anarkistiske principper: Wikipedia, open source-software samt bøger, musik, film og design som skaberne stiller gratis til rådighed. Alt dette udfordrer og supplerer traditionelle kommercielle virksomheder ved at stille ikke-kommercielle alternativer til rådighed. Dette er *anarconomy*. I fremtiden vil *anarconomy* flytte ud fra internettet og også radikalt forandre økonomien i den fysiske verden.

Rapporten er et resultat af flere års tænkning og forskning på området. Flere af tankerne i den kan findes i mere ufuldstændig form i Institutets bog *Creative Man* (Gyldendal 2004) og i flere efterfølgende artikler og seminarer.

Institutet ønsker med denne rapport både at levere en bred fremstilling af fænomenet *anarconomy* og dets konsekvenser – og at vise, hvordan disse konsekvenser kan forme fremtiden. Sidstnævnte præsenterer vi i scenarierne: *Rebels Versus Cartels* og *The Age of Empowerment*.

Rapporten er konstrueret sådan, at kapitlerne kan læses uafhængigt af hinanden som selvstændige og forståelige tekster, og derfor begynder hvert kapitel med en mikrointroduktion.

God læsning!

Klaus Æ. Mogensen, projektleder



Vi gør, i *anarconomys* ånd om fri deling af viden, denne rapport tilgængelig efter en licens fra Creative Commons. Du har derfor lov til at fremstille eksemplarer og gøre værket tilgængeligt for almenheden, men du skal kreditere værket, du må ikke bruge det til kommercielle formål, og hvis du ændrer, bearbejder eller bygger videre på dette værk, må du kun videresprede det resulterende værk under en licens, der er identisk med denne.

- Anarconomy = Anarchism + Economy
- Netværkssamfundet har mange ligheder med det anarkistiske ideal
- Open source m.v. gør ting af stor brugsværdi gratis tilgængelige
- Man kan give viden og ideer væk og stadig beholde dem
- Gratis produkter og tjenester udfordrer kommercielle produkter og tjenester
- I fremtiden kan man kun tjene penge på unikke løsninger og oplevelser

Hvad er ANARCONOMY?

Vi er vidne til en voldsom opblomstring af gratis indhold og tjenester på internettet, skabt og distribueret af brugerne selv i frivillige netværk efter temmelig anarkistiske principper: Wikipedia, open source-software samt bøger, musik, film og design som skaberne stiller gratis til rådighed. Alt dette udfordrer og supplerer traditionelle kommercielle virksomheder ved at stille ikke-kommercielle alternativer til rådighed. Dette er anarconomy. I fremtiden vil anarconomy flytte ud fra internettet og også radikalt forandre økonomien i den fysiske verden.

Anarconomy = Anarchism + Economy

For en del år siden, mens projektlederen på denne rapport surfede på internettet, faldt han over en tekst, som han syntes var en rigtig god beskrivelse af det 21. århundredes netværkssamfund. Et uddrag lyder sådan her:¹

"I et samfund udviklet i denne retning vil de frivillige foreninger, der allerede nu er begyndt at dække alle områder af menneskelig aktivitet, få endnu større udstrækning [...] De vil repræsentere et sammenflettet netværk bestående af en uendelig variation af grupper og føderationer af alle mulige størrelser og grader, lokale, regionale, nationale og internationale, midlertidige eller mere eller mindre permanente – til alle mulige formål: produktion, forbrug og udveksling, kommunikation [og] til tilfredsstillelse af en stadigt stigende mængde af videnskabelige, kunstneriske, litterære og sociale behov."

Det interessante ved denne tekst er at den er skrevet for hundrede år siden. Den er ikke ment som en beskrivelse af vores nuværende netværkssamfund, men som en beskrivelse af et muligt, fremtidigt samfund baseret på den politiske filosofi anarkisme. Teksten stammer fra en artikel fra 1910-udgaven af

¹ Dette og andre citater er oversat fra engelsk af Klaus Æ. Mogensen

Encyclopaedia Britannica og er skrevet af Peter Kropotkin, den russiske fyrste der blev anarkismens hovedideolog.

Kernen i anarkismen er at der ikke skal være nogle centrale autoriteter med magt til at gennemtrumfe deres vilje og håndhæve monopoler. I stedet skal samfundet styres af "frie aftaler mellem de forskellige grupper". De russiske anarkister i starten af det 20. århundrede mente at det var nødvendigt med magt at fjerne eksisterende, magtfulde autoriteter (nærmere bestemt zarstyret) før anarkismen kunne indføres. Derfor har vi i dag et karikeret billede af anarkister som fordækte mænd, der kaster med bomber. Zarstyret blev som bekendt væltet ved den russiske revolution, men blev erstattet af en lige så magtfuld og despotisk central autoritet, nemlig det kommunistiske sovjetstyre – i øvrigt en udvikling Kropotkin advarede om.

Netværkssamfundet har mange ligheder med det anarkistiske ideal, Kropotkin skrev om. Internettet er født i det store og hele uden centrale autoriteter. Ingen ejer internettet, og alle kan lave hjemmesider uden at spørge nogen om lov først (bortset fra organisationen ICANN, der koordinerer tildelingen af domænenavne). Den centrale autoritet er erstattet af en fri aftale – TCP/IP-protokollen – som alle, der vil være på internettet, må følge. Derfor har det ikke været nødvendigt med en voldelig revolution for at skabe plads til anarkisme på internettet – internettet er inhærent anarkistisk, selvom der næppe er mange af internettets skabere (deriblandt det amerikanske militærs forskningsafdeling DARPA) der har opfattet sig som anarkister. Man kan med god ret sige at der med internettet i al fredsommelighed er opstået et anarkistisk parallelsamfund. Det skal ikke forstås som at alt hvad der sker på internettet, er anarkistisk – der er utallige kommercielle virksomheder og lukkede sider – men en stigende mængde viden, produkter og services gøres tilgængeligt på anarkistisk vis.

Wikipedia er nok for tiden det bedste eksempel på den anarkistiske filosofi på internettet. Wikipedia er et leksikon, men er ikke skrevet af professionelle leksikografer eller redigeret af en central redaktion. Alle kan frit skrive artikler, og alle kan frit rette i andres artikler, blot man følger reglerne for opsætning af artikler. Der er ingen økonomisk belønning for at bidrage, men til gengæld koster det heller ikke noget at bruge leksikonet. Da Wikipedia blev lanceret, var der mange der sagde at det aldrig kunne komme til at fungere. Hvem ville bidrage til det uden betaling? Hvem ville bruge det uden garanti for sandhedsværdien af opslagene? Hvordan skulle man sikre sig mod bevidst propaganda, vandalisme og misinformation? Det bedste svar på disse indvendinger er at Wikipedia rent faktisk virker. I skrivende stund indeholder online-leksikonet mere end 13 millioner artikler på snesevis af sprog, og sandhedsværdien af artiklerne er generelt god. Der er åbenbart flere mennesker der vil det gode end der vil det onde – egentlig et ret positivt udsagn om menneskers generelle godhed. Det er faktisk i høj grad manglen på central autoritet der forhindrer dem, der vil det onde, i at få magt som de har agt – igen et anarkistisk princip,

der nok virker bedre på nettet end i den fysiske verden, hvor tæskehold eller advokater kan tryne folk én ad gangen.

Et andet eksempel er open source-software som operativsystemet Linux, browseren Firefox og kontorpakken OpenOffice, der er helt eller delvist udviklet af frivillig, ulønnet arbejdskraft og bliver stillet gratis til rådighed for alle. I disse tilfælde sker der en form for central redigering, men det står frit for alle at modificere softwaren som de lyster og dele deres forbedringer med andre.

En parallel til open source er *open content*, dvs. vidensindhold, der er gjort gratis og frit tilgængeligt. Wikipedia er et eksempel på open content, men indholdet kan også være af mere kulturel eller underholdningspræget karakter. YouTube stiller hver dag flere hundrede tusinde nye kortfilm gratis til rådighed for deres brugere, der ofte også er indholdsleverandører. Gutenberg.org giver gratis adgang til mere end hundrede tusinde bøger, som er indtastet eller skannet af ulønnede. Der er tale om gratis produkter og tjenester, der konkurrerer med kommercielle produkter og tjenester. Det er her at økonomi kommer ind i billedet. En mængde nye bøger, tegneserier, film, musik m.m. af høj kvalitet er af deres skabere blevet gjort frit tilgængelige under licenser fra Creative Commons (se faktaboks s. 39) eller kan læses, ses eller høres gratis på skabernes egne hjemmesider.

Med open source og open content bliver ting af stor brugsværdi gjort gratis tilgængelige for alle. Selvom de ikke koster noget, er de ikke værdiløse – langt fra. Wikipedia har en brugsværdi, der er mindst lige så stor som online-udgaven af Encyclopaedia Britannica, der i skrivende stund koster £49,95 om året i abonnement. OpenOffice og Linux anses af eksperter for at være sammenlignelige i kvalitet med de kommercielle produkter Microsoft Office og Windows. Klassiske romaner af bl.a. William Shakespeare, H.G. Wells og Charles Dickens kan læses gratis på Gutenberg.org, samtidig med at traditionelle forlag prøver at sælge dem for penge, på tryk eller som e-bøger. I stigende grad får vi en vidensøkonomi, hvor mere og mere værdifuldt vidensindhold bliver gratis.

Æbler og ideer

Liberal økonomisk teori er baseret på tanken om spredning af produkter og tjenester, hvor prisen fastsættes i en balance mellem udbud og efterspørgsel. Jo større udbud, des lavere bør prisen være, og jo større efterspørgsel, des højere bør prisen være. Adam Smith beskrev denne balance som en usynlig hånd, der styrede markedet. I praksis fungerer den usynlige hånd dog ikke altid, da det er muligt for producenter med et monopol, baseret på patent, copyright eller ene adgang til råvarer, at begrænse udbudet kunstigt og derved opnå unaturligt høje priser.

OPEN SOURCE

Open source er et alternativ til software omfattet af immaterialret. Software der distribueres efter open source-reglerne må kopieres, anvendes og ændres uden begrænsninger. Hvis man laver forbedringer af et open source-program og vælger at distribuere programmet med ændringer, så forpligtiger man sig til at distribuere det forbedrede program efter open source-reglerne, dvs. andre må bruge programmet uden begrænsninger. Den præcise beskrivelse af open source-licensen kan findes her: <http://opensource.org/docs/definition.php>.

I 1985 dannedes FSF (Free Software Foundation), som støtter udviklingen af frie programmer. I 1991 frigjordes første version af operativsystemet Linux. Linux er open source og frit tilgængeligt.

Der findes et stort udvalg af frit tilgængelig open source-software, fx den avancerede kontorpakke Open Office, som kan sammenlignes med det kommercielle Microsoft Office, som det i vid ustrækning er kompatibelt med. Firefox er en populær browser, Thunderbird et mailprogram, Nvu en omfattende hjemmesideditor og Gimp et avanceret billedbehandlingsprogram. Mange ulande vælger at bruge open source-software, fordi de ikke har råd til at betale for kommerciel software.

OPEN CONTENT

Hvor open source handler om fri brug og viderebearbejdning af kildekode, handler open content om fri brug og viderebearbejdning af tekst- og medieindhold. Formålet med open content er med andre ord den samme som for open source, nemlig at gøre tekst- og medieindhold bredt tilgængeligt. Typiske eksempler på open content er artikler, lærebøger, reference- og dokumentationsmaterialer, men det kan også være billeder, lyd og video. Det nok mest kendte eksempel på open content er online-leksikonnet Wikipedia.

Retten til anvendelse af open content defineres i en licens, der specificerer rettigheder og pligter for hvordan indholdet må anvendes, kopieres, viderebearbejdes og om – samt på hvilken måde – det må anvendes videre i kommercielle sammenhænge. I open content-licenserne indgår også pligten til at tilbageføre viderebearbejdet tekst til licensejerne.

Når prisen på et produkt eller tjeneste skal være lavere, jo større udbudet er, hvad sker der så når udbudet er ubegrænset? Ifølge økonomisk teori må det betyde at prisen falder til nul – produktet eller tjenesten må blive gratis. Det er kernen i anarconomy. Vidensprodukter *har* i praksis ubegrænset udbud. Til forskel fra fysiske produkter kan man give viden væk og stadig beholde den. Man *kan* blæse og have mel i munden. Den irske forfatter George Bernard Shaw (1856-1950) udtrykte det ganske godt:

"Hvis du har et æble og jeg har et æble og vi bytter disse æbler, så vil du og jeg stadig have et æble hver. Men hvis du har en idé og jeg har en idé og vi bytter disse ideer, vil vi begge have to ideer."

Når først et stykke viden – eller et vidensprodukt i bred forstand – er blevet digitaliseret, koster det reelt ikke noget at fremstille og distribuere flere kopier af det, kun en smule båndbredde og diskplads. Det gælder for information, software og underholdning. Traditionelt har vi været vant til at betale penge – ofte mange penge – for den slags, fordi omkostningerne ved udviklingen af produkterne skal dækkes gennem salg. Men hvis udviklingen af vidensprodukter kan ske gennem sponsorater eller frivilligt, ubetalt arbejde, er der ingen grund til at de skulle koste noget – og det gør de så heller ikke når de bliver frigivet som open source eller open content.

Forestil dig et lotteri med hundred tusind lotterisedler til ti kroner, hvor alle deltagere vinder en gevinst på en million kroner. Det burde ikke være svært at sælge de lotterisedler, vel? Det er faktisk sådan Wikipedia og open source virker. Hvis hundred tusind mennesker hver lægger ti timers arbejde i at udvikle et vidensprodukt, får de alle sammen værdien af en million timers arbejde – omkring fem hundrede mandeår. Det får alle andre mennesker i verden også, hvis resultatet gøres frit tilgængeligt. Det er altså ikke nødvendigvis blåøjet altruisme der driver folk til at bidrage med ulønnet arbejde, det kan lige så godt være en forventning om at få tilbagebetalt sin indsats mange tusinde gange. Alle vil gerne have Wikipedia, men de fleste ved også, at det kræver at rigtig mange vælger at bidrage til det. Flertallet kan køre på frihjul, men nogle må trække læsset, og der er nok, der gør sig det ansvar bevidst, til at Wikipedia – og mange andre eksempler på open content og open source – virker. Det er velgørenhed, som de selv får noget ud af, i form af indhold, selvtilfredsstillelse og måske også noget status.

Traditionel økonomisk teori er også baseret på ideen om *eksklusiv værdi*: jo sjældnere en ting er, jo mere er den værd. Det kan være en kvalitet i sig selv at være den eneste der ejer en ting, hvad enten det er et stykke originalt kunst eller en unik ædelsten. Men mange moderne produkter har *inklusiv værdi* – de er mere værd, jo flere der har dem. En e-mail-konto er ikke meget værd, hvis man er den eneste i verden der har en. Et socialt netværk er mere værd, jo flere der er en del af det. Et tekstbehandlingsprogram er mere værd, jo flere

der har det samme (eller et der er kompatibelt med det). Det betyder at det er i alle ejernes interesse at skaffe flere ejere – og det gør man bedst ved at forære det væk. Æbler er mest værd hvis de er sjældne – ideer er mest værd hvis de er delt af mange.

Heri ligger lidt af et økonomisk paradoks: Når man gratis kan anskaffe sig flere og flere ting af reel værdi – måske ligefrem større værdi, jo flere der anskaffer det – kommer der en større og større afstand mellem værdien af penge og værdien af ting. Man kan opnå en stigning i *oplevet* velstands uden at opnå en stigning i *økonomisk* velstand. Hvis man ved hvor man skal lede – og det er ikke svært at lære – kan man allerede i dag få opfyldt alle tænkelige videnskabelige, kunstneriske, litterære og sociale behov, uden at det behøver koste en krone, og tilvæksten af gratis indhold eksploderer i disse tider. Det udfordrer kommercielle skabere af tilsvarende indhold.

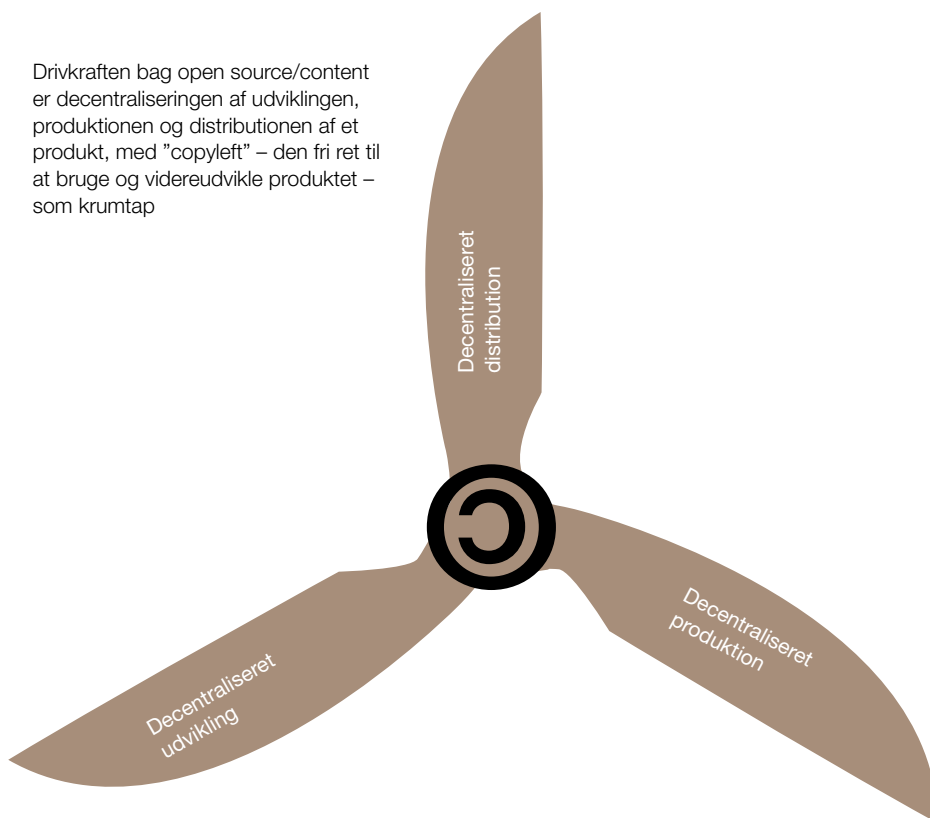
Det gratis versus det kommercielle

Kvalitetskravet til kommercielle produkter skærpes, når mængden af gratis kvalitetsprodukter stiger. Hvorfor vælge at betale for noget af muligvis tvivlsom kvalitet, når der findes gratis alternativer? De gratis produkter holder de kommercielle producenter på tærerne – de er nødt til hele tiden at være et skridt foran. Omvendt kan de gratis alternativer heller ikke tillade sig at halte for langt bagefter de kommercielle produkter, for så holder de op med at være reelle alternativer. Denne gensidige udfordring er en stor fordel for brugerne, der stadigt oftere får valget mellem gedigne gratis produkter og kommercielle produkter, der – måske – er en lille smule bedre eller skarpere. Netop skarphe-
hed kan være et område, hvor kommercielle producenter kan have en fordel. Open source og open content uden central styring kan være godt til at lægge til og udvide, men det er mindre velegnet til at skære fra og strømline end topstyrede, kommercielle skabere er det. Det kan også være svært at fastholde en unik vision, hvis for mange personer kan blande sig i udformningen.

Kommercielle virksomheder behøver dog ikke nødvendigvis se open source og open content som konkurrenter. Virksomheder kan selv spare meget hvis de kan bruge gratis produkter og tjenester, enten internt eller som en del af kommercielle produkter eller tjenester. For eksempel sælges de fleste internet-servere i verden med Linux og Apache – begge dele open source-software. Det gør serverne billigere og mere konkurrencedygtige. Der er også mange IT-folk der lever af at installere og servicere open source i virksomheders computere.

Væksten i gratis indhold, ofte udviklet i netværk, er en del af kernen i anarconomy. En andel del er at dette indhold – eller viden om eksistensen af det og adgangen til det, fx i form af links – ofte distribueres decentralt. Digitale produkter kopieres af brugere, der sender eller giver det til andre brugere.

Drivkraften bag open source/content er decentraliseringen af udviklingen, produktionen og distributionen af et produkt, med "copyleft" – den fri ret til at bruge og videreudvikle produktet – som krumtap



Ofte sker dette ulovligt i form af piratkopiering, og piratkopiering er også en del af anarconomy, om end en mørk del. Få mennesker kan prale med ikke at have en eneste piratkopieret plade, film, artikel eller andet. De føler ikke at det at kopiere noget immaterielt er det samme som at stjæle noget materielt – man fjerner det jo ikke fra dem der allerede har det, og man gør det som en vennetjeneste uden at forlange penge for det. Mere inkarnerede piratkopister ser sig ofte –berettiget eller uberettiget, oprigtigt eller falskt – som anarkistiske rebeller snarere end som forbrydere. De respekterer ikke at adgangen til indhold skal begrænses og monopoliseres gennem immaterialret, og de 'befrier' indholdet til offentlighedens bedste, uden tanke på egen vinding og ofte med fare for retsforfølgelse (som i tilfældet med Pirate Bay). Under alle omstændigheder gælder det, at decentraliseret distribution på godt og ondt er meget svær at kontrollere. Det er i praksis umuligt at forhindre piratkopiering, om end man kan slå ned på enkelte piratcentre – men det betyder også at despotiske magthavere i ikke-demokratiske lande får

sværere og sværere ved at kontrollere medierne og debatten og derved holde deres borgere uvidende.

Kommercielle produkter baseret på immaterialret – copyright, patent og trademark – bliver altså udfordret af udviklingen, dels fordi der er en stigende mængde gratis alternativer til dem, og dels fordi det bliver stadig vanskeligere at forhindre ulovlig kopiering og distribution af dem. Det fører til et dilemma. En af pointerne med immaterialret er at give mennesker og virksomheder incitament til at udvikle nye ideer og skabe innovative produkter, fordi man kan opnå et monopol på brugen af ideerne og salg af produkterne. Hvis immaterialret ikke sikrer et sådant (potentielt) profitgivende monopol, hvad skal så være incitament til nytænkning?

Immaterialret er så centralt i moderne økonomi, at det kan være svært at forestille sig en verden uden. Men det er ikke umuligt. Faktisk har vi et eksempel på anarconomy – åben, decentraliseret udvikling og udveksling af vidensprodukter – der har fungeret fint i århundreder, nemlig alverdens universiteter. Universiteter har traditionelt stillet deres opdagelser frit til rådighed for alle gennem udgivelse i tidsskrifter og gratis adgang til forskningsrapporter. Denne frie og åbne udveksling var i høj grad bærende for renæssancens rivende teknologiske og sociale udvikling efter en middelalder hvor diverse laug holdt deres viden hemmelig for udenforstående. Universiteterne blev (og bliver) finansieret af nationer og rige mæcener, der kunne se en interesse i udviklingen af ny viden – ikke ulig den måde, hvorpå meget gratis indhold på internettet er finansieret af offentlig støtte og private sponsorer.

Hvis byrden omkring udvikling eller distribution af viden kan fordeles mellem mange, sådan som det er tilfældet med fx Wikipedia og Gutenberg.org, er der ikke det samme behov for økonomisk kompensation for arbejdet, som der er hvis en enkelt person eller virksomhed står for det. Derfor kan man også til en vis grad overlade udvikling af ny viden og underholdning til ubetalte frivillige, der ikke er økonomisk afhængige af kompensation. Nogle kalder dette *crowdsourcing*. Et eksempel er Einstein@home, hvor omkring en million privatpersoner frivilligt via *distributed computing* stiller computerkraft til rådighed for at finde tegn på tyngdebølger i data fra astronomiske måleapparater. Derved løses en opgave, som det ville tage verdens hurtigste computer århundreder at klare.

I en fremtid uden immaterialret må professionelle i højere grad tjene penge på unikke løsninger og oplevelser – ting der ikke umiddelbart lader sig kopiere eller massefremstille. Allerede nu ser vi mange eksempler på musikere, der tillader gratis download af deres musik for at lokke flere til deres koncerter. Der er noget der tyder på at det er en valid forretningsmodel – mens salget af masseproduceret musik er faldet de senere år, er mængden af penge brugt på koncerter steget voldsomt. Et andet eksempel på en overgang fra produkt til service er de store online-computerspil, der tjener mere

på månedlige abonnemeter end på salg af programmet – ofte kan selve programmet downloades gratis.

Det er endnu uvist, hvad der kommer til at ske i fremtiden. En af de store skismaer her i starten af det 21. århundrede er om immaterialretten skal strammes eller lattes. Det kommer vi mere ind på i kapitel 4: *Anarconomy lige nu*. Uanset hvad udfaldet af skismaet bliver, vil mængden af åbent, gratis materiale utvivlsomt vokse. Hvordan man skal tjene penge i en sådan verden, dækker vi i kapitel 3: *Forretningsmodeller under anarconomy*. I nær fremtid vil den fri økonomi – anarconomy – bevæge sig ud fra internettet til den fysiske verden, så stadigt flere typer af fysiske produkter kan produceres næsten gratis. Så bliver det rigtigt spændende! Den udvikling kan vi læse mere om i næste kapitel, *To scenarier for 2025*.

KOMMERCIELT PRODUKT	OPEN CONTENT/SOURCE
Baseret på copyright/patent	Baseret på 'copyleft'
Koster penge	Er gratis
Skaber fastholder kontrol over indhold	Skaber slipper kontrollen med indhold
Professionel, lønnet arbejdskraft	Frivillig, ulønnet arbejdskraft
Centraliseret produktion og distribution	Decentraliseret produktion og distribution
Opdateres med mellemrum	Opdateres løbende
Garantier kan gives for funktion/sikkerhed	Ingen garantier gives for funktion/sikkerhed
God til at strømline	Middelmådig til at strømline
Middelmådig til at tilføje	God til at tilføje

IMMATERIALRET

Immaterielret og -rettigheder omtales i dag også som IP-rettigheder eller IPR, hvilket stammer fra den engelske betegnelse *Intellectual Property Rights*. Immaterielret er en fællesbetegnelse for retsbeskyttelsen af intellektuelle frembringelser, fx. kunst, billeder, litteratur, opfindelser, formgivning designs og forretningskendetegn. Beskyttelsen af immaterielrettighederne er lovbestemt. Der findes forskellige love for de forskellige frembringelser, der beskyttes. Disse love benævnes ofte eneretslovene og har visse strukturelle fællestræk.

Fælles for immaterielretslovene er også, at de i vid udstrækning er baserede i internationale konventioner og aftaler. De væsentligste og ældste af disse er Pariserkonventionen fra 1883 og Bernerkonventionen fra 1886. Disse – og en række senere konventioner – administreres og udvikles i dag af WIPO. Pariserkonventionen regulerer beskyttelsen af varemærker, opfindelser (patent) og industrielle designs. Bernerkonventionen handler om ophavsrettigheder.

PUBLIC DOMAIN

Når et værk er i public domain, betyder det, at det ikke er ophavsretligt beskyttet, hvorfor alle i princippet kan benytte det til, hvad de måtte ønske at benytte det til. Det er således offentligt tilgængeligt, og den eneste begrænsning i relation til brug består i at den, som udnytter værket, ikke kan "lukke det inde" og ikke selv kan kræve ophavsret over det, med mindre der er tale om en selvstændig kreativ indsats, og i så fald kun for den kreative indsats og ikke for det grundmateriale, der oprindeligt var i public domain.

- Vi har opstillet to scenarier for 2025 for at illustrere hvilke veje, udviklingen kan gå
- I scenariet *Rebels Versus Cartels* er reglerne for immaterialret blevet skærpet; det gør det nemmere at leve af masseproduceret indhold, men har skabt en modkultur af 'pirater'
- I scenariet *The Age of Empowerment* er reglerne for immaterialret blevet friere; det er vanskeligere at leve af masseproduceret indhold, men fattige menneskers muligheder er styrket
- I begge scenarier er produktion vha. 3D-printere blevet meget mere udbredt

To scenarier mod 2025

Vi er vidne til en voldsom opblomstring af gratis indhold og tjenester på internettet, skabt og distribueret af brugerne selv i frivillige netværk efter temmelig anarkistiske principper: Wikipedia, open source-software samt bøger, musik, film og design som skaberne stiller gratis til rådighed. Alt dette udfordrer og supplerer traditionelle kommercielle virksomheder ved at stille ikke-kommercielle alternativer til rådighed. Dette er anarconomy. I fremtiden vil anarconomy flytte ud fra internettet og også radikalt forandre økonomien i den fysiske verden.

*I shall be telling this with a sigh
Somewhere ages and ages hence:
Two roads diverged in a wood, and I –
I took the one less traveled by,
And that has made all the difference.*
Robert Burns, "The Road Not Taken"

Vi lever i en tid hvor verden står over for radikale forandringer. Et af de største brydningsfelter handler om retten til immaterielle produkter. På den ene side af feltet står net-utopisterne (se mere i kapitlet *Anarconomy lige nu*), som mener, at der skal være åben og gratis adgang til al viden og alle kulturprodukter. På den anden side står store grupper, som lever af immaterialret – pladeselskaber, patentholdere, kunstnere, m.v. – der mener at incitamentet til at skabe ny viden og nye kulturprodukter vil forsvinde, hvis man ikke kan få monopol på det, man skaber.

Ofte tager brydningen form af en uforsonlig kamp mellem modsatrettede interesser. Retssagen mod Pirate Bay kan ses som et eksempel på dette. Men mange fastholder at utopisternes drøm kan realiseres inden for rammerne af immaterialret. Al viden og kultur behøver ikke være åben og gratis, så længe tilstrækkelig meget er det. Creative Commons kan ses som proponent for denne holdning. Et ikke-digitalt eksempel er *Free Beer*,

en type øl hvor opskriften og designet af etiketten er udført gratis efter en Creative Commons-licens.²

Vil den vej, vi vælger at gå, især være formet af kampanerne eller af forsoernerne? Resultatet kan blive meget forskelligt, afhængigt af om lovgivningen og den almene mening især lader sig påvirke af lobbyisterne fra den stridbare side eller fra den forsonlige side. Vi har i det følgende skitseret to scenarier for år 2025, der illustrerer hvordan det kan komme til at gå hvis den ene eller anden diskurs får overtaget. Scenarierne repræsenterer ekstremer af det mulige udfaldsrum og kan derfor komme til at virke let karikerede, men alle elementerne i dem har rod i vor tids virkelighed.

Scenariet *Rebels Versus Cartels* præsenterer en mulig fremtid, hvor tilhængerne af stram immaterialret står stadigt stejlere over for tilhængerne af fri viden og kultur, og hvor lovgivningen især er baseret på beskyttelse af traditionel immaterialret, ofte på bekostning af den frie udveksling af viden og kultur: *Owning* frem for *Sharing*.

Scenariet *The Age of Empowerment* præsenterer en lige så mulig fremtid, hvor rettighedshavere og 'copyfighterne' har mødt hinanden i en fælles forståelse, og hvor lovgivningen især er baseret på beskyttelse af den frie udveksling af viden og kultur, ofte på bekostning af traditionel immaterialret: *Sharing* frem for *Owning*.

Scenarie 1: Rebels Versus Cartels

I 2025 er det almindelige internet blevet stærkt reguleret. Man kan være anonym, så længe man begrænser sig til at se eller downloade indhold på nettet, men man kan ikke uploade noget, eller bare sende en e-mail eller skrive en kommentar i et forum, uden at være registreret med en legal identitet. Man skal kunne stilles til ansvar for sine handlinger. Alt indhold bliver markeret med en kode, der gør det muligt at identificere ophavsmanden. Dette er nødvendigt, siger lovgiverne, for at forhindre distribution af ulovligt indhold såsom børneporno og piratkopieret musik, og samtidig betyder det at børn i sociale fora kan være sikre på at det faktisk er andre børn, de chatter med. Reguleringen har også gjort meget for at reducere mængden af computervirus og ulovligt spam.

Ofte bliver sider lukket uden varsel på foranledning af klager om ulovligt indhold. Anklagerne er ikke altid reelle, for eksempel søger større virksomheder ofte at få lukket sider, der kritiserer deres produkter eller forretningsmetoder. Det er også sket, at politiske hjemmesider er blevet lukket under valgkampe.

² www.freebeer.org

Det er naturligvis beklageligt med den slags misbrug af muligheden for at lukke sider, men det anses for en lille pris at betale i kampen mod ulovligt indhold.

For at forhindre piratkopiering uden for internettet er alle afspilningsenheder, fra musikafspillere og videooptagere til mobiltelefoner og elektroniske boglæsere, lovpligtigt blevet forsynet med hardware, der forhindrer indhold med ophavsret i at blive afspillet på andre enheder end dem, det er indkøbt til. For eksempel bliver alle udsendelser optaget fra tv forsynet med et digitalt 'flag', der identificerer den enhed, der er blevet optaget på, og alle andre lovlige enheder skal så respektere dette flag og nægte at afspille en kopi.

Disse tiltag har ikke helt forhindret piratkopiering. Nogle distribuerer kopier på nettet i håb om at det ikke bliver opdaget, og andre hacker deres hardware, så de kan lave og afspille piratkopier på dem. Til yderligere afskrækkelse mod piratkopiering har man derfor indført love, der gør det muligt at slå hårdt ned på lovbyggere. Hvis en person mere end to gange bliver anklaget for brud på ophavsret, bliver vedkommendes adgang til internettet lukket – han eller hun kan ikke længere oprette en profil. Samtidig er straffen for piratkopiering sat på et niveau, der rigeligt står mål med forbrydelsen, med fængselsstraf og bøder i millionklassen.

I den fri konkurrences ånd er det nu blevet muligt for virksomheder at købe sig til forrang på internettet. Det betyder at internetudbydere lægger trafik til og fra disse virksomheders hjemmesider forrest i køen, og ikke-kommercielle hjemmesider må så vente til der er ledig plads på den digitale motorvej, der altså har fået en overhalingsbane, som man skal betale for at få lov til at bruge.

Internetudbydere tilbyder generelt ubegrænset download ret billigt, men upload koster dyrt. Hvis man lægger mere på nettet end tekst og nogle få ferie billeder, må det jo være til kommercielle formål, lyder argumentet, og så må man også kunne betale for det.

Der er et pænt udvalg af open source-software på nettet, men det er blevet begrænset af kravet om at alle bidragsyderes tilføjelser og rettelser skal forsynes med identifikation af brugeren. Dertil bliver meget open source-software bremset af anklager om brud på kommercielle patenter. Indtil anklagerne er blevet afvist i retten – en proces der kan tage flere år – er det forbudt at distribuere og bruge softwaren.

Robotter har overtaget en hel del fysisk arbejde de senere år, fra gulvvask og tilberedning af fastfood til buskørsel og rutinepræget kirurgi. Computere har tilsvarende overtaget en del rutinemæssigt vidensarbejde på kontorer og i forskningsinstitutioner, så der er blevet frigivet en del arbejdskraft til andre opgaver. På grund af det voksende antal ældre har en del kunnet få arbejde

i plejesektoren, men der er også brug for kreativ og innovativ arbejdskraft inden for underholdning, design og bioteknologi. Det er brancher domineret af store koncerner, for små, kreative virksomheder bliver nemt offer for retssager om plagiering og brud på immaterialret, blandt andet fordi reglerne er komplicerede og ofte uklare. Faktisk er advokatbranchen den, der har oplevet den største vækst de seneste årtier.

Generelt har de store virksomheder vokset sig større på bekostning af små og mellemstore virksomheder. Det er også vanskeligt for selvstændige erhvervsdrivende og små firmaer at håndtere de stadigt mere komplicerede reguleringer og lovkrav, som myndighederne pålægger virksomheder at følge af hensyn til medarbejdernes og kundernes sikkerhed. Derfor arbejder størstedelen af befolkningen i store kontorer eller i afdelinger af vidt forgrenede koncerner.

Der er meget overvågning i samfundet, men det er til for at beskytte borgerne og skabe retfærdighed – 'Big Mother' i stedet for 'Big Brother'. Overvågning af økonomiske transaktioner beskytter mod svindel og hvidvaskning af penge, overvågning af personbiler får trafikken til at glide nemmere, sikrer retfærdig roadpricing og beskytter mod biltyveri, og overvågning af offentlige veje og pladser beskytter mod overfald, terrorisme og hærværk. I lufthavne og på togstationer bliver alle passagerer skannet og sammenholdt med en database over mistænkte terrorister. Noget tyder på at det virker, for der har ikke været større terroristangreb de sidste femten år.

Der er nogle, der er bekymrede over den megen overvågning og snakker om privatlivets fred og risikoen for misbrug af data fra overvågning. Flertallet er dog tilfredse og ofte en smule mistroiske over for dem, der protesterer – hvis de har noget imod overvågning, må det være fordi de har noget at skjule, lyder argumentet.

Som reaktion på det stadigt mere lukkede og overvågede internet er der opstået et decentralt undergrundsnetværk, som i folkemunde kaldes PiratNettet. PiratNettet er baseret på et trådløst ad hoc-netværk uden centrale servere. I stedet sendes forespørgsler fra computer til computer, indtil der bliver etableret en forbindelse mellem afsender og modtager, med indbygget forsinkelsestolerance baseret på protokoller udviklet af NASA. Det er en del langsommere end det etablerede internet, og fordi data bliver opbevaret decentralt, er det nødvendig med ganske meget redundans. Til gengæld er der ingen kontrol og censur med indholdet. Fordi hele netværket er decentralt og mobilt, er det umuligt at lukke det helt eller delvist.

Der er kun få kommercielle interesser på PiratNettet, da det ikke egner sig til at overføre penge. Til gengæld er der rigtig mange gratis produkter og tjenester, der på anarkistisk vis bliver skabt i fællesskab af grupper af brugere – og der er også meget piratkopieret indhold, der bliver lagt op af

anonyme brugere. Det er adgangen til det åbne og frie indhold, der driver PiratNettet.

PiratNettet er ikke velset af myndighederne og de store medie- og software-koncerner, men der er ikke meget de kan gøre for at stoppe det. Kampagner mod PiratNettet er faktisk stærkt medvirkende til at skabe interesse for det, og når internetbrugere bliver udelukket fra det almindelige internet på grund af anklager om misbrug, bliver de sendt lige i armene på PiratNettet – det eneste alternativ, de har tilbage. Lovligt producerede computere må ikke være i stand til at bruge PiratNettet, men det har ikke vist sig særligt svært at hacke dem.

Et stadigt mere udbredt alternativ til at hacke computere – hvor man ikke er sikret mod eventuelle skjulte overvågningsanordninger – er at bruge open source-computere med polymerbaseret elektronik. De kan produceres billigt på den rigtige slags 3D-printer (se faktaboks s. 19) efter at man har downloadet specifikationerne fra PiratNettet. Printerne, der selv er open source, kan endda printe kopier af sig selv, så hvis man kender en, der har open source-computer og -printer, kan man nemt få et sæt magen til – det koster kun råmaterialerne, som kan fremstilles af forskellige slags genbrugsplast. De polymerbaserede, printede open source-computere er ikke helt så effektive som kommercielle computere, men de kan det nødvendige.

En del af de mennesker, som benytter sig af PiratNettet, er involveret i aktiv modstand mod overvågnings-samfundet. Det sker ofte i form af sabotage mod overvågningskameraer i offentligt rum. Det koster samfundet nogle penge, og sammen med tilbagevendende forsøg på at sabotere det almene internet, kaster det et dårligt lys på den mere seriøse, politiske og etiske modstand mod overvågning og stramme regler for immaterialret. Det bliver for nemt at afvise modstanderne som destruktive rebeller.

Scenarie 2: The Age of Empowerment

På trods af lobbyarbejde for at gøre internettet mere lukket og 'sikkert', er det i 2025 stadig meget åbent. Den frie udveksling af viden og ideer har fået forrang over en alligevel håbløs kamp for at forhindre distribution af ulovligt indhold. Kinas mislykkede forsøg på at kontrollere internettet, står som et klart eksempel på hvor galt den slags kan gå.

Alle mennesker i verden har adgang til internettet hjemme og på arbejde, og de fleste byer stiller gratis, trådløs internetadgang til rådighed på offentlige veje og pladser. Ellers er der rig mulighed for at komme trådløst på nettet i cafeer og på biblioteker. Det er ikke noget, man tænker ret meget over. En stor del af livet bliver udlevet på nettet, og man tager for givet, at man altid kan komme på.

3D-PRINTERE

3D-printere er en relativ ny metode til at producere fysiske objekter. I en 3D-printer bygges et objekt op ved at lægge lag på lag af et materiale, typisk en slags plastic eller cement. I almindelige 3D-printere er hvert lag omkring 1/10 mm tykt, så det er muligt at bygge ret præcise genstande. Tidligere har metoden (også kendt som *stereolitografi*) primært været brugt til at lave prototyper af senere masseproducerede produkter (*rapid prototyping*), men i de senere år er 3D-printere også brugt til produktion af skræddersyede produkter, fx kabinetter til høreapparater, arkitektoniske modeller og fysiske gengivelser af figurer fra computerspil som *World of Warcraft*.

Den store fordel ved 3D-printere er, at alle mulige objekter kan laves af samme printer, blot ved at variere inddata. Der er ingen omkostningsforskel ved at lave hundrede unikke produkter frem for at lave hundrede ens produkter. Når først man har printeren, er den eneste omkostning ved at lave et produkt, de råmaterialer, printeren bruger.

Professionelle 3D-printere er i øjeblikket temmelig dyre, men der findes open source-varianter der kan bygges af dele, man kan købe i almindelige elektronikforretninger og materialhandlere. De mest kendte er Fab@Home (www.fabathome.org) og RepRap (www.reprap.org). I maj 2008 printede RepRap en kopi af sig selv – eller næsten, for den kunne ikke printe en kopi af den chip, der styrer den.

Der findes dog i dag 3D-printere, der kan printe kredsløb af polymerbaseret elektronik. Det britiske firma Plastic Logic bruger en sådan printer til at fremstille deres elektroniske boglæser (en konkurrent til Amazons Kindle). En printer af denne slags kan i teorien printe en fuldstændig og funktionel kopi af sig selv – og i løbet af få år vil dette formentlig ske i praksis. Hvis printeren også kan fremstille en bærbar computer – og der er god grund til at tro, at dette snart vil være muligt – vil vi have avanceret produktionsudstyr, der kan reproducere sig selv.

Nogle polymerbaserede 3D-printere bruger blandt andet *elektroaktive polymerer*, dvs. plastic, der trækker sig sammen som muskler, når man sætter strøm til. Det kan bruges til at fremstille simple (og i fremtiden mere komplekse) robotter.

Relateret til 3D-printere er andre former for digitalstyret produktion, fx digitalvæve, der væver tekstiler på basis af computerdesign, og digitale drejebænke, der kan skære figurer ud af fx træ eller metal.

Der findes enorme mængder af lovligt, gratis indhold på nettet, enten fordi det er kommet i public domain, fordi de enkelte skabere har valgt at stille det til fri rådighed, eller fordi det er skabt i en fælles, åben proces efter open source-principper. Det er også nemt og relativt risikofrit at finde piratkopieret materiale. Næsten alle mentale behov kan således tilfredsstilles uden at det behøver koste noget.

Professionelle udbydere af indhold er blevet nødt til at sænke deres priser for at være konkurrencedygtige over for de gratis alternativer, lovlige såvel som ulovlige. Mange vælger at forære digitaliseret indhold væk og i stedet tjene penge på unikke tjenester og oplevelser, der ikke så nemt lader sig kopiere. Musikere tjener penge på koncerter og promoverer sig ved at forære indspillet musik og koncertoptagelser væk, og forfattere tjener penge på oplæsninger og anden personlig optræden eller ved salg af personligt dedikerede bøger. Hollywood-film er efterhånden primært reklamer for online-computerspil.

Mange kunstnere bliver støttet af donationer, ofte til gengæld for mindre, personlige ydelser, men hvor det før var nogle få rigmænd, der var mæcener, er der nu en milliard 'micromæcener' der med småbeløb støtter de kunstnere, de mener har fortjent det og har brug for det – det er blevet lige så naturligt og nemt som at klappe af et godt show.

Kommercielle softwareudbydere tilbyder professionel service som en del af produktet: man køber ikke softwaren, men abonnerer på opdatering, vedligeholdelse og fejlfinding. Der er også dukket et væld af alternative forretningsmodeller op, skræddersyet til den enkeltes behov (se kapitlet *Forretningsmodeller under anarconomy*).

Fra at være en niche er open source og open content blevet mainstream. Én ting er at det er gratis, en anden at det generelt også er nemmere at få fat i. Der går få sekunder fra man søger efter noget til man har det. Søgefunktionerne er blevet meget sofistikerede, så man kan ikke alene søge efter specifikke ting, men også efter ting, der ligner noget man allerede kender eller står i forskellige grader af kontrast hertil.

Kommercielle virksomheder er generelt holdt op med at se open source og open content som et onde. Det er sandt at de gratis alternativer udfordrer det kommercielle, men det er ikke altid dårligt at blive udfordret – det holder en på tærne. Kommercielle, topstyrede virksomheder kan tilbyde noget som open source ikke kan: skarphe d og garantier. En klar og unik vision om et produkt fastholdes nemmere, hvis personen bag ideen kan holde udviklerne i stramme tøjler. En kommerciel virksomhed kan også stille garantier for at produktet virker og stilles til ansvar, hvis det ikke gør det – noget der ikke er muligt for open source, hvor der ikke står nogen klar økonomisk entitet bag. Samtidig kan kommercielle virksomheder selv benytte sig af de gratis produkter og tjenester og ligefrem integrere dem i deres egne.

Langt mere forskning end før sker i frie og åbne rammer, finansieret af det offentlige eller af interesseorganisationer. Den resulterende viden stilles frit til rådighed for alle, så man ikke behøver betale i dyre domme for at bruge eller bygge videre på andres viden eller ideer.

Computere og robotter overtager mere og mere arbejde, især af den mere kedelige slags. Mange små robotter til brug i hjemmet kan fremstilles billigt ved hjælp af 3D-printere. Det har, sammen med en massiv afbureaukratisering af samfundet, frigivet en masse arbejdskraft til forskning, udvikling og kreativt arbejde. De kreative brancher er faktisk dem, der har oplevet størst vækst de senere årtier. Det har ikke vist sig at være nødvendigt med så mange ansatte i plejesektoren, som man troede i starten af århundredet, for de ældre kan klare sig selv meget længere end før med den rette teknologi som hjælp til selvhjælp. Faktisk er der næsten ingen reelt handicappede mennesker tilbage. Intelligente proteser og støtteskiner styret af brugerens tanker fjerner fysiske handicaps, og der er blevet udviklet billig open source medicin og genterapier til behandling af de fleste mentale lidelser.

Netværkssamfundet har gjort det nemt for mennesker med en fælles vision at finde sammen og starte egen virksomhed. De fleste nye, kreative virksomheder er rent virtuelle, uden fælles fysiske faciliteter, og mange er 'flash firms', dvs. virksomheder der ikke skal eksistere længere end til deres projekt er færdigt. Mange arbejder i mere end én virksomhed ad gangen; det er fx ikke usædvanligt at være fastansat i en større virksomhed samtidig med at man har eller er med i en hobbyvirksomhed med professionelle ambitioner. Skellet mellem amatør og professionel er blevet meget blødere end tidligere.

Mange fysiske produkter distribueres digitalt og produceres decentralt af fleksible apparater. Man kan fx hente blueprints til en mobiltelefon på nettet og få printet den på en 3D-printer i en lokal butik, eller man kan komme med sit eget tøjdesign i digital form og få det vævet på digital væv mens man venter. Hvis man har købt en byggegrund, kan man leje udstyr til at printe sit hus i ét stykke efter eget design eller et design man har fundet på nettet.³

På den digitale markedsplads er kommercielle produkter, open source og selvdesignede produkter stillet lige – det hele er bits og bytes. Der er en glidende overgang fra rent anarkistisk producerede produkter og tjenester til rent kommercielle alternativer – det meste er mellemting.

Vi kalder vores tid for *The Age of Empowerment*. Fattige mennesker i den vestlige verden såvel som i udviklingslandene har fri og åben adgang til software og hardware, der igen giver adgang til store mængder viden, tjenester og

3 Se fx www.contourcrafting.org

netværk. Redskaber, der tidligere var forbeholdt nogle få, er nu tilgængelige for alle, med interaktive eksportsystemer der vejleder i at bruge dem.

Målt efter traditionelle mål har den globale økonomiske vækst ikke været voldsom stor siden 2010, men væksten i *oplevelt* velstand har været enorm for de fleste. Gratis produkter og tjenester figurerer ikke i nationaløkonomiske regnskaber, men det betyder ikke, at de er værdiløse.

Gratis, intelligent oversættelsessoftware har fjernet stort set alle sprogbarrierer. Det er umuligt for diktaturer at holde deres befolkning uvidende om hvad der faktisk sker, og mulighederne for at komme til orde på en national eller international platform er blevet lagt i hånden på alle.

SAMMENLIGNING MELLEM SCENARIERNE

	REBELS VERSUS CARTELS	THE AGE OF EMPOWERMENT
IMMATERIALRET	Ejerskab håndhæves med hård hånd – pirateri kan ikke tolereres	Ejerskab håndhæves med let hånd – pirateri kan alligevel ikke undgås
KOLLEKTIV VERSUS INDIVID	Kollektiv sikkerhed, individuel ret til viden og kultur	Individuel frihed, kollektiv ret til viden og kultur
INTERNET	Splittet op mellem et lukket, overvåget og kommercielt internet og et anarkistisk, decentralt Piratnet	Et bredt og åbent internet med let adgang for alle
OPEN SOURCE, OPEN CONTENT	Begrænset udbredelse på det lukkede net; standard på PiratNettet	Er blevet mainstream
KOMMERCIELLE, DIGITALE PRODUKTER	Er mainstream	Er primært gratis vedhæng til unikke tjenester og produkter
3D-PRINTNING	Primært ikke-kommercielt via PiratNettet	Udbredt i butikker og mange hjem
DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT	Findes i alle kommercielle produkter	Har meget lille udbredelse
TIDSÅND	Polarisering, regulering, beskyttelse, centralisering	Udjævning, afbureaukratisering, autonomi, decentralisering
ARBEJDE	Domineret af store virksomheder; kun få frie agenter	Frie agenter og netværksvirksomheder supplerer og udfordrer store virksomheder

- Anarconomy udfordrer og underminerer nuværende forretningsmodeller
- I stedet vil der opstå nye forretningsmodeller
- Virksomheder kan blive konkurrencedygtige ved at bruge gratis open source m.v.
- Man kan give sit produkt væk og i stedet tjene penge på service, reklamer m.v.
- *Freemium* er en meget benyttet forretningsmodel blandt nye IT-virksomheder
- Der er brug for en total revision af økonomisk tankegang; en revision der inddrager anarconomy

Forretningsmodeller under anarconomy

Vi er vidne til en voldsom opblomstring af gratis indhold og tjenester på internettet, skabt og distribueret af brugerne selv i frivillige netværk efter temmelig anarkistiske principper: Wikipedia, open source-software samt bøger, musik, film og design som skaberne stiller gratis til rådighed. Alt dette udfordrer og supplerer traditionelle kommercielle virksomheder ved at stille ikke-kommercielle alternativer til rådighed. Dette er *anarconomy*. I fremtiden vil anarconomy flytte ud fra internettet og også radikalt forandre økonomien i den fysiske verden.

En global samtale

Nettets muligheder for at kombinere det perfekte marked med alle former for selvorganisering gør, at anarconomy vil tage fart i de kommende år. *The Cluetrain Manifesto*⁴ med dets 95 teser om den nye internetøkonomi pegede allerede i 1999 i denne retning:

“En magtfuld global samtale er begyndt. Gennem internettet opdager og opfinder mennesker nye måder til at dele relevant viden i svimlende fart. Som et direkte resultat deraf er markederne ved at blive klogere – og de bliver klogere hurtigere end de fleste virksomheder.”

Anarconomy er lig med nye økonomiske spilleregler, for logikken udfordrer ikke alene traditionelle monopoler. Den udfordrer selve firmaet som værdiskabende konstruktion, den hierarkiske organisationsstruktur og traditionel prisdannelse; hvad der før kostede formuer, bliver i fremtiden gratis.

Virksomheder som

- er hierarkisk opbyggede

4 Rick Levine m.fl.: *The Cluetrain Manifesto*, 1999

- tager penge for produkter
- tager penge for service ydelser
- ønsker at bevare et monopol

vil stå overfor væsentlige udfordringer. Mange vil dø, nogle vil ændre og udvikle deres forretningsmodel, og de fleste vil argumentere for at anarconomy er enten uretfærdigt eller ulovligt.⁵

Anarconomy udfordrer og underminerer nuværende forretningsmodeller

- *Anarconomy udfordrer traditionelle monopoler baseret på lovgivning, immaterielle rettigheder og teknologi.* National lovgivning kan omgås ved at skaffe tingene i et land, hvor der ikke er regulering. Det udfordrer fx et apoteksmonopol. Muligheden for alle for stort set gratis at kopiere, dele og distribuere digitaliserbare produkter omfattet af immaterielle rettigheder, gør det stadigt sværere at beskytte disse rettigheder. Fremover har enkeltpersoner og småfirmaer adgang til meget mere af den teknologi, som det tidligere var forbeholdt store firmaer at benytte. Det gælder små og billige PCere, printere, scannere, etc., samt en masse andet produktionsudstyr, fx til layout, til energiproduktion eller til andre produktioner, som kan fås i desktop-størrelse.
- *Anarconomy udfordrer firmaet som konstruktion.* Markedet er i stigende grad et alternativ til firmaer.⁶ I stedet for at en entreprenør ansætter folk i et firma, kan han købe ydelserne i et marked, fx fra andre selvstændige eller frie agenter. I den traditionelle økonomi er der mange fordele, blandt andet i form af lavere transaktionsomkostninger, ved at lade arbejdet udføre internt i et firma. Det koster at skulle søge information, at forhandle og lave aftaler hele tiden, og det koster at føre kontrol og at skulle garantere ydelser i et marked. Hertil kommer stordriftsfordele samt bedre muligheder for hemmeligholdelse og loyalitet indenfor et firmas rækker. I en udviklet internetøkonomi er der imidlertid langt mere, som med fordel kan klares via markedet, fordi transaktionsomkostningerne falder og gennemsigtigheden øges. Virksomhederne bliver nødt til at være mere åbne, hvis de vil samarbejde med kunder og partnere. Øget gennemsigtighed og adgang til flere registreringer på nettet gør det lettere at se, hvem ens

5 Bassisten fra rockbandet Sonic Youth, Kim Gordon efter at Radiohead lagde deres album In Rainbows ud til fri download: "They did a marketing ploy by themselves and then got someone else to put it out. It seemed really community-oriented, but it wasn't catered towards their musician brothers and sisters, who don't sell as many records as them. It makes everyone else look bad for not offering their music for whatever." (www.tinyurl.dk/8758)

6 Se fx Ronald Coase, "The Nature of the Firm", *Economica* 386-405, 1937

potentielle samarbejdspartnerne er og at etablere uformelle samarbejdsrelationer og netværk over nettet. Det bliver også lettere at etablere virtuelle organisationer og 'flash firms', dvs. firmaer, som kun findes, så længe et projekt står på.

- *Anarconomy udfordrer hierarkier.* Netværkssamarbejde vinder frem i forhold til de gamle, hierarkiske organisationsprincipper. Automatisering af rutinearbejde bidrager hertil ved at kravet til arbejdet forskydes i retning af kreativitet, samarbejde og relationsopbygning, hvor netværk er hierarkiet overlegent.
- *Anarconomy udfordrer de traditionelle prisdannelsesmodeller.* Ting, der tidligere kostede formuer, bliver gratis, mens ting der tidligere var gratis, eller som det ikke var muligt at værdisætte og handle, får en pris, fx brugernes opmærksomhed, engagement og medvirken, eller ydelser, som ikke tidligere kunne leveres, fordi de var for dyre eller komplicerede at frembringe i forhold til den potentielle værdi, fx udførlige data om hver enkelt kunde.

Forretningsmæssige konsekvenser

Bliver mulighederne for at tjene penge og drive kommerciel forretning forringet i en verden, der er mere præget af anarconomy? Hvordan bliver det muligt at tjene penge, og hvad er incitamenterne til at skabe værdier, hvis flere får fri adgang, hvis der er færre fordele ved at etablere store virksomheder og ansætte folk, og hvis det bliver stadigt sværere at tage penge for sine ydelser, fordi der er nogle, som af forskellige årsager er villige til at tilbyde dem gratis (se Motivationsbarometret s. 40)?

Der vil opstå nye forretningsmuligheder, fordi de penge, som man i dag bruger på musik, telefon eller software, vil kunne bruges på andre produkter, fx koncerter, restauranter m.v. Det digitale og masseproducerede bliver gratis, og det gør unikke produkter og oplevelser mere værd.

Tendensen i retning af *gratis* har flere årsager. For det første falder omkostningerne ved digital produktion hele tiden, og det betyder at vidensindhold bliver billigere at producere. Det gælder information af enhver art, og det gælder ydelser og produkter. Viden og information på digital basis kan kopieres, deles og distribueres næsten omkostningsfrit. Beregningskapacitet, netværkskapacitet og lagringskapacitet halveres i pris på under to år. Det bliver lettere at prisdiskriminere mellem forskellige grupper, og det bliver lettere at bryde sit produkt op i delelementer og levere noget gratis – og tage penge for noget andet.

I takt med at digitalisering og netværk gør en række ydelser og aktiviteter billigere eller gratis, bliver de tilgængelige for flere og markedet udvides. Ting, som ikke tidligere kunne lade sig gøre økonomisk, bliver nu en mulighed. Billigere digitale værktøjer gør det fremover endnu lettere at etablere virksomhed (kommerciel eller ikke-kommerciel) og at skabe sociale innovationer baseret på anarconomy.

For det andet skaber den digitale udvikling og medieudviklingen bedre muligheder for at skaffe indtjening på flere forskellige måder end før. Det kan fx være gennem salg af service eller tillægsprodukter til kunderne eller ved at kunden leverer noget andet end penge til gengæld fx sin opmærksomhed eller sine data, som kan benyttes i reklameøjemed ved salg til tredjemand af reklameplads eller viden om kunderne.

Produkter kan stilles gratis til rådighed (*Freeconomics*) mod at brugerne leverer andre modydelser end penge, fx formidling af budskaber til venner, eller at man deltager i holdningsundersøgelser med meninger og idéer. Ydelser, som udbyderen kan benytte til innovation eller til optimering af sin forretning. Der er mange muligheder for at skabe værdi ved at involvere brugerne i produktudvikling, markedsføring, kvalitetssikring, produktion og levering af ydelser – kort sagt i hele værdikæden.

Det ses også ofte at virksomheder stiller en tidlig udgave af et produkt gratis til rådighed i forventning om at få feedback, der skal gøre det endelige, kommercielle produkt bedre. I december 2008 gjorde Microsoft det således muligt at downloade en gratis beta version af deres kommende operativsystem Windows 7.

En tredje årsag til, at stadig flere produkter og ydelser bliver gratis er, at der er mennesker, som gerne vil bidrage til værdiskabelse uden at få penge for det, jf. Institutet for Fremtidsforsknings bog *Creative Man*.⁷

I det følgende præsenterer vi forskellige faktorer, der præger udviklingen, og vi ser på forretningsmodeller, der gør det muligt at tjene penge – selvom man forærer sit produkt væk.

90.000 forskere kan ikke tage fejl

Der findes en mængde ikke-kommercielle produkter og tjenester på nettet, som bliver skabt af mange brugere i fællesskab, fx open source-programmer som OpenOffice og Linux og open content-indhold som Wikipedia. De er ofte baseret på licenser, hvor det brugergenerede indhold ikke må udnyttes kommercielt gennem reklamefinansiering.

⁷ Kan downloades gratis på www.iff.dk/cm

Det er en klar parallel til den frivillige indsats i foreninger. Mens det meste traditionelle frivillige arbejde kun i begrænset omfang konkurrerer med kommercielle virksomheder, så er meget af det, der udvikles i wiki-økonomien, alternativer til kommercielle produkter. Det gælder Wikipedia, Linux, Open-Office og meget mere.

Der er betydelige stordriftsfordele inden for wiki-økonomien. Det er ofte tilstrækkeligt at 1 ud af 100 eller 1000 af brugerne vælger at være produktive og levere indhold. Belønningen er ikke penge, men kan være social anerkendelse, noget at skrive på sit CV, udvikling af sine kompetencer, følelsen af at have gjort noget godt, eller simpelthen tilfredsstillelsen ved at løse et problem eller en udfordring, som interesserer en (Se Motivationsbarometret s 40).

Wikipedia har overvejet, om det skulle udnytte sit brand og store publikum til at hente reklamekroner til fortsat udvikling, men har fravalgt det, fordi man frygter, at det vil reducere de frivilliges engagement. Penge virker i mange tilfælde ikke som incitament – nogle gange tværtimod. Det har fx vist sig, at der kommer færre bloddonorer, hvis man tilbyder penge for blod.⁸

Spørgsmålet om kommercialisering eller frivillighed er dog ikke nødvendigvis et enten/eller. Sponsorering af frivilligt arbejde eller offentligt drevet virksomhed er i vækst, og kommercielle virksomheder lægger i stigende grad vægt på social ansvarlighed. Derfor kan det fx godt være en del af virksomhedens Corporate Social Responsibility politik at sponsorere Creative Commons og andre indenfor wiki-økonomien. Samarbejde og partnerskaber mellem aktører i erhvervslivet, i civilsamfundet og inden for det offentlige bliver stadigt mere udbredt, og berøringsangsten bliver mindre. Det er i orden at inddrage kommercielle partnere, så længe de ikke får betydende indflydelse. Professionalisering og etiske regler er med til at sikre dette.

Open source er en vigtig kilde til fremtidig innovation. Virksomheder skal finde den rette balance mellem hvad det er strengt nødvendigt at patentere og hvad man med fordel kan frigive som open source, for ad den vej at kunne indgå i en kreativ udveksling med andre.

InnoCentive er en såkaldt Ideagora, som er stiftet med henblik på at samle eksperter omkring uløste forsknings- og udviklingsproblemer.⁹ 90.000 forskere fra 175 lande er registreret her. Det benyttes af virksomheder som Procter & Gamble, Boeing og Ely Lilly. Der er problemer, som leder efter en løsning, og der er løsninger, som leder efter et problem. Mange virksomheder benytter kun en brøkdel af de patenter, som de tager, internt i virksomheden. Via online markedspladser som yet2.com kan de derfor med fordel stilles til rådighed for andre.

⁸ Se fx www.tinyurl.dk/9087

⁹ www.innocentive.com

Mange børn leger bedst

Peer to peer netværk (se faktaboks s. 30), hvoraf tjenesten Napster, der delte musikfiler gratis ud til den blev lukket i 2001, er en af de kendteste, har skabt konkurrence til de klassiske B2B og B2C forretningsmodeller.

Satsning på peer to peer (P2P) produktion giver gode muligheder for at involvere forbrugere og partnere i at udvikle løsninger, trække på talenter uden for virksomheden og have tæt føling med sine kunder og samarbejdspartnere. IBM samarbejder med Linux's peer to peer producenter og giver tilskud til en værdi af flere hundrede millioner dollars i form af software og andre ressourcer.

En hjemmeside baseret på udstrakt P2P aktivitet kan lige så vel etableres på kommerciel som på ikke kommerciel basis. Hvis det kan gøres billigere eller bedre på kommerciel basis, vil det sandsynligvis ske. Man må også forvente, at der kommer ikke-kommercielle alternativer til endnu flere kommercielle services og også til services uden for IT /vidensdeling. Der findes allerede P2P-banker (se faktaboks om ZOPA s 29) og wiki-baseret hjælp til ejendomsformidling.¹⁰ Freecycle.org er en hjemmeside, hvor man kan forære ting væk, man ikke længere har brug for og erhverve sig andre ting i stedet.

P2P-aktivitet ses generelt som et alternativ til kommerciel forretning. Det kan dog også være en platform, som bringer en virksomhed i tæt dialog med sine kunder, og hvorfra der kan sælges andre ydelser. Lego kombinerer masseproduktion med P2P, hvor brugerne indgår i virtuelle designteams, som opfinder og udveksler nye Lego-modeller. Det sker i en lang række Lego Clubs over hele verden, hvor Lego-fans mødes, både fysisk og på nettet.

Sponsorering af en open source eller P2P-aktivitet kan også medvirke til at forbedre en virksomheds image eller goodwill. For eksempel kan man tillade sine medarbejdere at bruge to timer om måneden på at bidrage til udvikling af Creative Commons-aktiviteter, på samme måde som nogle virksomheder i dag tillader brug af arbejdstid på traditionelt frivilligt arbejde.

Der er også andre kilder til meromsætning. Indlagte gratis open source-software kan øge værdien af ens produkt, fx en PC, en mobiltelefon eller et kamera. Virksomheder kan tjene penge på at rådgive virksomheder og kunder om, hvordan de får det optimale udbytte af open source-programmer fx ved at lægge nye funktioner oveni. Der kan fremstilles og sælges en masse værktøj og produktionsudstyr til privatpersoner, som ønsker at være kreative. Lulu.com er fx en hjemmeside, som hjælper amatører og professionelle med at redigere, layoute, udgive og markedsføre bøger og anden kunstnerisk produktion.

¹⁰ www.realestatewiki.com

ZOPA - ZONE OF POSSIBLE AGREEMENT

ZOPA er et af de ældste finansielle markedspladser, der kører efter peer-to-peer (P2P) principper. På ZOPA kan man låne og udlåne penge udenom det traditionelle bankvæsen. ZOPA oplever betydelig vækst, og udlånet ligger på omkring 30 millioner GBP. I en fremtid hvor bankerne bliver reguleret hårdere og hvor tilliden til det traditionelle finansielle system er på retur, kan P2P-løsninger vise sig at have en meget positiv fremtid.

ZOPAs forretningsmodel er baseret på afgifter. Ønsker man at låne penge via ZOPA, betaler man en afgift på cirka 120 GBP. For udlånerne betales et gebyr på 1% af det udlånte beløb. Det kan diskuteres om en sådan afgiftsstruktur er 100% anarconomy, men bag ZOPA står en række venture kapital-firmaer.

På ZOPA matches låntager og udlåner, og der skabes således fornemmelsen af en mere personlig relation. Samtidig fastsættes renten indbyrdes mellem långiver og låntager. Långivere kan – på ZOPA og andre lignende sites – enten vælge at låne til en enkeltperson eller vælge en pulje af låntagere.

ZOPAs rolle er at matche låntager og långiver samt at stå for det administrative. Hvis en låntager ikke betaler til tiden, kører ZOPA samme proces som almindelige banker. Flere lignende sites – herunder kiva.org – kombinerer P2P udlån med mikrolån til den 3. verden.

En bruger af ZOPA skriver på siden: "I will be using this money to contribute to a very special event. I have been with my girlfriend for 11 years now, and it's time to tie the knot. I will be taking her to Paris to propose and hopefully she'll say yes!"

PEER-TO-PEER

Peer-to-Peer (P2P) er en generel betegnelse for udveksling af data, produkter eller tjenester mellem ligeværdige og ligestillede deltagere i stedet for fra en central udbyder til en mængde underordnede modtagere. Normalt kræver P2P at alle deltagere følger samme sæt regler eller protokoller.

P2P-netværk er netværk af computere, der er forbundet uden en central server. Det kan også betegne decentral fildeling ved hjælp af fx Napster eller BitTorrent. Der findes også protokoller til at lave *P2P-wikier*, hvor informationen ikke er gemt på en central computer, men er fordelt mellem brugernes computere.

Selve internettet fungerer også efter P2P-princippet, da der ikke er én central server, men en mængde servere koblet sammen efter TCP/IP-protokollen. Det internationale netværk af universiteter og deres indbyrdes udveksling af viden kan ses som et andet eksempel.

Se også faktaboks side 29 om P2P-banken ZOPA.

COPYLEFT

Copyleft er en betegnelse for en række frie software- og open source-licenser for brug af ophavsretsbeskyttede værker, karakteriseret ved et krav om at værker som er afledt af et andet værk med en sådan licens, udgives under samme licens hvis de frigives. Copyleft symboliseres ofte med et spejlvendt copyright-symbol.

Hvor immaterialret normalt bruges til at forhindre eller begrænse muligheden for lovligt at lave og distribuere kopier af et værk, er det omvendt formålet med copyleft at sikre at alle personer som modtager et værk, har ret til frit at bruge, ændre og videredistribuere det – men også at de nye værker som fremkommer herved skal forblive under samme licens som originalen.

Det første eksempel på copyleft tilskrives Richard Stallman i forbindelse med hans GPL: GNU General Public License. Omkring 1985 fik han en ny sætning indarbejdet: *Copyleft – all rights reversed*, (i modsætning til *Copyright – all rights reserved*).

Selvbetjening og wiki-lignende P2P-løsninger kan reducere omkostningsniveauet. En virksomhed kan reducere omkostningsniveauet ved at benytte open source-software. Det er især interessant for nystartede virksomheder, som har behov for lave omkostninger i startfasen. Adgangen til gratis forretningssoftware, tjenester og netværk gør det lettere at starte nye virksomheder og at etablere sig som selvstændig.

En fremmed er en medarbejder, du ikke har ansat endnu

De netværk som understøtter store dele af anarconomy ændrer også vores måde at drive HR på. Helt enkelt kan man sige at de relevante netværk udgør en excellent rekrutteringsplatform for virksomheder. I princippet har vi her at gøre med en ekstrem stærk selvudvælgelsesmekanisme, som direkte kan anvendes. Samtidig vil de netværksdeltagere som virksomhederne søger at rekruttere have stærke netværkskompetencer indenfor deres specialområder.

Nogle af de udfordringer som virksomhederne står overfor vil typisk have at gøre med den manglende traditionelle kommercialisering af anarconomy-netværkene. I det omfang netværkene måske oven i købet er startet for at udfordre de store virksomheder, vil det kræve en særlig indsats for virksomhederne at drage direkte nytte af netværkene. Virksomhederne kan med fordel sætte sig grundigt ind i de uformelle netværk (blogs, wikis, P2P-fællesskaber etc.), der italesætter – og konkurrerer med – virksomhedens produkter. En afkommercialiseret rekrutteringsproces følger en bottom up-logik, og virksomheden må derfor indgå en ærlig, interessebaseret dialog med netværket, før man kan gøre sig håb om at kunne ansætte en ny medarbejder.

For HR-afdelingerne betyder det at medarbejderbegrebet skal udvides betragteligt. Første spadestik hertil blev taget i forbindelse med Creative Mans prosument begreb. Med anarconomy taler vi om en "medarbejderskare" som er langt mindre tydeligt defineret, mindre loyal og måske ligefrem fjendtligt indstillet overfor virksomhederne. Men denne mindre tydeligt definerede medarbejderskare indeholder antageligt en stor del af fremtidens arbejdskraft.

Som en sidebemærkning til HR skal nævnes at de netværks-evner som er så centrale for at begå sig i en anarconomy-verden er ulige fordelt. De mennesker som har nemt ved at etablere og vedligeholde deres netværk vil opleve anarconomy som spændende og udfordrende, mens de mennesker som har sværere ved at netværke let kan risikere at drukne.

Opmærksomhed er den nye møntfod

Google har gjort det til en god forretning at forære sine produkter væk. Det koster ikke noget at bruge Googles søgemaskine; i stedet tjener Google penge på reklamelinks i siderne og fremhævede links i toppen af søgesiderne. Tilsvarende er Hotmail og internetjukeboxen Spotify gratis for brugerne, fordi de kan finansieres af reklamer.¹¹

Reklamer bliver i stigende grad koblet op på sociale medier som Facebook, MySpace og Flickr, hvor brugerne identificerer sig selv og deres vennekreds. Brands som Harry Potter, Coca-Cola og Greenpeace kan ligesom personer optræde med profiler og indgå i disse vennekredse, og individers holdninger og købsadfærd kan formidles videre til vennekredsen. Der kan også inviteres til at deltage i spil, hvor brands indgår eller klip fra nye film vises. Betaling til de sociale medier sker i forhold til antal kontakter, formidlinger og omtaler på brugerens profil. Det er mest interessant at få fat i opinionsdannere.

Fremtidens betalingsmodel skal kunne skelne mellem om det er trafik fra opinionsdannere og fans - eller blot støj i form af ligegyldige beskeder til modtagere, der ligger langt ude i periferien af bekendtskabskredsen. Dem er der tendens til at blive flere af i de sociale netværk, fordi folk ikke sletter tidligere venner eller afslår anmodninger fra uvæsentlige bekendtskaber og skriver kortere og mere uargumenteret på medier som fx Twitter.

Lystbaseret betaling

En af de nye betalingsmodeller som vinder frem, er donationsmodellen. Her donerer brugere og netværksmedlemmer et beløb til udbyderen af en tjeneste. Det mest velkendte eksempel er Wikipedia. Det mest velkendte eksempel på en donationskrise kom også fra Wikipedia i november 2008.

Da Radiohead lagde *In Rainbows* til gratis downloading, kunne fans og kunder donere et beløb, hvis de havde lyst. Der hersker en vis usikkerhed om deres indtægt på den konto, men det anslås at være mere end det totale salg af deres foregående album.

Flere individuelle skabere af gratis indhold på nettet beder brugerne om at donere mindre beløb til gengæld. Forretningsmodellen minder om når gademusikanter har hatten fremme: Varen bliver givet gratis, og der er ingen tvang om betaling, men man ved godt, at hvis ingen hoster op, kommer musikanten ikke igen. Forskellen er dog at gruppen af 'tilhørere' på nettet typisk er meget

11 www.spotify.com

større, men til gengæld også har nemmere ved at være anonym – det er svært at lægge gruppepres på virtuelle gratister.

Blandt andet tegneserieskaberen Phil Foglio og fantasy-forfatteren Lawrence Watt-Evans benytter sig af muligheden for mikrodonationer. Foglio bruger modellen i forbindelse med sin prisbelønnede tegneserie *Girl Genius*, som man kan læse gratis tre gange om ugen.¹² Watt-Evans bruger en lidt anderledes model til at tjene penge på bøger, som hans forlag ikke er interesseret i. Han udgiver et kapitel ad gangen på sin hjemmeside,¹³ og når hans fans har indbetalt et vist beløb, udgiver han næste kapitel. Alle kan læse kapitlerne gratis, når de først er udgivet.

På vores forespørgsel svarer de, at de typisk har tjent 7.500-15.000 US\$ om året på den måde. Hverken Watt-Evans eller Foglio anser donationerne som andet end et supplement til deres indkomst fra salg af trykte bøger. Foglio oplever ikke at muligheden for at læse *Girl Genius* gratis på nettet har skadet salget af de trykte samlinger – tværtimod betyder det at flere kender serien og dermed får lyst til at købe den. Begge bemærker at finanskrisen har svækket lysten til at donere.

99% gratis

En anden betalingsmodel er det, man kan kalde Freemium, hvor et basisprodukt leveres frit og gratis, mens der tjenes penge på salg af et mere avanceret premium-produkt eller på ekstraydelser. Det drejer sig om at nå ud til så mange brugere som muligt, fordi de marginale omkostninger ved at servicere en ekstra bruger er nærmest nul – i hvert fald når vi taler om digitaliserede ydelser. Hvis man blot når ud til tilstrækkeligt mange, så kan det godt være en god forretning, hvis bare 1% køber ekstraydelser, selvom de 99% nøjes med basisproduktet. For eksempel er fototjenesten Flickr gratis, men Flickr Pro koster. Skype er gratis, men ringer man til en almindelig telefon, koster det, og der tjenes også penge på ekstraydelser og reklame.

Freemium er ikke nødvendigvis begrænset til digitale produkter. Ryan Airs chef Michael O'Leary har udtalt, at hans mål ikke kun er at levere billige flyrejser, men på sigt også gratis flyrejser. I dag koster det Ryan 70 US\$ at flyve en passager fra London til Barcelona, men prisen for den 'nøgne' billet er kun 20 US\$. Resten hentes på betaling for ekstra bagage, salg om bord, reklameindtægter m.v.

Også musikere benytter sig af freemium-modellen. Det brasilianske Banda Calypso lader gadesælgere kopiere deres musik og sælge dem for egen regning

¹² www.girlgeniusonline.com

¹³ www.watt-evans.com

kvit og frit forud for koncerter i forskellige byer, fordi det får flere til at kende deres musik og købe koncertbilletter¹⁴. Bandet Radiohead forærede deres plade *In Rainbows* væk på nettet måneder før CD'en (med bedre lyd kvalitet) kom i butikkerne, og det blev deres bedst sælgende album nogensinde.¹⁵

En ny økonomi?

Et væsentligt træk ved anarconomy er at fordyrende mellemlid forsvinder eller bliver erstattet af en skrabet udgave, fx en portal hvor man kan finde mange produkter inden for en kategori og nemt sammenligne priser og kvaliteter. Produkter bestilles i stigende grad direkte fra producenten og leveres direkte til kunden. Når et band sælger deres musik direkte til deres fans, bliver pladeselskaber, importører og butikker skåret ud af ligningen. Det betyder på den ene side at forretningsmodeller baseret på at være mellemlid bliver eroderet, og på den anden side at producenten kan tjene penge på at tilbyde produktet til en meget lavere pris, fordi mellemlidene ikke skal have deres del af kagen. Det skaber også tættere relationer mellem kunde og producent: Man køber ikke produktet fra en stor og anonym koncern, men direkte fra dem, der gjort sig anstrengelserne ved at skabe produktet. Det er denne tætte relation, der gør at kunder er villige til frivilligt at betale for et produkt, de ellers kunne have fået gratis.

Når et produkt kan digitaliseres, bliver udbuddet i princippet uendeligt, og så må prisen efter gængs økonomisk teori falde til noget nær nul. Man kan holde udbuddet kunstigt lavt, og dermed prisen oppe, hvis man har et monopol baseret på immaterialret; men det virker kun hvis folk respekterer denne ret. Det har til nu vist sig umuligt at forhindre piratkopiering ad teknisk eller legal vej, og det bliver næppe anderledes i fremtiden – tværtimod er der voksende bevægelser såsom Piratpartiet, der ønsker friere adgang til kopiering. Det kan man læse mere om i næste kapitel.

Tendensen er klar: Alle rent digitale produkter bliver gratis, og fysiske produkter, der kan fremstilles digitalt, kommer ikke til at koste mere end råmaterialerne. Fremtidens kommercielle værdier bliver unikke produkter, tjenester og oplevelser og de råvarer, de laves af – herunder ikke mindst de menneskelige relationer.

Selvom den enorme og hastigt voksende volumen af gratis indhold og tjenester ikke koster noget, betyder det ikke at den er værdiløs. Vi kan få den samme nytte af open source-software som af kommerciel software, og den

14 Chris Anderson: "Free! Why \$0.00 Is the Future of Business", www.wired.com/techbiz/it/magazine/16-03/ff_free (www.tinyurl.dk/8854)

15 http://en.wikipedia.org/wiki/In_rainbows

samme glæde af gratis musik og film som af tilsvarende kommercielle. Det slår bunden ud af traditionel økonomisk tankegang, hvor der er en klar og entydig sammenhæng mellem økonomisk vækst og velstandsvækst. Det er ikke tilfældet når velstanden består af gratis immaterielle produkter og fysiske produkter, der er billige trods et stort vidensindhold. Konsekvenserne af en stigende afstand mellem reel og nominel værdi, så vi for nylig da finansmarkedet kollapsede. Der er brug for en total revision af den økonomiske tankegang; en revision, der inddrager anarconomy.

- Vi gennemgår i øjeblikket en revolution i online teknologi
- Skisma mellem dem der vil have friere regler for immaterialret og dem der vil have skærpet reglerne
- Piratpartiet og Pirate Bay kan ses som eksponenter af en større bevægelse
- Motivationen til at skabe gratis indhold til internettet strækker sig fra ren idealisme til ren egoisme
- *I fremtiden skal du afgive kontrollen over produktet for at fastholde kontrollen over markedet*
- Anarconomy er kommet for at blive

Anarconomy lige nu

Vi er vidne til en voldsom opblomstring af gratis indhold og tjenester på internettet, skabt og distribueret af brugerne selv i frivillige netværk efter temmelig anarkistiske principper: Wikipedia, open source-software samt bøger, musik, film og design som skaberne stiller gratis til rådighed. Alt dette udfordrer og supplerer traditionelle kommercielle virksomheder ved at stille ikke-kommercielle alternativer til rådighed. Dette er anarconomy. I fremtiden vil *anarconomy* flytte ud fra internettet og også radikalt forandre økonomien i den fysiske verden.

En logik for fremtiden

Net-utopisme er den ideologi der ligger til grund for open source, copyleft, Piratpartiet, Usenet, Linux og anarconomy. I dette afsnit peger vi på hvad net-utopisme kan fortælle os om anarconomys logik og viser hvordan det ikke bare påvirker nogle få verdensfjerne nørder på internettet, men at det også har indflydelse din forretning og hverdag.

Bernard Gendron, Professor i filosofi ved the University of Wisconsin-Milwaukee, har formuleret fire grundregler for det han kalder *tekno-utopisme*. Inspireret heraf har vi konstrueret fire 'trossætninger', som dækker den idealistiske holdning til internettet, vi har valgt at kalde *net-utopisme*:

- Vi gennemgår i øjeblikket en revolution i online teknologi
- I netværkssamfundet vil den teknologiske vækst bibeholdes på mindst det nuværende niveau
- I netværkssamfundet vil den teknologiske vækst føre til datafrihed og almen brugertilgængelighed.
- Denne nye datafrihed vil føre til enden på al immaterialret og monopolisering

Net-utopisterne er som udgangspunkt modstandere af det monopol, som immaterialret giver til viden og kultur, som de mener det vil være i almenvællets interesse at give fri. Som det nedenstående viser, er ikke alle med på denne ideologiske bølge.

Utopisterne tror at de, ved at præsentere deres vision af det der vil eller kan ske, kan påvirke den vej vi går i nutiden.

Utopisterne vil begejstre os om fremtidens muligheder fordi de ønsker regler der vil fastholde internettet som en fri platform til innovation nedefra og op.

Net-utopisterne peger på de måder som nettet har forandret nogle af de grundlæggende antagelser om hvordan vi lever sammen ved at fjerne gamle barrierer og muliggøre blanke, nye muligheder.

Utopisterne vil have nettet til at skabe vidtgående konsekvenser så hurtigt som muligt. Derfor er de tilhængere af at forbinde så mange mennesker som muligt og fastholde internettet som et åbent og offentligt rum.

Net-realisterne tror at forandringerne sker langt mere gradvist. De fornemmer den stærke inertie af eksisterende institutioner og sociale strukturer. Intet så trivielt som HTML vil ændre det faktum at det meste af verden er fattig og at korrupte koncerner har sat sig tungt på kontrollen.

Net-dystopisterne er enige i at nettet har en stor effekt på vores liv. De mener til gengæld at effekten er til det værre.

Kilde: David Weinberger, medforfatter af *The Cluetrain Manifesto*
www.tinyurl.dk/8831

Der har aldrig været et tidspunkt i verdenshistorien hvor mere af vores 'kultur' har været 'ejet' end nu. Alligevel har der aldrig været et tidspunkt hvor koncentrationen af magten til at kontrollere brugen af kulturen har været så blindt accepteret som den er nu.

Lawrence Lessig, *Free Culture*, s. 12

Copywars

Fronterne bliver i øjeblikket skærpet i kampen mellem på den ene side patent- og copyright-baserede institutioner og på den anden diverse mere eller mindre organiserede anti-copyright-bevægelser. Grupper og virksomheder, der er økonomisk afhængige af immaterialret, søger at gennemtvinge og skærpe deres lovmæssige rettigheder, mens 'copyfighterne' søger alternative veje, enten gennem politisk indflydelse eller udvikling af nemme, ofte ulovlige kopiløsninger. En strid der startede i en halv-naiv gråzone af usikker lovgivning, tages nu gang på gang hele vejen til højesteret, hvor det ofte ender med hårde domme og bødestraf i millionklassen.

På den ene side bliver adgang til viden og kultur mere lukket. Tidsgrensene for hvor længe copyright kan beskyttes, bliver til stadighed udvidet. Universiteter og andre forskningsinstitutioner har traditionelt stået for fri og ikke-kommercielt deling af viden til fælles bedste, men i de senere år er universiteterne i udstrakt grad blevet pålagt at hjemtage patenter som en del af deres forretningsgrundlag. På den anden side bliver der dagligt, skabt gratis og åben software, gratis bøger online, projekter for vidensindsamling, frie podcasts

og meget andet – inklusive piratkopiering – der udfordrer copyright-baserede forretningsmodeller.

De almindelige forbrugere er, for det meste uden selv at vide det, gidsler i denne kamp. Hvis man følger lovens bogstav, er meget almindelig brug af internettet ulovligt og kunne medføre seriøse sagsanlæg. Det er nemt at komme til at se en ulovligt kopieret musikvideo på YouTube eller videresende en artikel som egentligt er beskyttet af copyright. Bare det at gemme et billede fra nettet, er ofte mod loven. Professor John Tehranian fra Champan University School of Law har regnet ud at en almindeligt aktiv internetbruger *hver dag* laver copyrightbrud, der kunne afføde erstatningskrav på over 12 millioner dollars.¹⁶ At dette ikke er en tom risiko viser sagen om den amerikanske husmor Jammie Thomas-Rasset, der i juni 2009 blev idømt en bøde på næsten 2 millioner dollars for at have kopieret bare 24 sange.¹⁷

Fremtiden er åben

Blandt nutidige forbrugere er der et ønske om at være med i processen, et ønske om at være medskabere. Denne trend beskrev Institutet for Fremtidsforskning i bogen *Creative Man* fra 2004¹⁸ og viste hvordan den giver sig udslag i at der opstår en fusion mellem konsumenter og producenter, som bliver til *prosumenter*. Med andre ord kan du tjene penge på at lade brugeren medvirke til at producere det produkt, du tjener dine penge på. De overordnede træk ved denne trend er at producenten afgiver kontrol og medbestemmelse og at individet og den almindelige forbruger ønsker at have en finger med i spillet på alle niveauer i samfundet, ikke bare inden for produktion og forbrug, men også inden for produktudvikling og politik. Opskriften på succes inden for anarconomys logik er paradoksalt: *I fremtiden skal du afgive kontrollen over produktet for at fastholde kontrollen over markedet*. Google er et prima eksempel på dette.

Netop afgivelse af kontrol er hvad der er ved at ske i USA. Præsident Barack Obama har ansat en informationsminister, Vivek Kundra. Hans primære agenda er at frigive alle de dokumenter og data fra de statslige arkiver, som under alle de forrige regeringer har været tilbageholdt som tophemmeligt eller bevidst har været så komplicerede at finde, at det kun var de mest motiverede borgere, der fandt det, de skulle bruge. Vivek Kundra håber at frigørelsen af de mange dokumenter og oplysninger fører til, at brugerne anvender dem til at skabe nyttige værktøjer; fx til overvågning af sundhed, epidemier osv.

16 John Tehranian: "Infringement Nation: Copyright Reform and the Law/Norm Gap", www.tinyurl.dk/8836

17 www.tinyurl.dk/8686

18 Kan downloades gratis på www.iff.dk/cm

CREATIVE COMMONS

Creative Commons uddyber gråzonen imellem fuld copyright og public domain. Det er ikke et alternativ til copyright, men en videreudvikling og nuancering af begrebet. Ideen bag Creative Commons, er at ikke alle skabere af indhold nødvendigvis ønsker at benytte alle de ophavsrettigheder som loven giver dem. Creative Commons mener der er behov for en nem og pålidelig måde at fortælle verden at "nogle rettigheder forbeholdes" eller ligefrem "ingen rettigheder forbeholdes". Dette gøres ved hjælp af en mærkningsordning, der kommunikerer hvilke betingelser indholdsleverandøren stiller for brug af indholdet.

Formålet er at sikre spredning og brug af viden og ideer uden at skaberne helt mister kontrollen over indholdet, sådan som det ville være tilfældet hvis det blev lagt i public domain. Creative Commons tilbyder en række simple, standardiserede værktøjer der giver kunstnere, forskere og andre mulighed for – helt eller delvist – at dele deres værker med andre. Med en Creative Commons-licens kan man skræddersy sin ophavsret efter behov og derved give brugerne af indholdet en række friheder i forhold til gældende ophavsret, uden at skulle indgå en individuel aftale. Der kan fx stilles krav om ikke-kommerciel brug, akkreditering og/eller at værket ikke må ændres.

Creative Commons er også navnet på den nonprofit-organisation, der står bag udviklingen og spredningen af mærkningsordningen. Creative Commons blev stiftet i 2001 af en række eksperter inden for IT og immateriel ret. Berkman Center for Internet & Society ved Harvard Law School, Stanford Law School gav støtte og hjælp under opstarten og projektets første år. Strukturelt består Creative Commons af Creative Commons Corporation, en amerikanske velgørenhedsorganisation, og Creative Commons International, en britisk nonprofit-organisation. Derudover er der en række frivillige projektgrupper i de lande (heriblandt Danmark) hvor Creative Commons-licenserne er blevet oversat.

www.creativecommons.org

www.creativecommons.dk

MOTIVATIONSBAROMETER

Hvem er det, der skaber det gratis indhold på internettet – open source-software, Wikipedia-artikler, YouTube-videoer m.m.? Siden indholdet er gratis, og der trods alt ligger noget arbejde i at lave det, kan man let foranlediges til at tro, at der er tale om idealister, der gør det, fordi de mener det bør gøres. Motivationen til at bidrage til det gratis indhold, strækker sig dog bredt fra det rent idealistiske til det rent egoistiske. På trods af det gratis indhold, er det alligevel ofte muligt at tjene penge på det, og der findes også belønninger af ikke-monetær art, der har en reel og klar værdi for skaberen af det gratis indhold. Her prøver vi at kigge på hvilke motivationer, der kan drive bidragsyderne. Virkeligheden er næppe så enkel, at bidragsyderne kun drives af én af de nedenstående motivationer; for det meste er der sandsynligvis tale om en blanding af flere motivationer.

MELLEM IDEALISME OOG EGOISME

- *Ren idealisme*: Ønsket om at gøre verden til et bedre sted ved at stille værdifuldt indhold gratis til rådighed for de mindrebemidlede
- *Anarkisme*: Ønsket om at genere kommercielle virksomheder ved at skabe gratis alternativer til deres produkter
- *Skabertrang*: Den indre tilfredsstillelse ved at skabe noget, alene eller sammen med andre – ligesom når folk maler billeder eller synger i kor uden forventning om betaling
- *Duplikation*: Man har alligevel lavet indholdet i anden sammenhæng – det koster ikke noget at dele det med andre
- *Anerkendelse*: At opnå status i et fællesskab eller kunne prale med hvad man har lavet
- *Ambition*: Træning til at blive professionel, håb om at få feedback, ønske om at blive opdaget
- *Do ut des*: "Jeg giver for at du skal give" – en forventning om at få noget igen
- *Egeninteresse*: Man bruger selv open source e.a. og har fordel i at forbedre det
- *Freemium*: Man giver indhold væk i håb om derved at sælge andet
- *Kommercialisme*: Man tjener penge på reklamer eller sponsorer



Rul kanonerne ud: piraterne kommer

I den anden ende af skalaen finder vi ligeledes et politisk skred som viser os, at anarconomy er en del af samfundet allerede nu. Ved afstemningen til Europaparlamentet i juni 2009 blev to repræsentanter for Piratpartiet i Sverige valgt ind i Europaparlamentet – tankevækkende nok kun en lille måneds tid inden Sverige overtog formandskabet for EU. Piratpartiet får næppe megen indflydelse på den førte politik i Sveriges halve år i formandsstolen, da dommen over de fire bestyrere af Pirate Bay viser at der er stor afstand mellem systemet, som det afspejler sig i praksis i 2009, og den spæde bevægelse som Piratpartiet er en del af.

Piratpartiet findes ikke kun i Sverige, men har afdelinger i mange andre lande rundt omkring i verden, blandt andet Canada og Tyskland, hvor partiet fik knap 1 procent af stemmerne ved Europaparlamentsvalget. Stifteren af det franske Piratparti, Rémy Cérésiani, har udtalt at bevægelsens værdier bygger på:

"De fra den digitale generation som sætter frihed, privatliv, frihed til at dele og viderebringe kultur og videnskab, åbning af det offentlige rum, solidaritet og demokrati i centrum for deres handlinger. Vores flagskib er en reform af ophavsretten så den tillader universel adgang til kultur via digital teknologi, styrkelse af direkte demokrati gennem nye værktøjer der er gjort tilgængelige med internettet... Vi er også optagede af at beskytte individets rettigheder som bliver truet i vore digitale liv og hverdagsliv"¹⁹

En stor del af de kampe, der foregår omkring retten til kunst, patenter og ophavsrettigheder, handler i virkeligheden om retten til at kontrollere viden. Det handler om, at både virksomheder og forbrugere hænger fast i industrilogikkens produktionscyklus.²⁰ Sat på spidsen er anarconomy en mulighed for at ændre spillereglerne og måske endda vende industrilogikken på hovedet, sådan at man ikke tjener på at afsætte sit produkt, men på arbejdskraft og markedsføring, hvor udgifterne for en produktionsvirksomhed ellers traditionelt ligger.

Gulerod frem for pisk

Penn State University har valgt at tilbyde sine studerende gratis adgang til hele Napsters arkiv af sange (der har været lovligt siden 2005). TDC Danmark lancerede i april 2008 servicen "Play", som gav kunderne fri adgang til hen

¹⁹ www.tinyurl.dk/8832

²⁰ Industrilogikkens produktionscyklus er præget af produktion – markedsføring – forbrug af produkter. Indtjeningen kommer næsten 100 procent fra direkte indtægter på salget af produktet. Udgifterne går til betaling af arbejdskraft og marketing.

ved en million sange. Fælles for de to eksempler er, at sangene forsvinder fra computeren eller mobiltelefonen så snart kunden forlader 'hjemmesfæren', dvs. enten forlader universitetet eller siger op som kunde i TDC. Flere studenter ved Penn State udtalte da også at de stadig havde tænkt sig at bruge andre fildelingstjenester, så de kunne beholde musikken. Det viser at det ikke altid er direkte økonomiske årsager, der gør at fildelingstjenester bliver brugt – funktionaliteten spiller også ind.

Begge tilbud illustrerer også en erkendelse fra musikbranchen om at forretningsmodellen med at sælge masseproduceret musik dyrt er ved at erodere i den digitale verden. I stedet søger man at sælge musikken som en tjeneste i abonnementsform, snarere end som individuelle produkter, i håb om at kunderne vil værdsætte (og betale for) den lette adgang til store biblioteker af musik. Begrænsningerne, der fastholder musikken til en bestemt lokalitet eller platform, er dog en hindring for denne forretningsmodels succes. Som nævnt ovenfor: I fremtiden skal du afgive kontrollen over produktet for at fastholde kontrollen over markedet.

Her er prosument-dilemmaet: En virksomhed der giver sine kunder fri adgang til at hacke, risikerer at kannibalisere sin forretningsmodel og miste kontrollen over sin platform. En virksomhed der slås med sine brugere, besudler sit ry og lukker en potentielt værdifuld kilde til innovation.

Don Tapscott and Anthony D. Williams, *Wikinomics*

Anarconomy på dagsordenen

Ligesom da den trykte presse og telegrafene kom ud har måden vi møder hinanden, opfinder forretningsmodeller og søger udfordringer og information, ændret sig med internettet. I skrivende stund er lovgivningen og det moralske bagland også i flux. Når den amerikanske regering sætter sin tillid til, at hvermand på nettet vil finde interesse i at bidrage, og når et Piratparti, der kun beskæftiger sig med online-rettigheder, får et mandat i EU, så viser det at anarconomys tankegang og idealer er kommet for at blive. Anarconomy kommer måske bedst til udtryk på nettet, men som den teknologiske udvikling giver nye muligheder, vil idealerne vise sig på skærmen, i politik, kulturen, samfundet og hverdagen.

HVER TREDJE DANSKER ØNSKER GRATIS DOWNLOAD

Ifølge en undersøgelse foretaget for den danske avis *MetroXpress* synes 31 procent af danskerne, at det burde være muligt at hente musik og film gratis på nettet, og at film- og musikbranchen må tjene sine penge på andre måder.

Sanne Lund fra politisk og økonomisk forvaltning ved Aalborg Universitet forklarer, at mange ikke føler det som en kriminel handling at downloade det ulovlige musik, når naboer og venner også gør det. Nogle føler tilmed, at de snyder sig selv, hvis de ikke henter det gratis. Holdningen kan ifølge Lund godt ændre sig, ligesom holdningen til at køre med sikkerhedsseler i biler også ændrede sig efter loven om tvungen brug blev indført.

Pladeselskaberne er forbavsede over, at så stort et antal mener, det burde være lovligt, men de internationale selskaber er godt klar over tendensen. Det har fået selskaber som Virgin og Universal til, mod en månedlig ydelse, at tilbyde ubegrænset adgang til en lang række musiknumre.

Kilde: MetroXpress.dk

Litteraturliste – Anarconomy

- Anderson, Chris (2006): *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion
- Chris Anderson (2008): "Free! Why \$0.00 is the Future of Business", www.tinyurl.dk/8854
- Doctorow, Cory (2008): *Content: Selected Essays on Technology, Creativity, Copyright, and the Future of the Future*. Tachyon Publications
- Ganz, John & Jack B. Rochester (2009): *Pirates of the Digital Millennium: How the Intellectual Property Wars Damage Our Personal Freedoms, Our Jobs, and the World Economy*. FT Press
- Hart, Michael & Antonio Negri (2003): *Emperiet*. Informations forlag
- Keen, Andrew (2008): *The Cult of the Amateur: How blogs, MySpace, YouTube, and the rest of today's user-generated media are destroying our economy, our culture, and our values*. Broadway Business
- Lessig, Lawrence (2005): *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. Penguin (findes måske til gratis download)
- Levine, Rick et al. (2001): *The Cluetrain Manifesto*. Basic books
- Mason, Matt (2009) *The pirate's dilemma – how youth culture is reinventing capitalism*. Free Press
- Reingold, Howard (1999): *Smart mobs – the next social revolution*. Basic books
- Shirky, Clay (2008): *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Penguin press
- Strangelove, Michael (2005): *The Empire of mind – digital piracy and the capitalist movement*. University of Toronto Press
- Sunstein, Cass (2008). *Infotopia – how many minds produce knowledge*. University of Oxford Press
- Surowiecki, James (2005): *The wisdom of crowds*. Anchor Books, Randomhouse
- Tapscott, Don (2008): *Wikinomics – how mass collaboration changes everything*. Portfolio hardcover
- Vaidhyanathan, Siva (2003): *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It threatens creativity*. NYU Press

SPECIFIKKE HENVISNINGER

I KAPITLER:

TO SCENARIER MOD 2025

- *Creative Commons-etiket* www.free-beer.org
- Scenarie 2: The age of empowerment
- *Print et hus* www.contourcrafting.org

FORRETNINGSMODELLER

- Rick Levine m.fl.: *The Cluetrain Manifesto*, 1999
- *In Rainbows* www.tinyurl.dk/8758
- Ronald Coase, "The Nature of the Firm", *Economica* 386-405, 1937
- *Creative Man*, www.iff.dk/cm
- *Ideagora* www.innocentive.com
- www.realestatewiki.com
- *Nettegnese* www.girlgeniusonline.com
- *Tegneserieforfatter* www.watt-evans.com
- Chris Anderson: "Free! Why \$0.00 Is the Future of Business", www.tinyurl.dk/8854

ANARCONOMY LIGE NU

- John Tehranian: "Infringement Nation: Copyright Reform and the Law/Norm Gap", www.tinyurl.dk/8836
- *Jammie Thomas-Rasset*, www.tinyurl.dk/8686
- *Creative Man*, www.iff.dk/cm
- *Rémy Cérésian*, www.tinyurl.dk/8832

Begrebsliste

Anarconomy: Udtryk møntet af Institut for Fremtidsforskning om når anarkistiske, skabende netværk og kommercielle virksomheder gensidigt udfordrer og supplerer hinanden

Anarkisme: Politisk filosofi der søger at organisere samfundet i sammenflettede netværk uden centrale autoriteter

Copyfight: Kampen for at få lempeligere regler for immaterialret

Copyleft: Når man vælger at give ophavsretten til et værk fri, modsat *copyright*

Copyright: Når ophavsretten til et kunstnerisk eller akademisk værk ligger hos en enkelt person eller virksomhed

Creative Commons: Organisation som udvikler og administrerer licenser, der bløder *copyright* op

Digitalisering: Repræsentation af et objekt eller produkt i form af (ofte binære) tal, hvorved det kan reproduceres nøjagtigt ved hjælp af computere

Digital Rights Management (DRM): Når brugen af et værk søges begrænset af tekniske veje for at forhindre piratkopiering

Flash Firm: Udtryk møntet af Institut for Fremtidsforskning om et firma, der opret-

tes til et enkelt projekt og nedlægges når det er færdigt (afledt af *flash mob*)

Freeconomics: Udtryk møntet af Chris Anderson i bogen *The Long Tail* om hvordan den voksende, gratis overflod på nettet kommer til at drive fremtidens økonomi

Freemium: Når man forærer basisudgaven af et produkt eller en service væk for at promovere en udvidet, kommerciel udgave

Immaterialret: Retten til brugen af immaterielle værdier: patent, *copyright*, trademark

Moore's Lov: Oprindelig en observation om at tætheden af transistorer på en chip stiger eksponentielt med tiden; bruges nu ofte om den eksponentielle stigning i computerkraft generelt

Open content: Licens efter hvilken ophavsretten til et værk gives fri til gratis brug og videreudvikling

Open source: Licens efter hvilken ophavsretten til software gives fri til gratis brug og videreudvikling

Peer to Peer (P2P): Udveksling af data, viden, produkter og tjenester mellem ligeværdige parter i stedet for fra en professionel udbyder til en kunde (B2C)

Faktabokse

Public domain: Når ingen besidder immaterialretten til et værk, typisk fordi retten er forældet

3D-printer: Maskine der fremstiller fysiske objekter ved at printe lag på lag af forskellige materialer

Wiki: Internetside hvor enhver ved hjælp af en browser kan oprette, vedligeholde og forfatte dokumenter i samarbejde med andre, fx Wikipedia

Open source og open content	7
Immaterialret og public domain	13
3D-printere	19
ZOPA	29
Peer-to-peer og copyleft	30
Creative Commons	39
Motivationsbarometer	40
Gratis download	43



OM INSTITUTTET FOR FREMTIDSFORSKNING

Instituttet for Fremtidsforskning identificerer og analyserer de tendenser og megatrends, der former verden og arbejder med scenario planning, som bruges i strategiuudvikling og andre forandringsprocesser. Instituttet er derfor både en tænketank og strategisk rådgiver for offentlige og private virksomheder, der ønsker mere viden om fremtiden, før de skal træffe vigtige valg.

Instituttets formål er at styrke beslutningsgrundlaget i virksomheder og organisationer ved at skabe bevidsthed om fremtiden og om hvilke muligheder den enkelte virksomhed har under fremtidens vilkår.

Derudover holder Instituttet seminarer, foredrag og kurser om fremtidens drivkræfter - tendenser, der ændrer vores måde at leve, tænke og arbejde på globalt som lokalt.

4 gange om året udsendes Instituttets forskningsrapport til vores medlemmer. Knap 100 danske og udenlandske organisationer og virksomheder har knyttet sig tættere til fremtiden ved at blive medlem af Instituttet. Se hvem de er på [www.iff.dk].

Alle medarbejdere i en medlemsorganisation kan gratis modtage forskningsrapporter, Instituttets magasin Fremtidsorientering samt deltage på de ti præsentationsmøder, vi holder for medlemmerne årligt. Læs hvordan du gør her [www.cifs.dk/en/medlemskab.asp].

RAPPORT # 3, 2009: **ANARCONOMY**

UDARBEJDET AF INSTITUTTET FOR FREMTIDSFORSKNING (IFF)

PROJEKTLEDER : KLAUS Æ. MOGENSEN **REDAKTØR**: CHRISTINE LIND DITLEVSEN

FORFATTERE : KLAUS Æ. MOGENSEN

JACOB SUHR THOMSEN, NIELS BØTTGER RASMUSSEN

MONICA H. TRAXL, CARSTEN BECK, CHRISTINE LIND DITLEVSEN

KORREKTUR: NIELS BØTTGER-RASMUSSEN OG KLAUS Æ. MOGENSEN

GRAFISK DESIGN: NXTBRAND.DK **TRYK**: ATM ARK TRYK

RAPPORTEN ER DENNE GANG IKKE KUN FORBEHOLDT MEDLEMMER. KONTAKT IFF, HVIS DU ER INTERESSERET I AT MODTAGE DEN. DU KAN OGSÅ DOWNLOADE DEN PÅ WWW.IFF.DK
IFF'S RAPPORT UDKOMMER FIRE GANGE ÅRLIGT.

DEN NÆSTE RAPPORT UDKOMMER I DECEMBER 2009. TEMA: RISK.

INSTITUTTET FOR FREMTIDSFORSKNING, KØBENHAVN, SEPTEMBER 2009

WWW.IFF.DK

ISBN 978-87-990458-7-7

EAN 9788799045877

EXECUTIVE SUMMARY

Vi er vidne til en voldsom opblomstring af gratis indhold og tjenester på internettet, skabt og distribueret af brugerne selv i frivillige netværk efter temmelig anarkistiske principper: Det udfordrer og supplerer traditionelle kommercielle virksomheder ved at stille ikke-kommercielle alternativer til rådighed. Dette er *anarconomy*.

Kerneelementerne er at viden og ideer har fundamentalt andre egenskaber end fysiske produkter samt at internettet muliggør decentral netværk af anarkistisk karakter. *Open source*, *open content* med videre vil i stigende grad supplere og udfordre kommercielle virksomheder.

I rapporten sættes tendensen ind i en større sammenhæng, og vi søger ind til drivkræfterne bag anarconomy. Vi har opstillet to scenarier for 2025 for at illustrere hvilke veje, udviklingen kan gå. I scenariet *Rebels Versus Cartels* er reglerne for immaterialret blevet skærpet; det gør det nemmere at leve af masseproduceret indhold, men har skabt en modkultur af 'pirater'. I scenariet *The Age of Empowerment* er reglerne for immaterialret blevet friere; det er vanskeligere at leve af masseproduceret indhold, men ubemidlede menneskers muligheder er styrket.