

men også i forhold til brugeren. På den anden side rummer området en åbenhed, der giver os mulighed for at drage nytte af allerede indhøstede forskningsresultater i en konkret udviklingsforskning: et teoretisk og praktisk arbejde med fortælleformer, æstetik og mediekarakteristika.

Litteratur

- Bang, Jørgen & Møller, Morten: (1989) "Computer Conferencing In Distance Education", IN: Media and Technology In European Distance Education in press
- Bates, A.W.: (1984) Broadcasting in Education, London: Constables
- : (1987) Technology for Distance Education: A 10 Year Prospective, Heerlen: EADTU
- : (1988) Technology for Teaching: A Critical Review, London: Croom Helm
- : (1989a) The Challenge of Technology for European Distance Education, paper from EADTU Workshop on Media, Methods and Technology, Milton Keynes, May 1989.
- : (1989b) Towards A European Electronic University: Technology and Course Design for European-Wide Distance Education Courses, Heerlen: EADTU.
- Bieber, J.: Setting up a Satellite Network for Distance Learning. Preprint of The European Journal of Education, Spring 1988.
- ECC: DELTA Workplan, Brussel juni 1988.
- EADTU: Long-Term Developments for European Distance Education. Report, Lisboa 1988.
- EUROSTEP: The Educational Channel for Europe. Leiden 1989.
- Fibiger, Bo: Undervisningsteknologi, paper fra IX Nordiske Konferensen för Masskommunikationsforskning, august 1989.
- : Rapport om studietur til USA, Informations- og medievidenskab, marts 1989.
- Lorentsen, Annette: (1988) Præsentation og analyse af "Projekt Datamatstøttet Fjernundervisning" - et udviklingsprojekt på Jysk Åbent Universitet, PICNIC publikation nr. 4, AUC
- Mason, Robin & Kaye, Tony (ed.): (1989) Communication, Computers, and Distance Education, in press.
- Norup, B. (red): Interaktiv Video. Interaktion, software, hardware. Nordjysk Informatikråd, Aalborg 1988.
- Sørensen, Bjørn: Instruction or Learning: Challenges for Interactive Video, paper fra IX Nordiske Konferensen för Masskommunikationsforskning, august 1989.
- Zorkoczy, P.: Using a Pan-European Delivery System for Distance Learning. Preprint of The European Journal of Education, Spring 1988.

Jørgen Bang og Bo Fibiger er lektorer ved Institut for informations- og medievidenskab, Aarhus Universitet.

Interaktiv video i kulturelt perspektiv. En dialog

Af Anette Brask og Henrik Juel

Interaktiv video er én af grundpillerne i den undervisningsteknologi, der er under udvikling i disse år. Anette Brask og Henrik Juel giver i denne artikel en introduktion til fenomenet med eksempler på anvendelsen og en diskussion af perspektiverne i interaktiv video. Emnet har tillige inspireret forfatterne til et eksperiment med fremstillingsformen: en dialog om et dialogmedie.

H: For alle os som både har fjernsyn, video og PC'er ... er så det næste vi skal købe en Interaktiv Video?

A: Interaktiv video er ikke en hyldevare, som du kan gå hen i din lokale Fona og købe - endnu. Oftest er interaktiv video sammensat af flere maskiner: En PC'er, en laserdiskafspiller, noget specielt programmel og nogle specielle kort du sætter i PC'eren.

H: Jeg har hørt om sådan et system, der simulerer et besøg på Museum of Modern Art i New York, altså hvor man kan styre rundt i programmet, og i fri rækkefølge se på alle malerierne. Kan jeg ikke købe sådant et program til min PC?

A: Jo, men så skal du også anskaffe en laserdiskafspiller. Grunden til at interaktiv video bliver produceret til laserdiskafspillere, og ikke til videobåndafspillere er, at laserdisken er meget hurtigere til at finde billeder. Det tager kun nogle få sekunder at søge mange tusinde billeder igennem. En videobåndspiller er jo adskillelige minutter om at spole et bånd igennem. I et interak-

tivt video system, hvor det netop er meningen, at du skal kunne springe fra billede til billede, er det afgørende, at det ikke er minutter du skal vente, men kun sekunder. Billeder lagret på en laserdiskafspiller mister desuden ikke billedkvalitet ved at blive afspillet igen og igen.

En vigtig forskel på laserdiske og videobånd er også, at man kan lade et billede fryse i dagevis, uden at miste billedkvalitet, og uden at billedet bliver koblet fra af maskinen. Et almindeligt videobånd bliver jo aflæst af et læsehoved som har direkte berøring med båndet. Hvis man fryser et billede her mere end 10 minutter vil båndet tage skade. En laserdisk bliver afspillet uden at der er berøring med den. Det er optisk lys som aflæser billederne, faktisk samme teknik som Compact Discs benytter, her er det bare musik og ikke billeder, som er lagret.

Det program fra Museum of Modern Art, som du nævnte før, benytter sig af at man kan springe hurtigt rundt på laserdisken og finde billeder, og det benytter sig af at man kan fryse billederne. På laserdisken er alle malerierne fra udstillingen lagret. Man har lavet et program sådan at brugeren kan søge på bestemte malere, eller bestemte malerier. På den ene af de to skærme til dette system bliver fotografierne af malerierne vist, på den anden skærm kan man vælge supplerende tekst til billederne. Det er også fra denne skærm at brugeren styrer programmet ved at pege på forskellige symboler.

H: Hvad koster sådan en laserdiskafspiller?

A: Der findes mange modeller, de billigste koster omkring 7.000 kr. og de dyreste, som så også kan noget mere, koster ca. 25.000 kr. Men så har du jo blot isenkrammet. Derudover skal du betale for selve programmerne. De varierer meget i pris, fra 200-300 kr. til flere tusinde kroner.

Eksempler på IV-systemer.

H: Hvilke slags programmer kan jeg få?

A: Der er udviklet meget få danske programmer, men mange i England, og flest i USA. De fleste af de danske interaktive video programmer som findes er udviklet som forsøg, og findes kun i meget få eksemplarer som indgår i udstillinger eller i nye forsøg.

I USA derimod findes et væld af forskellige programmer. Det er typisk inden for tre områder at interaktiv video er slået igennem: Forbrugeroplysning med et større eller mindre tilsnit af reklame; træning i forbindelse med efteruddannelse; og undervisning inden for områderne sprogtræning og medicin.

Et eksempel på et program om forbrugeroplysning er et system om hårde hvidevarer. Du kan fra en billedmenu vælge om du vil have oplysninger om tørretumblere, vaskemaskiner osv. Vælger du tørretumblere, kommer forskellige billeder af modellerne. Du vælger én, og får oplysninger om hvor meget tøj den kan tørre ad gangen, hvor mange tørreprogrammer den har osv. Hvis du vælger at få en udskrift, kan du på en lille printer afrive et stykke papir, hvor alle oplysninger står, og selvfølgelig også hvor du kan købe maskinerne.

Interaktive video programmer inden for træning kan være for teknikere i en større koncern. Bilbranchen f.eks. Der er kommet en ny bilmodel på markedet, og teknikere rundt om i verden skal trænes i hvordan de udskifter reservedele. Sådanne programmer kaldes også drill and practice programmer. I de interaktive video programmer er der billeder med, og det demonstreres hvordan reparationerne skal foretages. I Danmark har DSB udviklet et sådant system til deres lokomotivreparatører.

Til undervisning i medicin er der udviklet en del programmer i USA. Et meget omtalt program: The case Frank Hall, er et trænings- og undervisningsprogram, som i høj grad bruger simulering. Programmet starter med at du ser en ca. 40 årig mand (Frank) ankomme

til skadestuen. Han er selv kørende til skadestuen, er tilsyneladende ikke "rigtig" syg, men bliver indlagt efter en undersøgelse som viser nogle fysiske tegn på psysisk sygdom. Simuleringen går nu ud på, at du som bruger skal diagnosticere Frank, og foreslå en behandling. Programmet kan simulere frem i den tid du angiver: timer eller dage. Du kan undervejs foretage nye undersøgelser (ved at vælge mellem en række standard undersøgelser, hvor programmet giver dig resultatet), og du kan lave om på diagnosen og behandlingen. Afhængigt af hvilken behandling du sætter igang, vil programmet simulere et sygdomsforløb. Hele tiden er det muligt at se en videosekvens som viser Frank's tilstand til en bestemt tid. Du har mulighed for at få baggrundsoplysninger om Frank's liv, ved at vælge mellem en række spørgsmål, hvor programmet afspiller videosekvenser af Frank som svarer. Uanset hvilken behandling du gennemfører, ender programmet altid med at du ser Frank, ca. et par måneder efter han er blevet udskrevet, komme kørende til skadestuen igen.

Programmet problematiserer bl.a. hvad det traditionelle behandlingssystem kan gøre over for patienter, der henvender sig med overvejende psykiske problemer. Systemet er understøttet af talegenkendelse, dvs. at brugeren kan give kommandoer til programmet ved at tale i en mikrofon. Det er dog kun bestemte ord, programmet kan genkende.

Sprogtræning er et andet stort område for interaktiv video. Det er muligt at "vise" sproget. Sproget er hele tiden knyttet til en situation, en scene som udspilles, hvor betoning, kropssprog og ageren hjælper til sprogforståelsen. F.eks vil to spanskundervisere på Københavns Universitet udvikle et interaktivt video system til spanskundervisning. Ideen er at bruge interaktiv video til afkodning af talesprog. Systemet består af 15 videosekvenser som er indspillet i tre niveauer. De tre niveauer er de niveauer for afkodning systemet arbejder med: den globale, den detaljerede og den totale. Systemet starter med den globale afkodning. Her ser brugerne videosekvenserne i naturligt tempo; scener hvor handlingen om en mand og hans 40-års krise udspilles. Brugeren vil opdage at hun faktisk forstår det væsentlige allerede ved første

gennemlytning, hvis hun bruger alle sine sanser. Det er ikke nødvendigt at kunne oversætte sproget for at forstå. I den detaljerede afkodning er alle scenerne indspillet igen, blot i nedsat tempo. Alt foregår langsommere, og brugeren kan nu koncentrere sig mere om at forstå ordene. I den totale afkodning er sceneopstillingerne væk, skuespillerne er optaget med neutral baggrund, og siger deres replikker langsomt, direkte ind i kameraet. Her er det muligt at få undertekster (spansk eller dansk), ligesom det er muligt at lave ordbogsopslag på maskinen. På ethvert tidspunkt i hver scene, kan brugeren springe mellem disse tre niveauer, og afspille den samme sekvens.

Mulige fordele.

H: Hvad skulle det gode være ved at bruge IV frem for andre medier?

A: Det er en måde at formidle på, som kan være meget effektiv, motiverende og skæg: Du kan kombinere mange slags materialer på en gang: tekster, grafik, stillbilleder, video og lyd; d.v.s. mediet rummer på en gang bogens og filmens fordele. Noget kan med fordel vises med billeder, andet med tørre tal og noget med tekst. Endvidere lærer og oplever man bedre når man er aktiv, end når man er passiv. I interaktiv video er der en høj grad af selvvalg bl.a. af niveau og tempo. Og frem for alt appellerer mediet til brugerens selvstændighed og opdagelsestrang.

Hvem taler med hvem - interaktivitet.

H: Egentlig er jeg utilfreds med at det hedder "interaktiv video". Det er jeg fordi ordet "interaktiv" for mig lægger op til at nogle udveksler noget med hinanden - eller snakker sammen - og altså gør det som personer. Men det synes jeg trods alt ikke der er tale om her. Rigtig menneskelig kommunikation er vel noget andet?

A: Det har du ret i. Tit taler man om en kommunikation mellem menneske og maskine. Men det er jo en form for pseudo kommunika-

tion. Det er ikke personer der taler sammen. Men man kan dog måske sige, at det er systemkonstruktøren som taler gennem mediet til brugeren. Men jeg vil hellere beskrive det ved at sige, at systemkonstruktøren fastlægger et kunstigt sprog, som brugeren skal tilægge sig og kommunikere med til maskinen. Maskinen udstikker rammerne via det som systemkonstruktøren har lagt i den, og uden det ville der ikke være nogen "samtale". Hvis brugeren bryder det formaliserede sprog, afbrydes kommunikationen.

H: Så er det altså udelukkende maskinen der bestemmer?

A: Ja, det er maskinen som bestemmer reglerne for kommunikationen, men inden for disse regler bestemmer brugeren. Brugeren kan vælge ud, vælge fra, søge og afbryde.

H: Det er altså så som så med "interaktiviteten". Men hvad så med "video", hvordan bliver videoen interaktiv? Kan man lave om på handlingen i en spillefilm?

A: Ja, hvis det er dét man vil. I princippet kan man konstruere interaktive video systemer, hvor brugeren selv kan vælge mellem et stort antal forløb og slutninger, og også begyndelser for den sags skyld. Dog med den begrænsning, at systemet indeholder et endeligt antal sekvenser, og brugeren kan ikke "redigere" sig til flere sekvenser eller billeder, end der på forhånd er lagt i systemet. Dette gælder for analogt lagrede billeder. Når man begynder at lagre billederne digitalt, får brugeren nogle helt andre muligheder for at manipulere og redigere i billederne. Men den digitale billedeteknik til interaktiv video er kun lige på trapperne, så der går nogle år, inden teknikken bliver rimeligt standardiseret og almindelig tilgængelig.

H: Princippet i interaktiv videos fortælleform minder mig på en måde om noget meget postmoderne: der er ikke nogen almindelig fortælling, ikke noget linært forløb eller egentlig handling. Der er tilsyneladende bare en masse brokker, som man selv kan stykke sammen. Men for mig at se betyder det blot, at den egentlige fortæller er skjult. På en måde synes jeg, at den gammeldags

"linære" video eller film er mere ærlig: her er det tydeligere, hvad der foregår. Nogen har lavet en film, og den ser vi, og kan tage stilling til. Men dette medie inviterer os jo ind i et spil, hvor det bliver meget sværere at overskue præmisserne og moralen.

A: Det er nu ikke rigtigt, at fortælleren er skjult i interaktiv video. Fortællerrollen er netop meget diskuteret i menneske-maskine kommunikationen. Dels er der diskussionen om hvorvidt maskinen skal fremstå som "et subjekt", dvs. at den f.eks. giver en respons som: "mener du at jeg skal gemme din tekst under navnet MEDIEKULTUR.ART?", eller om programmets dialog skal være uden subjekt, f.eks.: "tekst gemmes under navnet MEDIEKULTUR.ART". Når vi så integrerer billeder i programmerne, opstår præcis samme diskussion om fortællerroller, som ved almindelige billedproduktioner. Skal det interaktive video system have en gennemgående fortæller? Skal fortælleren være synlig, dvs. vise sig som en person der træder frem og fortæller, giver råd og vejledning. Eller skal fortælleren være neutral, "usynlig" osv.

Hvad ærlighed angår, så mener jeg, at det i alle medier er muligt at manipulere og forføre modtagerne, det er ikke et spørgsmål om mediet, det er et spørgsmål om etik - altså hvilke virkemidler man vil bruge.

Kapacitet - totalitet.

H: Hvor stor er egentlig kapaciteten i et IV system? Jeg spørger, fordi det nogle gange lyder som om dette medie kan gøre, at man kan få alt at vide om et meget stort emne, f.eks. Englands kultur, natur og folk.

A: Hvis du med kapacitet mener antallet af billeder, så er svaret 54.000; det svarer til ca. 35 min. spilletid af levende video. Disse tal er for én side af en laserdisk, et interaktivt video system kan jo gøre brug af begge sider af laserdisken, eller flere laserdiske. Så på den måde er der ikke nogen begrænsninger. Hvad tekst og grafik angår, er det også et spørgsmål om lager. Enten på

harddisk, på disketter eller på CD-ROM.

H: Nå ja, men at have en utrolig masse billeder på lager betyder da ikke, at man har alt med om et område!

A: Nej, netop! Nu talte vi jo også om den fysiske lagerkapacitet. Hvis du derimod med kapacitet mener hvor meget af et emne eller stofområde det er muligt at indsamle og systematisere, så er der jo begrænsninger. Men du har fat i noget, for der er nemlig en tendens til beskrive og forstå disse medier med deres enorme lagerkapacitet som nogle altomfattende systemer. Denne tendens til at ville have alt med om et område, ses på de titler for interaktive video systemer som er udviklet, eller som er under udvikling: DOMES DAY er et engelsk system hvor man har forsøgt at indsamle oplysninger om alle lokalområder i England, plus at systemet indeholder en billed- og tekstdatabase om alle nationale forhold. Da BBC i England skulle fejre 900 årsdagen for Vilhelm Erobreren og hans dommedagsbøger, besluttede de at foretage en registrering af 1980'ernes England. (Vilhelm lavede i 1086 en registrering af Englands jord, kvæg og ejerforhold, således at han kunne opkræve skatter derefter. Denne registrering foreligger som The DomesDay Books). 1980'ernes registrering af England foregik ved at lade 19.000 lokalområder indsende to billeder og en beskrivelse af deres egn. Denne registrering hedder "The People's Database", og er lagret på en laserdisk. Den anden del, "The National Disc", er mere officiel. Her blev videnskaben og offentlige institutioner bedt om at bidrage med Englands befolkningsstatistikker, sociale aktiviteter, kunst, uddannelse, sundhed, flora og fauna, naturråstoffer m.m. Denne del er lagret på en anden laserdisk.

H: Men er der noget pædagogisk nyskabende i et elektronisk opslagsværk. Oplever den enkelte bruger en kvalitativ ny form for lærerproces og forståelse?

A: Formålet med DomesDay-projektet var ikke at skabe et nyt kvalitativt pædagogisk medie. Projektet havde mere som mål at demonstrere teknikkens formåen, at skabe prestige og opmærksomhed. Det er forsøgt anvendt i engelske skoler, - også nogle få danske sko-

ler har indkøbt systemet og brugt det i engelskundervisningen. Herom kan man læse i evalueringsrapporterne, der kan rekvireres gennem Center for Pædagogik og Informatik.

I kølvandet på DomesDay-projektet følger andre tilsvarende projekter: Projektet SIULLEQ er et forsøg på at lagre så meget (billeder, tekst, film, statistik osv.) om Grønlands natur, kultur og folk som muligt; NORDEN IDAG er et projekt under Nordisk Ministerråd, som vil lave en billed-tekstdatabase over lokalforhold i de nordiske lande. I EF-regi har man talt om THE ECCE PROJECT, hvis første trin er at udvikle et billedbaseret informationssystem som kan betragtes som "Handbook for the New European". Projektet skal hjælpe alle europæriske lande til at producere en national database, og THE ECCE PROJECT vil i anden fase sammenkoble disse nationale databaser i ét system.

Et andet forhold omkring disse "total-systemer" er, at de let kommer til at fremstå som "objektive" data. I deres form forsøger de at fremstå som neutral formidling. Der er en kolossal mængde billeder og tekst, og det skal se ud som om det først er når du søger og vælger, at holdningen (budskaberne) skabes. Men det er jo en fejltagelse. Selvom informationsmængderne er store, slipper man ikke for at formidle en holdning. Der vil altid være nogle billeder som ikke er med, og der vil altid være et synspunkt som ikke er medtaget. Redaktionen på disse store billed-tekstdatabaser vil altid vælge noget fra.

H: Netop, og en af de måder man også formidler holdninger og ideologi på, er gennem den stil man vælger at fortælle i. Den kølige og "neutrale" fortællemåde er en form for stil eller retorik, som bl.a. kan formidle autoritetstroskab, passivitet, holdnings- og tankeløshed.

Fascination.

H: Og apropos totalitetsambitionen, så har troen på at man kan opnå almagt og alviden alle dage været en drøm for de naive. Som

jeg ser det, er det bl.a. den drøm som giver næring til teknikfascinationen. Og en form for teknikfascination kan vel også nemt komme til at løbe af med den enkelte bruger af de interaktive video systemer. Jeg mener, hvad nu med en bruger som meget hellere vil finde ud af, hvor teknikkens grænser går, hvad systemet ikke kan, hvilke veje man ikke kan gå o.s.v. Risikerer man så ikke, at det systemet kommer til at formidle ikke er noget om Afrikas dyreliv, f.eks, men om alle de smarte skift og muligheder der funktionelt findes i systemet? Er der ikke en fare for, at et medie som dette, der både er nyt, teknisk kompliceret og fuld af muligheder - at det netop går hen og bliver sit eget budskab, "the medium is the message"?

A: Jo, det kan nemt ske. Specielt disse meget store informations-systemer jeg talte om før. Budskabet her kan blive: Se hvor mange informationer vi kan samle i et medium, du kan søge og vælge som du har lyst. Andre systemer er udviklet til et ganske bestemt formål, f.eks. at undervise i spansk. Her er ambitionen at undervise i spansk - ikke at fremvise teknik. I denne slags sammenhænge tror jeg at den facination du taler om, at mediet bliver budskabet, vil være tidsbegrænset. Det er vist kun de ekstreme pilfingre som i dag skiller deres lommeregner ad, selvom det jo også engang var en forunderlig ny teknik.

H: På en måde synes jeg det ville være forfriskende, hvis der var nogle som gav sig til at dekonstruere et IV-system, eller forsøgte at bruge det stik modsat dets oprindelige hensigt. Det ville nemlig være at bruge mediet på en kunstnerisk måde, ligesom kunstvideo i dag ofte har som udgangspunkt, at det gælder om med alle midler at vrænge af det almindelige videoforbrug. Men det er jo en lidt anden snak. Jeg vil godt nu holde fast ved den normale brugersituation ved interaktiv video. Jeg er nemlig betænkelig ved hvad det er for en form for kommunikation der foregår. Det er jo trods alt at bruge sin tid foran en maskine. Jeg synes det er betænkeligt hvis vores kultur går i den retning, at vi alle sammen giver os til at snakke med hinanden via maskinerne, uden at forholde os direkte til hinanden. Allerede i dag sidder folk i S-togene med Walk-mann på og er ikke til råbe op. På arbejdet sidder

vi foran en PC-skærm, og derhjemme sidder vi også foran en TV-skærm. Det er naturligvis meget strømlinet og hygiejnisk, men hvor er så menneske - menneske kommunikationen henne?

A: Det du nu siger, er jo den almindelige humanistiske løften pegefinger kritik, som har været fyret af de sidste mange år, i forhold til nye medier og ny teknologi. Humanisterne skrev for 5-6 år siden på deres skrivemaskiner, om hvad tekstbehandlingen gjorde af vold på sproget, skriveprocessen osv. Idag sidder de fleste humanister ved PC'en og bruger tekstbehandlingsprogrammer (og mange andre programtyper!), og de har opdaget, at der faktisk også er fordele ved at betjene sig af de elektroniske maskiner.

Zapper-kulturen

H: Jeg er slet ikke ude på at forsvare håndskrift og fjerpenne, men jeg taler om, at maskin - menneske kommunikationen i dag på alle måder fylder mere end menneske - menneske kommunikationen. Det er en kulturel nyskabelse, og i stedet for at tale mere eller mindre begejstret om informationssamfundet og ny kommunikationsteknologi, ville det nok komme sandheden nærmere hvis vi begyndte at tale om det nye ikke-kommunikations-samfund. Jeg siger ikke at det er den ny tekniks skyld; jeg gør opmærksom på, at her hjælper den ny teknik ikke spor.

Men jeg tror at interaktive video systemer vil gå glat ind hos forbrugerne. Ikke fordi sådanne systemer, som jeg ser dem, appellerer til folks selvstændighed og kreativitet, endsige deres sociale sider, men fordi de ligger i friktionsløs forlængelse af den postmoderne zapper-mentalitet. Den postmoderne zapper-mentalitet er den nyteknologiske udgave af 60'ernes forbrugersmentalitet. Man zapper sig frem og tilbage mellem TV-kanaler, radioen, PC'erne og Walk-mann'en og skynder sig at forbruge og smide væk inden noget af det når at give sammenhæng eller refleksiv dybde. Men jeg vil gerne understrege, at det ikke direkte er TV-teknikkens skyld, at folk i dag foretrækker at zappe frem og tilbage.

A: Hvis skyld er det så?

H: Det er en kompleks sammenhæng, og denne sammenhæng bliver netop ikke formidlet i de flimrende medier. Sammenhæng er det, som der ikke informeres om, de store fortællinger fortælles ikke. I dag er TV-stationer nogle teknisk og organisatorisk meget store institutioner, og i kraft af deres opbygningsmåde, deres form, tillader de kun et meget institutionaliseret, dvs. konventionelt indhold. Tunge medier giver let indhold, næsten pr. automatik. Jo flere mennesker og jo flere maskiner der arbejder bag skærbilledet, jo mere overfladisk bliver det.

Et demokratisk medie?

H: Og hvis jeg må fortsætte, så kan jeg godt forestille mig en kunstnerisk udnyttelse af interaktiv video, eller en kritisk anvendelse, eller bare en i egentlig forstand oplysende form for interaktiv video, lige som vi jo en gang imellem ser gode video-produktioner eller film. Men interaktiv video er et dyrt medie, og det er derfor et udemokratisk medie, ligesom TV-broadcast. Det kan nå ud til mange, men designes af få. Det kan blive billigt at modtage, men det er dyrt at producere. I den forstand er der endnu en gang tale om en én-vejs kommunikation, fra magthierarkiet og ned!

Det kan måske umiddelbart se ud som om interaktiv video vil blive et demokratisk medie, fordi brugeren selv er så aktiv og kan bestemme en masse. Men det som vi almindelige brugere ikke får lov til at bestemme, det er jo hvilke systemer der skal udvikles. Eller hvilke der ikke skal. For vi har jo ikke råd til det. Eller ekspertise til det. Og sådan er det med alle disse teknisk avancerede systemer i den moderne civilisation, det være sig IV-systemer eller store kraftværker, de fremmer en antidemokratisk tendens. Hvis hver borger kunne lave sit eget elektroniske kommunikationssystem, se, så ville det være en kulturel nyskabelse. Det ville radikalt ændre på informationsstrømmenes retning og kvalitet. Det ville ændre magtforholdene. Så det sker næppe. Det bedste

man tør håbe på, er vel at enkelte "freaks" finder anledning til at bruge også dette nye medie kunstnerisk og kritisk, så bevidstheden kan overleve i sprækkerne i systemet.

A: Du har ret i at interaktiv video bliver og vil blive produceret på samme betingelser som andre kommercielle billedmedier. Om et par år vil du faktisk kunne gå ned i din lokale Fona og købe "en interaktiv video". Philips vil i de kommende år lancere sådanne interaktive video maskiner. En lille boks med fjernbetjening, hvor du både kan afspille dine musik-CD'ere, men hvor du også, hvis du kobler dit TV til, kan afspille interaktive video programmer.

Disse interaktive video programmer, som vil være på en Compact-Disk lagret med billeder, lyd, grafik og tekst, vil blive produceret i massevis. Det bliver programmer lige fra avancerede spil over i bevidstløs underholdning til mere seriøse undervisningsprogrammer. Disse programmer vil du kunne købe, lige som du nu køber LP-plader, musik CD'ere og videofilm. Bibliotekerne vil være forsynede med en række afspilningsanlæg som du kan benytte, lige som du vil kunne låne interaktive video programmer med hjem. Så her vil der være frit slag. Det bliver TV-stationerne som producerer interaktiv video, dels på baggrund af deres i forvejen producerede undervisningsprogrammer, og dels nye produktioner. Det bliver også forlagene som vil afsætte dette medie, og så vil der sandsynligvis opstå en ny type firmaer, som specialiserer sig i at producere og sælge interaktive video programmer. Så beslutningerne er taget, det kommercielle apparat er sat i gang - så du kan godt begynde at spare sammen...

Annette Brask er cand.comm. og stud.lic. ved Institut for Anvendt Datalogi og Systemvidenskab, Handelshøjskolen i København.

Henrik Juel er magister i filosofi og stud.lic. ved Kommunikationsuddannelsen, Roskilde Universitetscenter.