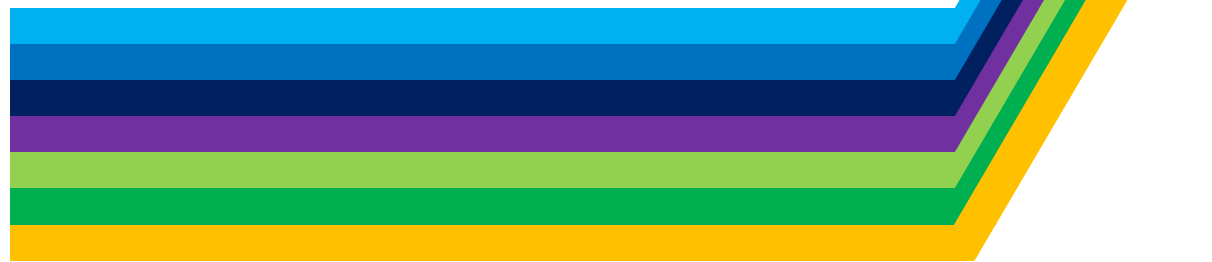


# Tilegnelse af musik i et digitalt samfund

*Vi vil redegøre for hvorvidt tilgængeligheden er den primære faktor for at tilegne sig musik online, via TDC PLAY.*



## Abstract

The following study examines the attitudes and behaviors of males aged 16-19 when acquiring music online. A whole generation of youths is being criminalized because of their illegal use of copyrighted material - not with intentions of stealing, but using these materials to socialize and be creative. Why are they downloading music? Is it because it is fast and states freedom, or because it can be "free of charge"?

A focus group interview with a group of five male youngsters was made using *TDC PLAY* & online downloading as focal points to examine this tendency. To analyze the interview we used *Lawrence Lessig, Andrew Keen, Felix Stalder & Tarleton Gillespie* as the main theorists.

The result clearly shows that young males prefer to acquire music online because of the accessibility but with a requirement of quality and use of the downloaded music, while the quality of owning a physical object is almost gone.

**Keywords:** Online music, TDC PLAY, Accessibility, Downloading, Remix.

# Indholdsfortegnelse

<b>Indholdsfortegnelse</b> .....	<b>3</b>
<b>Indledning</b> .....	<b>4</b>
Problemformulering.....	4
Problemafgrænsning .....	5
<b>Teori</b> .....	<b>5</b>
Medielandskabet .....	5
Tilgængelighed.....	7
Kvalitet og produkt .....	8
<b>Fokusgruppeinterview</b> .....	<b>10</b>
<b>Hvad er TDC PLAY?</b> .....	<b>11</b>
<b>Databehandling</b> .....	<b>11</b>
Produktopfattelse af musik.....	11
Kvalitet af onlinemusik .....	13
Brugerinddragelse.....	14
TDC PLAY .....	15
<b>Konklusion</b> .....	<b>16</b>
<b>Perspektivering</b> .....	<b>17</b>
<b>Forfattererklæring</b> .....	<b>17</b>
<b>Litteraturliste</b> .....	<b>18</b>

## Indledning

Vores undren og grundlag for dette projekt kommer fra det spænd der er mellem offline og online moral. Det er de færreste der kunne finde på at stjæle en cd fra en butik, men når det drejer sig om at downloade musik fra internettet, er det en anden moral og etik gør sig gældende. For blot 5-10 år siden var billedet et andet: Tilgængeligheden af det illegale musik var begrænset, downloadhastigheden lav og den bærbare digitale afspiller, mp3-afspilleren, have kun lige set dagens lys. Men der gik ikke længe før internettet fik fodfæste. Fildelingstjenester, Peer to Peer (P2P), som Napster og KaZaa gjorde den illegale musik let tilgængeligt (Politiken.dk, 2009). De populære musikdownloads var kommet for at blive.

I en lang periode var udsigterne for musikindustrien ikke gode. Musikdownloads blev mere og mere populære blandt unge - og det faktum at pladeindustrien på det tidspunkt nægtede at overgive sig til det teknologiske fremskridt, så ikke ud til at gøre deres fremtid bedre. Med den store popularitet fulgte en stor debat i medierne. AntiPiratGruppen blev stiftet og loven blev for alvor håndhævet over de få, der blev fanget (ComputerWorld.dk, 2001). På trods af de nye omstændigheder, fortsatte pirateriet og tabet for musikindustrien blev større.

Men vinden vendte, og snart begyndte nye alternativer. Med det teknologiske fremskridt i fokus, blomstrede en ny trend op: Musikstreaming, radioservices og køb af lovlige downloads - herunder bl.a. iTunes Store og TDC PLAY (TDC.dk, 2009). Nu ser vi et tvetydigt billede indenfor tilegnelsen af onlinemusik. Flere kilder hævder dog, med hjælp fra tiltag som TDC PLAY, at flere nu vælger den legale løsning frem for de ulovlige musikdownloads (Musikbiblioteket.dk, 2009).

Igennem denne opgave vil vi beskæftige os med begrebet tilgængelighed. Ved tilgængelighed mener vi, at der skal være få led for brugeren for at anskaffe sig musik. At det økonomiske aspekt ved musikdownload enten er begrænset, eller ikke eksisterende. At musikken er anvendelig i en form som brugerne hurtigt kan transportere til andre mediesystemer som mobiltelefon, iPod/mobile afspillere, mediecentre eller lignende.

Vi har valgt målgruppen storkøbenhavnske drenge i alderen 16-19 år på ungdomsuddannelser, da denne målgruppe repræsenterer en bruger som vi finder interessant ud fra vores baggrundslæsning. Denne målgruppe er også den første generation af unge, som er vokset op med internettet og derfor ikke har de samme kendskab til de analoge traditioner som en ældre målgruppe ville erindre. Samtidigt har vi valgt at beskæftige os med en gruppe der er bevidste om deres valg og online gøren.

### Problemformulering

Vi vil redegøre for hvorvidt tilgængeligheden er den primære faktor for at tilegne sig musik online, via TDC PLAY.

## Problemafgrænsning

Opgavens omfang er ikke fyldestgørende i forhold til at skabe et komplet overblik over hele emnet *tilegnelse af onlinemusik via TDC PLAY* da dette ville betyde, at vi skulle dække flere vinkler på emnet end det maksimalt opgivne antal sider tillader. Vi har 12-18 normalsider til rådighed og da vores opgave skal indeholde en hvis dybde, har vi valgt af afgrænse os til følgende primære teoretikere: Andrew Keen, Lawrence Lessig, Tarleton Gillespie og Felix Stalder. Ud fra deres teorier vil vi have vores primære fokus på opfattelsen af hvad brugerinddragelse har gjort for internettet, samt hvordan internettet har ændret vores kultur og forståelse af vores anvendte medier og kommunikation. Vi vil inddrage TDC PLAY som koncept.

Vi inddrager Tim O'Reilly og Lev Manovich til forståelsen af internettets historie samt Web 2.0. De giver en teknisk baggrundsforståelse af forskellen mellem de to traditioner: Web 1.0 og Web 2.0.

Vi vil ikke beskæftige os med de lovmæssige aspekter ved download - udover at konstatere, at det er ulovligt at hente copyrightbeskyttet materiale uden at betale for licensen.

## Teori

I det følgende vil vi gennemgå vores teori. Først vil vi redegøre for medielandskabet og derefter betragte tilgængelighed og kvalitet ud fra vores valgte teoretikere.

### Medielandskabet

Kultur står aldrig stille, den er konstant i udvikling. I takt med den teknologiske udvikling igennem de seneste 15 år har medierne ligeledes ændret sig – nye er kommet til, andre er ved at være forældet. En af de store spillere på mediefronten er *internettet*.

Lessig citerer Tim Barnes-Lee for, så at have dannet internettet med ideen om, at skrive, og ændre det skrevne (Lessig, 2008: 58). Dette er hele den grundtese, samt det normative grundlag, internettet blev skabt ud fra. Lessig kalder dette for RW-kulturen (*read/write*). Men da internettet i sit tidlige stadie ikke var let tilgængeligt, var størstedelen af internettet kommercielt. De benyttede sig derfor af at have RO-hjemmesider (*read/only*), netop fordi brugeren ikke havde sammen adgang til internettet som vi kender i dag. Vi står nu, historisk set, i skellet mellem de Web 1.0 og Web 2.0 (O'Reilly, 2005). Hvis man skal forklare forskellen mellem disse perioder, så ligger Web 1.0 op af Lessigs RO-kultur, da det primært var indhold uden brugerinddragelse. Hele dette stadie med envejskommunikation, imellem skribent og læser, er det man kendetegner ved Web 1.0. Rent teknisk, så var Web 1.0 en tid med meget statisk indhold, da hverken Javascript, AJAX og XHTML havde set meget af dagens lys<sup>1</sup>. De online communities som eksisterede, som bl.a.

---

<sup>1</sup> Programmeringssprog der gør webindhold dynamisk

UserNET, var forbeholdt enkelte ivrige internetbrugere og forholdet mellem "den virkelige verden" og "internettets verden" var ikke i nær så stor grad i symbiose som vi kender det i dag.

Vores rolle som brugere af internettet er ved at bevæge sig væk fra Web 1.0 og over imod en mere dynamisk brugerrolle. Tiltag som MySpace, Facebook, Flickr, YouTube, Wikipedia, Twitter m.fl., har inddraget os som brugere, samt baseret alt deres indhold på brugerbaseret data. Selv magasinet "TIME" kårede i 2006 os, brugerne, til; *Person of the year*. Vi på vej ind i en ny æra; Web 2.0. Ved brugerinddragelsen har alle fået muligheden for at få at få deres stemme hørt på internettet, og man kan derfor tale om at hele udviklingen er en demokratisering af hele webkulturen (Lessig, 2008).

Manovich kalder internettet for "det nye medie". Han beskriver disse nye funktioner via fem principper, der forklarer hvordan internettet er anderledes fra det analoge medie. Disse fem principper omfatter mange af de selvfølgeligheder vi, som brugere, oplever når vi interagerer med computeren (Manovich, 2001). Hvis man tager et mediet som bogen, er det ikke muligt at ændre én side, uden at have ændret hele bogens stand. Men i den digitale verden er netop dette muligt. Man kan ændre et billede til eksempelvis sort/hvid, eller klippe flere billeder sammen ved hjælp af billedbehandlingsprogrammer som Adobes Photoshop. Det er med andre ord, blevet muligt at *remixe* indhold, uden at ændre på det oprindelige materiale. Det er denne væsentlige forskel der er mellem den fysiske verden og den digitale. Vi er nu i en kultur hvor man blander forskellige materialer, billeder, lyde, tekst for at skabe ét nyt udtryk eller produkt.

Wikipedia og YouTube er blot to eksempler på hvordan *remix* kan forekomme online. Her er det brugerne der genererer, retter og vedligeholder indholdet. Både Wikipedia og YouTube er, hybrider (YouTube, 2008). De er en blanding af kommercielle og nonprofit interesser. Andrew Keen stiller spørgsmål ved, om denne udvikling skader vores evne til at skelne sandt fra falskt, og om vi til sidst drukner i *information overload*. Keen mener, at brugerne er i gang med at underminere, måske endda erstatte, bl.a. aviser, nyhedsmedier og objektive medier som encyklopædier eller opslagsværker, med vores millioner af blogs og personlige holdninger (Keen, 2007). Er vi ved at drukne vores saglige, veldokumenterede nyheder?

Lessig mener at vi skal skabe en anderledes tilgang til internettet, end den vi har til medier i den fysiske verden. De love som vores analoge forfædre levede i, er ikke tiltænkt den digitaliserede verden. Lovene har derfor ingen klare restriktioner, med henblik på de nye funktioner teknologien har muliggjort ved internettet. Vores retssystem, etiske overvejelser mv. er endnu ikke blevet revurderet siden indførelsen af bl.a. internettet, hvilket har medført at en hel generation af unge stemples som kriminelle (Lessig, 2008). Så vi kan ikke sammenligne den analoge verden, med den digitale verdens love. Nå vi skriver tekster på baggrund af andres teorier, citerer vi forfatteren. Idet man citerer, vedkender man at have brugt (kopieret) en del af en tekst man ikke selv er forfatter til. På den måde krediteres forfatteren. Men at bruge andres digitale medier (billeder, video og lyd) i andre sammenhænge, er endnu ikke mulig uden at bryde den nuværende Copyrightlov. Billeder, video og lyd er bare det 21-århundredets tekst (YouTube, 2008). Copyrightloven er dermed med til at begrænse vores kreativitet og vores ret til at skrive frit.

Ifølge Lessig er det en krænkelse af vores mest basale ret; retten til udvikling (Ibid).

## Tilgængelighed

I vores opgave har vi valgt at sætte fokus på tilgængelighed og den rolle det spiller for tilegnelse af onlinemusik. Derfor vil vi i dette afsnit behandle nogle af de tendenser i samfundet der har betydning for hvordan vi anskaffer os musik.

For at forstå de dilemmaer der er opstået inden for download af onlinemusik og Copyrightloven, er det nødvendigt at forstå hvordan vi opfatter de kulturelle objekter der er i vores samfund. Fra det 1800 århundrede og frem til nu, har vi opfattet kulturen på to måder. På den ene side *fysiske faste objekter* og på den anden side *flydende objekter*, der formes, idet der sker en relation og en udveksling mellem folk. Samfundet og kulturen har ændret sig, hvilket også har medført at forholdet mellem de fysiske og flydende objekter har ændret sig. Musik ikke længere kun en fysisk vare som vi har været vant til i form af LP og senere cd'en, men ligeledes en flydende vare i form af en digital fil, der kan ændres og let distribueres (Stalder, 2005).

Ved ganske få klik på internettet bliver Copyrightloven brudt, uden de store konsekvenser som der f.eks. kan være ved at stjæle en cd fra en butik. At hente et album ulovligt fra internettet, kan ikke ses og kontrolleres idet der blot skabes en kopi af filen, frem for at der fjernes noget materielt (Ibid).

Lessig beskriver hvordan kulturen er splittet i to, hvor der på den ene side er de kommercielle interesser og på den anden side de delende interesser. Han understreger, som Stalder, at teknologiens muligheder har medført et spring i vores måde at være "til stede" på i samfundet. Vi er ikke længere underlagt industriens dominans og censur, men i stedet er brugerne selv blevet skabere. Vi er med andre ord gået fra at være en RO-kultur, hvor brugere ikke kunne skabe nyt, men udelukkende fungerede som forbrugere af det indhold som industrien publicerede, til at være en RW-kultur hvor brugeren selv er med til at skabe og genbruge det kulturelle indhold. RO-kulturen ser man tydeligst hos de kommercielle interesser hvor profitten er i fokus. Det giver industrien kontrol over indholdet, og fastholder brugerne i forbruger rollen. RW-kulturen derimod, bygger på den flydende delekultur der tilhører brugerne.

Her finder man på den ene side brugere der gerne vil være delende og kreative, og på den anden side står industrien, der begrænser brugernes mulighed, for at industrien kan øge deres profit. Lessig kalder denne kultur for "Permission Culture", hvor der ikke er fri adgang til råmateriale, og der hele tiden skal søges tilladelse til materialet, hvilket hæmmer den kreative proces (Lessig, 2004: 277).

Her understreger Gillespie hvordan industrien bevidst går ind og designer forhindringer i teknologierne, og dermed skaber kontrol over indholdet, og fastholder brugerne i en forbruger rolle, frem for en producerrolle. Han sammenligner brugerne med en bil der kører ned af en vej, men undervejs er vejen fyldt med vejbumpe der gør turen langsom og besværlig. Bilen når sit mål, men med mange forhindringer undervejs (2007). Hvis vi holder dette op i forhold til musikindustrien, ser vi hvordan musikfiler produceres med indbyggede DRM-krypteringer, der gør at man ikke kan flytte filerne rundt mellem forskellige brugere og platforme. Hvis vores samfund skal bygge på kreativitet og innovation, opstår der ifølge Stalder (2004) og Lessig (2008) et dilemma, idet der ikke er fri adgang til råmateriale.

En vigtig pointe, er brugernes rolle i forhold til den oprindelige hensigt med teknologien, da der opstår emergens. Teknologien er ofte designet med en bestemt hensigt, men her spiller brugerne en aktiv rolle, idet de går ind og *remaker* teknologien og tildeler det en ny funktion og giver det en ny social indvirkning i

samfundet (Gillespie, 2007: 243). En essentiel forudsætning for at remix-kulturen kan udvikle sig, er ifølge Gillespie, at brugerne og den generation af teenagere der er nu, giver industrien et modspil ved at *remake* deres teknologier.

Et andet aspekt af flydende objekter i forhold til Web 2.0 er selve *bevægeligheden* af filerne. Gennem de seneste år er fildeling via forskellige medier gået utrolig stærkt. Denne udvikling ser vi tydeligt inden for brugen af computer, iPod, mobiltelefonen og lignende medier. At musik er blevet en flydende varer har skabt en nemhed i at flytte filer rundt. Der er blevet skabt en kultur som forventer at musik er let tilgængeligt (Lessig, 2008). Lige nu står vi en teknologisk fase, hvor flere og flere medier samler forskellige funktioner i ét medie, et eksempel herpå er en iPhone, hvor iPod, telefon og internettet er samlet. Denne udvikling åbner nye døre for måder hvorpå det er muligt at tilegne sig musik. Der er så småt begyndt at tegne sig en tendens inden for streaming af musik direkte fra internettet. Her kan man stille sig selv spørgsmålet om, hvorvidt det i fremtiden, overhovedet er nødvendigt at have musikfiler?

Lessig påpeger hvordan streaming som forretningsmodel vil komme til at spille en stor rolle for hvordan vi tilegner os musik i de kommende år. Eksempler på dette er LastFM, Spotify og TDC PLAY. Den afgørende faktor her er ikke nødvendigvis at der er fri adgang, men blot at der er adgang (Ibid).

*"Access is the mantra of the YouTube generation. Not necessarily free access. Access." (Ibid: 46)*

## Kvalitet og produkt

Web 1.0's udfasning - den periode vi befinder os i lige nu - er en tid hvor meget af indholdet på internettet er amatørgenereret og mængden af data forøges væsentligt hvert år (DomainTools, 2009). Ved at amatøren i stigende grad er forfatter i Web 2.0 kan der stilles spørgsmålstegn ved kvaliteten af indholdet på internettet.

Vi anskuer her kvalitetsbegrebet fra tre sider: Validitet, kultur og teknik. Validiteten skal ses i form af troværdighed gennem kilder, baggrundsviden, reelle fakta samt brugerfeedback. Den kulturelle kvalitet kan bestemmes ud fra hvorvidt noget er med til at skabe og udvikle vores kultur eller om det ikke bidrager til kulturudviklingen og dermed blot er unødvendigt fyld. Det tekniske aspekt, ud fra kvaliteten er f.eks. lydoptagelsen og de medfølgende oplysninger omkring kunstner, produktionsår o. lign.

Som bruger på internettet bliver man konstant mødt med indhold som er baseret på amatørkulturen, og det sætter brugeren som modtager i en position hvor der skal tages stilling til de nævnte kvalitetsaspekter. Hvorvidt amatørkulturen er en positiv udvikling vil vi i det følgende skitsere på baggrund af Andrew Keen og Lawrence Lessig.

Som Keen peger på har forbrugeren overtaget en del af rollen som producenter, og han mener dette vil skabe en *kult af amatører* (2007). Han sammenligner den retning vores informationssamfund bevæger sig imod med T. H. Huxley's teori: Hvis du giver uendeligt antal aber (internetbrugere) en skrivemaskine (en computer), vil én af dem skrive et mesterværk på højde med et Shakespeare-stykke, en af Platons dialoger eller en økonomisk teori som Adam Smith's (Ibid).

Aberne, internetbrugeren, skaber fuldstændig ligegyldigt materiale som ikke er mere gennemtænkt end primitive primater kunne lave.

Keen frygter at validiteten af online tekst forsvinder, når amatører er producenter af indhold. Eksempelvis siger han om Wikipedia:

*"With hundreds of thousands of visitors a days, Wikipedia has become the third most visited site for information and current event; a more trusted source for news than the CNN or BBC Web sites, even though Wikipedia has no reporters, no editorial staff, and no experience in news-gathering. It's the blind leading the blind [...]" (Ibid: 4)*

Lessig deler derimod ikke samme skepsis som Keen og synes tværtimod ikke, at vi er aber. Han siger, at ved bl.a. at blogge, eller gøre materiale frit tilgængeligt, skaber man et bedre produkt da brugerne kan kommentere og give feedback samt herigennem være medproducenter. Det skærper, eller tvinger, altså udgiveren til at være mere selvkritisk og dette gør produktet bedre (Lessig, 2008). Ved at lægge materiale på internettet, og give muligheden for brugerinddragelse, øges materialets troværdighed, så er det ikke kun forfatterens mening, men pludselig også alle læsernes godkendelser eller uenigheder af materialet der kommer til udtryk. Jo flere øjne, desto større troværdighed (lessig.org, 2007).

Med inspiration fra Darwins berømte sætning *"Survival of the fittest"*, mener Keen at det ikke længere er den dygtige forfatter eller journalist der får medhold, men nærmere personen der råber højest; den med flest hits, flest kommentarer eller mest spændende udgave af en pågældende historie, altså *"Survival of the loudest, and most opinionated"*. (Keen, 2007: 15).

Det demokratiserede internet vil resultere i at amatørgenereret indhold vil degradere vores kultur og med tiden vil vi som brugere være nødt til at være kritiske overfor alt indhold vi møder (Ibid: 46). Kan vi skelne mellem den overflod af materialet som "aberne" laver, i modsætning til de gennemtænkte publikationer lavet af professionelle journalister; Professionelle der er uddannet indenfor faget og som perfektionerer deres håndværk dag efter dag? Keen ser det som en nødvendighed at fagprofessionelle sorterer indholdet for os – de almindelige brugere/amatører – således at man sikrer kvalitet og derved kulturel progression:

*"Do we really need to wade through the tidal wave of amateurish work of authors who have never been professionally selected for publication?" (Ibid: 56)*

Der findes uden tvivl masser af indhold på internettet som ikke er af højkulturel status, men som Lessig pointerer i modsvaret til Keens bog, mener han ikke vi behøver en elite af professionelle der sorterer indholdet for modtagerne, men derimod at vi som modtagere selv skal bedømme kvaliteten af det indhold vi finder:

*"The argument about taste is either ridiculous or banal. Who is Keen to define what "taste" is. And if he isn't doing that, then yes, of course, there are millions of places in which society chooses things that I, or others, don't like. Let's start with democracy. Is that an argument against democracy?" (lessig.org, 2007)*

Hvor Keen fokuserer meget på amatørindhold som et endeligt produkt, betragter Lessig det som en proces, som kan være med til at udvikle befolkningens mulighed

for at udtrykke deres ideer og holdninger gennem eksempelvis blogs eller musikremixes, som herigennem udvikler vores kultur (Lessig, 2008: 92).

## Fokusgruppeinterview

For at belyse vores problemfelt empirisk har vi ønsket at opnå en indsigt i hvordan storkøbenhavnske drenge på ungdomsuddannelser betragter onlinemusikkultur og i hvor høj grad hele tilgængelighedsbegrebet har indflydelse på den måde de tilegner sig musik. I forhold til TDC PLAY ønsker vi at undersøge om et koncept som dette er attraktivt for målgruppen.

Bente Halkier definerer fokusgrupper som "*[...] en forskningsmetode, hvor data produceres via gruppeinteraktion omkring et emne [...]*" (2007: s. 11). Ved denne metode er det derfor muligt at klarlægge en gruppes selvfølgelige forståelser, samtidigt med at der holdes et klart emnefokus (Halkier, 2007).

I modsætning til enkeltinterviews får informanterne ikke den samme intense taletid, men derimod vil fokusgruppedeltageres interaktion og respons på de andre deltageres udtalelser give viden omkring gruppens gængse normer og praksisser omkring emnet. Disse kan være svære at sætte ord på gennem enkeltinterview, men fremgår lettere gennem analyse af gruppedynamikken blandt fokusgruppedeltagerne (Ibid).

Vi afholdte vores fokusgruppe med fem drenge fra målgruppen<sup>2</sup>. Interviewholderen tog udgangspunkt i en forudarbejdet spørgeguide baseret på Halkiers nævnte tragtmodel (Ibid), og selve interviewet foregik åbent og med fokus på dialogen mellem deltagerne, hvor moderatorrollen skulle sikre at diskussionerne ikke blev for perifere i forhold til emnet. Spørgeguiden var også med til at sikre at der var sammenhæng mellem vores teoretiske baggrund og den aktuelle debat.

Blandt deltagerne var to fra en gymnasieuddannelse og tre fra en handelsskoleuddannelse, i et forsøg på at gøre fokusgruppen repræsentativ for hele målgruppen. I fokusgruppen ville vi gerne starte en debat omkring onlinemusiktilegnelse, herunder også tilegnelse af ulovlig musik. For at sikre en reel og troværdig debat, kendte flere af deltagerne hinanden<sup>3</sup>, for på den måde at lave en fælles åbenhed og tryghed omkring emnet. I forhold til Stalders exchange-orienterede kultursyn, benyttede vi deltagerne fra samme sociale netværk for at få indsigt i den daglige måde hvorpå musik deles internt (Ibid).

---

<sup>2</sup> Fem 17-19-årige drenge fra hhv. Aurehøj Gymnasium og Lyngby Handelsskole.

<sup>3</sup> Dels kendte eleverne fra de to uddannelsesinstitutioner hinanden, men flere kendte også hinanden på tværs af uddannelse, gennem fodboldklub.

## Hvad er TDC PLAY?

Natten til d. 1. april 2008 blev TDC PLAY lanceret. Koncernchef Jens Alder fra TDC beretter følgende:

*"Når vores kunder står op i morgen tidlig, har vi ændret deres hverdag. De vil opleve, at de med PLAY pludselig har ubegrænset adgang til at downloade alt det musik, de ønsker som del af deres abonnement hos TDC eller YouSee. Uden ekstra udgifter og helt lovligt," Jens Alder, TDC. (TDC.dk, 2008)*

Konceptet er helt enkelt: Inkluderet i internetabonnementet fra TDC, eller datterselskabet YouSee, får man som kunde retten til at downloade ubegrænset af TDC PLAY's musikbibliotek. Udvalget er over tre millioner sange og over 100 millioner downloads har allerede fundet sted (TDC's presse, 2009). Sammenlignet med giganten iTunes Store har de 10 millioner sange og 8.500 millioner downloads (Wikipedia.org, 2009).

Der er dog visse begrænsninger ved TDC PLAY. Den største, og måske mest omfattende er, at musikken er DRM beskyttet (Vision2.dk, 2008) hvilket betyder, at man kun kan afspille musikken på en computer med et *Windows styresystem* og programmet *Windows Medier Player*. Hvis man derimod fjerner DRM-krypteringen bryder det med den licens TDC har købt og derved bliver musikken ulovlig. En konsekvens af DRM er, at man ikke kan flytte de downloadede sange over på andre flytbare medier så som iPod, iPhone eller MP3-afspillere. Dog har TDC nu udvidet deres koncept med TDC FLY således, at enkelte telefoner, med *Windows Mobile styresystem*, kan afspille sangene uden at bryde DRM beskyttelsen. Denne udvidelse er dog stadig meget begrænset da kun seks mobilproducenter, herunder 150 modeller, understøtter TDC FLY (TDOnline.dk, 2009). Den populære iPhone ikke er iblandt de understøttede modeller (BT.dk, 2009). Heller ikke Apples styresystem *Mac OS X*, som har 9,93 % af verdensmarkedet indenfor computere, er understøttet af TDC PLAY (ComputerWorld.dk, 2009).

## Databehandling

I dette afsnit ønsker vi at holde vores teori op imod det indsamlede empiri fra den afholdte fokusgruppe. Bearbejdning af data fra et fokusgruppeinterview er en hermeneutisk proces (Halkier, 2006: 85). Det betyder bl.a. at vi gennem den samlede forståelse af vores teoretiske baggrund kan zoome ind på de essentielle dele af vores empiri og tillægge dem en betydning (udvide dem), for herigennem at komme til en forståelse af vores samlede problemfelt. Hele fokusgruppeinterviewet er transskriberet og kan læses i sin fulde længde i vedlagte bilag (Bilag1).

### Produktopfattelse af musik

Stalder bemærker hvordan vi har bevæget os over i en dele-orienteret kultur. I det følgende afsnit ser vi på hvordan dette har forplantet sig i vores målgruppes måde at betragte musik og online tilegnelse heraf. Musikken i vores kultur er allestedsnærværende (i butikker, i reklamer, radio, underlægningsmusik, etc.) hvilket kan have været med til at gøre musikopfattelsen flydende. Når musikken er overalt, hvorfor skal man så som forbruger betale for det?

Ét af aspekterne ved tilgængeligheden er nemheden i anskaffelsen af musikken. Man har muligheden for at få fat i musikken hjemmefra uden de store anstrengelser. Det er mere belejligt at have det på computeren, for så at have muligheden for at transportere musikken til forskellige platforme. Det er ikke længere nødvendigt at have musikken i form af en fysisk cd.

Fokusgruppedeltagerne gav gennem hele interviewet udtryk for at det har rigtig stor betydning for dem at de har let ved at finde musik online. At streame musik på hjemmesider som YouTube er ifølge Asbjørn rigtig let "*fordi man kan, bare sidde og søge. Du skriver bare navn, og... (så finder man det, red.)*" (Bilag1: 9). Det tyder på at målgruppen er meget impulsiv i deres musiktiltagelse. Man følger sine umiddelbare indskydelser i musikvalg, og har ikke tålmodigheden til at vente på at musikken er færdigdownloadet (Ibid: 8).

Når man debatterer onlinemusiktiltagelse er det svært ikke et komme ind over ulovlig download. Hvor man tidligere benyttede de såkaldte sharing networks og torrent sites til ulovlig download, peger fokusgruppen på at de i højere grad bruger streaming da det går hurtigere, frem for først at skulle finde filen og herefter vente på at den er downloadet (Bilag1: 7). Umiddelbart har drengene ingen problemer med at tale med os omkring "pirateri", men siger dog også at man ikke skiltes offentligt med dette (Ibid: 14).

*Laust: "Hvis jeg sammenlignede det med I gik ind på fx Pirate Bay, ville I så se det værende lige så slemt, som hvis Jens gik ned i en cd-forretning og stjal en cd?"*

*Asbjørn: "Nej, men der er også lige nogle mellemfolk der bliver straffet med den cd der hvis han går ned og stjæler den"*

*Sebastian: "Jeg har det mere som der er en sød ven i Kina der kaster mig en cd (grin)"*

*Laust: "Altså når du downloader?"*

*Sebastian: "Man ved godt det er ulovligt. Men man tænker, ej det sgu ikke så ulovligt."*

*Mathias: "Det er to vidt forskellige måder at stjæle på."*

*Sebastian: "Man tænker ikke på samme måde over det. Det er meget værre at gøre det fysisk." (Ibid: 13)*

På trods af den klare forståelse for at denne form for tilegnelse af musik ikke er lovlig, kan det iflg. fokusgruppen ikke sammenlignes med tyveri af cd'er i butikker, netop pga. måden musikken betragtes som værende flydende samt det manglende materialistiske forhold til det stjalne. Samtidigt er det som bruger svært at gennemskue lovligheden af materiale på internettet, på grund af de utydelige rammer. Eksempelvis opfatter vores fokusgruppe streaming på YouTube som værende lovligt og uden brud på Copyrightloven (Ibid: 7).

Deltagerne i fokusgruppen sagde at de deler musik med hinanden ved hjælp af bl.a. eksterne harddiske (Ibid: 5). Dette er også et typisk træk ved RW-kulturen, hvor man gennem fildeling kan man inspirere og få nye input.

En anden side af opfattelsen af musik som flydende, er forventningen om at man uden videre kan transportere filer fra én platform til en anden, eksempelvis fra computeren til iPod). Måden hvorpå målgruppen benytter forskellige platforme i forskellige brugskontekster<sup>4</sup> bekræfter hvordan de næsten stiller det som et krav til tilegnelsen af onlinemusik at kunne flytte filer til iPod'en eller mobilen. Musik er blevet en del af målgruppens færden i det offentlige rum. De har det med på farten; i bussen, på cyklen eller under lektielæsning. Musikindustriens forskellige tiltag som modvirkning på filbevægeligheden omgås konstant af brugerne ved hjælp af forskellige konverteringsprogrammer. For mens det som beskrevet er essentielt for anskaffelsen af onlinemusik at det er utroligt nemt og kun er få museklik væk, er drengene dog villige til at gå mere besværlige omveje for at muliggøre transporten af musikken til forskellige platforme (Ibid: 7).

### Kvalitet af onlinemusik

I overgangen fra de faste til de nu flydende objekter er der sket en forandring af den materialistiske følelse af musikproduktet. For eksempel har man ved den digitale musik tidligere måtte undvære coverindhold som billeder, sangtekster og andet information. De digitale filer er taget ud af deres oprindelige kontekst (På cd'en har kunstnere bevidst valgt rækkefølgen af numre). I dag indeholder de fleste musikfiler et ID3-tag som henviser til deres oprindelige kontekst. Apple, ejerne af iTunes Store, er opmærksomme på fornævnte kløft og har redesignet deres onlinebutik til at simulere den materielle følelse af det analoge medie, cd'en, (Apple.com, 2009). Nu kan du ved køb af musik på iTunes få alt indholdet fra de analoge covers samtidigt med at det indbyggede coverflow i iTunes giver følelsen af at have cd'erne liggende på hylden. Ved at ligge vægt på brugeroplevelsen opstår der en interaktion mellem bruger og applikation, der fremhæver den analoge reference til at kigge sin cd-samling igennem (Houde & Hill, 1997):

*"Så har du alt dit musik ved siden af hinanden. Så kan du bladre med fingrene eller musen. Så får du den der fornemmelse af at du har hele din pladesamling." (Sebastian, Bilag 1: 4)*

Under samtalen omkring kvalitet og brug af iTunes Store kom følgende udtalelse med stor enighed fra resten af gruppen:

*"I iTunes står det også korrekt, det er lækkert der står det hele ordnet i kolonner og billederne passer (De andre giver Jens ret). Hvis man bruger Limewire så står der altid sådan et eller andet som "track1" og noget er med store bogstaver og noget med små. Det er jo forkert. Og så er der måske hakket lige midt i. Du kan være helt sikker på at du får det rigtige med iTunes Store." (Jens, Bilag 1: 2)*

Det er altså ikke kun vigtigt at lydkvaliteten er høj, men også at det kan organiseres og kan sættet i orden; altså samme kvaliteter vi finder ved at have en cd stående.

---

<sup>4</sup> Eksempelvis er computer og iPod de primære musikkilder til fester blandt målgruppen (Bilag1: 2)

Ved at inddrage brugeren bliver kvaliteten af indholdet højnet. Det ses ofte i musikbutikker, hvor statistikker og ratings bekræfter os i hvad der godt og skidt, og hvilke andre kunstnere man som bruger bør lytte til.

Ud fra alt det ovenstående tegnes et billede af hvorfor tjenester som iTunes Store og TDC PLAY er populære. Deres online ethos højnes i takt med at brugerantallet og kvaliteten af musikproduktet er af konsistent høj kvalitet, da alt er fra samme afsender. Det er her P2P-netværk og andre fildelingstjenester fravælges. Afsenderen varierer, produktet er ikke altid fuldendt med cover, billeder og tekster m.m. og brugerinddragelsen er i mange tilfælde på et minimum. Det gør onlinebutikkerne til fokusgruppens fortrukne valg, når det drejer sig om en kunstner de gerne vil støtte.

*"Det er mere de der store hits hvor man tænker, ej det hører jeg ikke igen om en uge. Så gider man ikke betale for det. Men en kunstner man synes er fed og høre meget der vil man gerne støtte." (Sebastian, Bilag 1: 3)*

## Brugerinddragelse

En af de afgørende faktorer for udviklingen af Web 2.0 er inddragelse af brugerne. At brugerne er blevet medproducenter har rykket ved skellet mellem professionelle og amatører.

Da vi spurgte vores fokusgruppe hvad de mente om brugerinddragelse var det første svar fra Sebastian følgende:

*"Ej, der er tit meget junk imellem på YouTube. Jeg synes det er mere svært at finde. Der er altid lige en eller anden pige der lige har lavet sin egen version (alle griner). Så skal man hele tiden søge nyt." (Bilag1: 7)*

Som Sebastian pointerer så opstår der en masse "støj" når man sidder og søger efter noget bestemt musik. Internettet er fyldt med billeder, videoklip og blogindlæg, der er lavet som underholdning og uden faktisk indhold. Det er denne overflod af information som Keen kritiserer Web 2.0 for at besidde. Han mener vi er i gang med at skabe en internetkultur hvor kvaliteten af produktet bliver svagt, idet det er et stort antal af amatører som er med til at udforme indholdet. Som Mathias udtrykker det:

*"Så er der en eller anden der har siddet og optaget et eller andet crap." (Ibid: 12)*

Modsat Keen pointerer Lessig at redskaber som kommentarer og rating-systemer giver mulighed for feedback og dialog brugerne imellem. Selvom det er en dårlig kommentar eller dårlig kritik så er det stadig med til at sætte ting i perspektiv og kaste lys over forskellige elementer, som kan sætte tanker og dialoger i gang, og dermed optimere produktet.

Den generelle respons på brugerinddragelsen var meget blandet og forholdsvis uklar. Ifølge Lessig skildrer en sådan tvetydighed den fase vi befinder os i lige nu. Internettet og de teknologiske muligheder, er alt sammen meget nyt set ud fra et historisk perspektiv. Derfor ser vi en masse "nybegyndere" på dette felt, der skal udforske og justere teknologien og lære at forstå fordelene og ulemperne, hvilket ikke sker fra den ene dag til den anden, men er en længere læringsproces.

Her slår Keen hårdt ned på overfloden af informationer der opstår idet amatører bliver medproducenter. Han ser det nødvendigt at vi har *gate keepers* til at vurdere mellem god og dårlig indhold.

*Der er nogle inde på YouTube som er meget kendte. Hvad er det nu de hedder, Svendstrup og Vendelbo. Technoudgaver er også meget federe på YouTube. Det sælger de godt derinde. Burhan G har også lavet noget fedt. (Magnus, Ibid: 12)*

Hvad der er godt og dårligt er subjektivt, lige såvel som kunst og kultur er subjektivt. Et sådan spørgsmål åbner op for en større og meget uklar problematik: Hvad er det som er kulturdannende, og hvordan styres en sådan udvikling, hvis den overhovedet skal styres?

Lessig ser remix-kulturen som et vigtigt element i vores kulturdannelse, og netop derfor er han fortaler for at der på internettet skal være fri adgang til råmaterialerne således at remix-kulturen, og dermed den samlede kultur, kan udvikle sig.

## TDC PLAY

Er TDC PLAY det næste iTunes? Kan TDC PLAY være løsningen på hele problematikken omkring ulovlige downloads? Eller er det kun et skridt i den rigtige retning?

*"Altså jeg bruger kun TDC PLAY næsten. Det er både fordi det er billigt eller det koster mig ingen penge og jeg kan hente alle de numre jeg vil." (Mathias, Ibid: 7)*

Der var generelt en positiv stemning omkring et koncept hvor musik betales gennem abonnement, som TDC PLAY. Ligeledes så fokusgruppen positivt på folksonomi - altså ratings, tags, brugerinddragelse og brugeranmeldelser.

Samtlige af vores informanter brugte ulovlige måder at tilegne sig musik på - især via torrents eller lignende P2P-netværk var deres fortrukne måde. De faktorer som spillede en vigtig rolle for grundlaget af anvendelsesvalget var primært hastigheden og kvaliteten af musikken i form af tidligere nævnte kvalitetsbegreb. Da koncepter som iTunes Store og TDC PLAY ikke havde set dagens lys, brugte vores informanter andre lignende, dog ulovlige, systemer som KaZaa, Limewire og/eller Bearshare (Ibid). Nu er tilgængeligheden i form af tilegnelsen og vores kvalitetsbegreb, blevet langt højere i forhold til de første fornævnte P2P-systemer og derved har det appelleret langt mere til brugeren. Problematikken ved "de primitive" P2P-systemer som KaZaa mfl., udover copyrightkonflikten, var at brugen ikke havde folksonomien - muligheden for at rate og kommentere. Folksonomien er den moderne musiktilegnelsens force, netop fordi den er med til at give online troværdighed.

TDC PLAY opfylder en del af disse moderne krav: Det er nemt, hurtigt, samt forholdsvist effektivt i forhold til den almene lytters musikønsker. Men måske er TDC PLAY allerede ved at være passé i forhold til den teknologiske udvikling? Hvis man alligevel lovliggjorde store musikbiblioteker, hvorfor så ikke skære endnu et led væk ved tilegnelsen af musikken: Downloaddelen? Hvorfor ikke bare streame det direkte fra internettet med vores internettelefoner, mobile afspillere eller computere? Det vil fjerne den musikfilen fra enheden samt give helt nye muligheder for tilegnelsen hvis man tænker på fælles afspilningslister, folksonomi i nye rammer

ved private biblioteker – så brugeren er opdateret, selv efter at musikken er på brugerens afspilningsliste.

Størstedelen af vores fokusgruppe har ikke længere en cd-afspiller og ser ingen ide ved at have cd'er, udover en mulig samlerværdi for få engagerede musikinteresserede. Cd'en er blevet et overflødigt led i en verden med iTunes og TDC PLAY. Cd'ens egenskaber i det moderne samfund er bl.a. med til at sænke den hastighed vores brugere sætter i højsæde ved musiktilegnelse. Alternativer til den velorganiserede cd er nu så god, og måske endda bedre, at brugeren slet ikke har behov for den. Vi vil umiddelbart påstå, at netop Torrents, iTunes, TDC PLAY og lignende har udkonkurreret både de "primitive" P2P-systemer samt materielle datatyper som cd'en.

Selvom TDC PLAY har givet et alternativ til denne ulovlige kultur, så er den blot et skridt på vejen til en løsning. Der er stadig for mange af de vejbumpe Gillespie omtaler, f.eks. DRM, hvilket er med til at gøre TDC PLAY nærmere en fiasko end succes for vores målgruppe.

## Konklusion

I begyndelsen af denne opgave beskrev vi tilgængelighed som en proces hvor brugeren har få led i anskaffelsen af musik, samtidigt med at der er mulighed for at transportere musikken fra forskellige platforme.

Efter både teoretiske og empiriske undersøgelser kan vi konkludere at disse faktorer er meget vigtige i målgruppens tilegnelse af onlinemusik. Derimod havde vi fra starten opfattelsen af at det var nemheden i anskaffelsen som stod som den essentielle faktor. Det viser sig dog at det er mindst af lige så vigtigt at musikken kan bevæges fra computer til iPod. Målgruppen investerer gerne ekstra tid og ressourcer i at konvertere og bryde DRM-krypteringer for at gøre musikken mobil.

Endvidere har kvalitetsbegrebet en væsentlig betydning for musiktilegnelse. I forhold til validitet benytter målgruppen afspilningslister samt andre brugeres bedømmelse af indholdet (folksonomy). Som brugere forventer de at information i form af ID3-tags er en selvfølge, ligesom den faktiske lyd kvalitet naturligvis skal være på højde med de analoge muligheder.

Der tegner sig ikke et entydigt svar på hvorvidt inddragelsen af brugeren som producent er med til at højne den kulturelle kvalitet. Vores fokusgruppe pegede på at det amatørgenererede indhold på den ene side gav en masse støj, men samtidigt også kunne give forbedrede udgaver af sange. Denne problemstilling har ikke været omdrejningspunktet for vores opgave, men det har for os været naturligt at berøre den kulturelle konsekvens af brugerinddragelsen.

For at opsummere, bør vores tilgængelighedsbegreb derfor udvides til også at indeholde kvalitetsaspekterne teknik og validitet. Inkluderer vi disse kan vi konkludere at tilgængeligheden *er* den primære faktor for tilegnelsen af musik via TDC PLAY.

## Perspektivering

Efter at vores skriveproces er ved at nærme sig slutningen må vi sige, at TDC PLAY har langt større potentiale end først antaget. Deres koncept er, som tidligere nævnt, et skridt i den rigtige retning – dog har konceptet sine mangler; At fjerne muligheden for frit medievalg, afspillere mv., er en ulempe. Man kunne forstille sig at TDC kunne have begrænset det på en sådan måde, at den licens som hentes ved afspilning vil være kompatibel med flere afspillere. En anden vigtig faktor TDC PLAY ikke indebærer er, kompatibilitet med Apples produkter – her omtales Mac OS X, iPhone, iPod)

Hvis vi ser væk fra manglerne og i stedet ser TDC PLAY ud fra et større perspektiv, så kan man vælge at betragte konceptet ud fra en teknologisk indfaldsvinkel. Andre koncepter som lastFM og Spotify følger også modellen med brugerinddragelse og licensbetaling for musikken. Men i modsætning til TDC's koncept benytter de sig af en streaming-teknologi der muliggør at have et fælles bibliotek, uden fysiske downloads og hvor man i stedet "låner" musikken. Disse tiltag er nuværende løsninger der skal imødekomme problematikken omkring ulovlig download.

Et interessant spørgsmål er hvilken fremtid vi ønsker? Ønsker vi en streamingportal der følger Lessigs hybridmodel eller ønsker vi endnu en medielicens der dækker vores udgifter for musik? TDC har taget deres standpunkt med TDC PLAY. Som studerende på ITU finder vi dette yderst interessant, da det i høj grad omhandler vores arbejdsfelt og vores fremtid. Indirekte brugerbetaling er ikke en optimal løsning, da det dermed stadig er industrien der sidder på materialet. En interessant tanke kunne være at inddrage brugen af Creative Commons. Creative Commons giver mulighed for nye måder at kreditere kunstnerne på, samt skabe et godt grundlag for en livlig kultur hvor innovation og kreativitet er i fokus.

## Forfattererklæring

Fælles: *Abstract, Indledning, Problemafgrænsning, Konklusion, Perspektivering*

Mia Stignæs: *Tilgængelighed, Brugerinddragelse*

Kristian Sørensen: *Medielandskabet, Tilgængelighed, Kvalitet af onlinemusik*

Morten Winther: *Kvalitet og produkt, Metode, Produktopfattelse af musik*

Laust Axelsen: *Medielandskabet, Kvalitet og produkt, Hvad er TDC PLAY?, TDC PLAY*

## Litteraturliste

Apple.com. 2009. *The best thing to happen to fandom*. [Online] Tilgængelig på: <http://www.apple.com/itunes/whats-new/#itunes-lp>. Senest besøgt d.: 1. december 2009.

Bente Halkier. 2007. *Fokusgrupper*. 1. Udgave, 5. oplag, København: Forlaget Samfundslitteratur & Roskilde Universitetsforlag.

BT.dk. 31. juli 2009. *I dag rammer den nye iPhone Danmark*. [Online] Tilgængelig på: <http://www.bt.dk/danmark/i-dag-rammer-den-nye-iphone-danmark>. Senest besøgt d.: 30. november 2009.

ComputerWorld.dk. 10. december 2001. *150 forlig i netpartysag*. [Online] Tilgængelig på: <http://www.computerworld.dk/art/12984/150-forlig-i-netpartysag?a=related&i=12449&bottom>. Senest besøgt d.: 30. november 2009.

ComputerWorld.dk. 4. februar 2009. *Mac OS X slagter Windows i ny markedsstatistik*. [Online] Tilgængelig på: <http://www.computerworld.dk/art/50070/mac-os-x-slagter-windows-i-ny-markeds-statistik>. Senest besøgt d.: 30. november 2009.

Gillespie, Tarleton. 2007. *Wired Shut, copyright and the shape of digital culture*. Massachusetts and London: The MIT Press.

Houde S. & C. Hill. et al. 1997. *What does prototypes prototype*. Amsterdam: Elsevier Science B.V

Keen, Andrew. 2007. *The Cult of the Amateur*. London: Nicholas Brealey Publishing.

Lessig, Lawrence. 2004. *Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: The penguin press

Lessig.org. 2007. *Keen's "The Cult of The Amateur": BRILLIANT! (Lessig Blog)*. [Online] Tilgængelig på: [http://www.lessig.org/blog/2007/05/keens\\_the\\_cult\\_of\\_the\\_amateur.html](http://www.lessig.org/blog/2007/05/keens_the_cult_of_the_amateur.html). Senest besøgt d.: 30. november 2009.

Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: The penguin press.

Youtube.com. 2008. *Lessig, Lawrence – Remix*. [Online] Tilgængelig på: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_yC81QhR\\_xk](http://www.youtube.com/watch?v=_yC81QhR_xk). Senest besøgt d.: 01. november 2009.

Manovich, Lev. 2001. *The language of new media*. USA: Library of congress Cataloging-in-Publication Data

Musikbiblioteket.dk. 1. marts 2009. *Steiniche Morten: Internettet sendte den globale pladeindustri ud i den største krise nogensinde*. [Online] Tilgængelig på: <http://www.musikbibliotek.dk/9086>. Senest besøgt d. 29. november 2009.

Oreilly.com. 30. November 2005. *What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation*. [Online] Tilgængeligt på: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Senest besøgt d.: 1. december.2009

Politiken.dk. 14. december 2007. *Vi deler ulovlige filer som aldrig før*. [Online] Tilgængelig på: <http://politiken.dk/tjek/digitalt/internet/article446438.ece>. Senest besøgt d.: 26. oktober 2009.

Stalder, Felix. 2005. The stuff of culture. In *Open cultures and the nature of networks*. Novi Sad: New Media Center kuda.org

TDC's presse. 31. marts 2008. *Flere end 30 pladeselskaber med i PLAY*. [Online] Tilgængelig på: <http://om.tdc.dk/publish.php?id=16256>. Senest besøgt d.: 28. november 2009.

TDC's presse. 6. juli 2009. *100 mio. download på 15 måneder*. [Online] Tilgængelig på: <http://om.tdc.dk/publish.php?id=21853>. Senest besøgt d.: 30. november 2009.

TDConline.dk. 4. november 2009. *Hvilke musikmobiler understøtter TDC PLAY?* [Online] Tilgængelig på: [http://musik.tdconline.dk/servlets/2452306090224Dispatch/19/jspinclude?file=./index.jsp&tplDir=web&page=article&article\\_id=16097&cid=tdc\\_dk\\_musikmobil](http://musik.tdconline.dk/servlets/2452306090224Dispatch/19/jspinclude?file=./index.jsp&tplDir=web&page=article&article_id=16097&cid=tdc_dk_musikmobil). Senest besøgt d.: 30. november 2009.

Vision2.dk. 7. maj 2008. *TDC's PLAY-kode er allerede knækket*. [Online] Tilgængelig på: <http://www.version2.dk/artikel/7196-tdcs-play-kode-er-allerede-knaekket>. Senest besøgt d.: 26. oktober 2009.

Wikipedia.org. 28. november 2009. *iTunes Store*. [Online] Tilgængelig på: [http://en.wikipedia.org/wiki/iTunes\\_Store](http://en.wikipedia.org/wiki/iTunes_Store). Senest besøgt d.: 30. november 2009.