

DOKTORENS BORD

AT KODE VÆRDI(ER)

Appudvikling i den danske opmærksomhedsøkonomi

EVA I. OTTO

Mobiltelefoner og digitale medier designes i stigende grad til at fange og fastholde opmærksomhed igennem notifikationer, ubegrænset scrolling og gamification. Samtidig har digitaliseringen givet anledning til nye måder at skabe profit på baseret på indsamling og brug af digitale brugerspor – big data. En oplevelse af manglende kontrol over opmærksomhed på digitale medier og en stærk kommercialisering af tiden brugt på digitale medier gør, at der de seneste år er kommet fokus på de negative konsekvenser af „opmærksomhedsøkonomien“. Men hvilke betingelser og ambitioner der driver de mennesker, der bygger de digitale medier, som skal fange vores opmærksomhed, ved vi stadig meget lidt om. Min ph.d.-afhandling, *Coding Value(s) – App Development within the Danish Attention Economy*, giver indblik i opmærksomhedsøkonomien via et situeret studie af appudvikling i Danmark. Den forbinder overordnede politisk-økonomiske spørgsmål om, hvordan de digitale infrastrukturer, som former en myriade af hverdagens aktiviteter, bliver skabt, med de til tider basale kodningspraksisser, som udgør det daglige arbejdsliv blandt appudviklere. Mere specifikt spørger jeg: Hvordan skaber en dansk appvirksomhed økonomisk værdi ved at fange og dirigere brugernes opmærksomhed og dermed operere i den digitale opmærksomhedsøkonomi?

Metodisk bygger min afhandling på et multimodalt etnografisk feltarbejde hos et dansk appbureau i København, som jeg af hensyn til anonymitet kalder Monocle. Derudover inddrager jeg interviews og onlinedata fra et bredere felt af danske appudviklingsbureauer. I Monocle arbejder 14-16 udviklere, designere, sælgere og projektledere med at lave apps til både offentlige og private kunder. I mit feltarbejde i perioden fra juni 2020 til oktober 2021 drak jeg spandervis af kaffe, fulgte udviklerne og deres skærme, mens de skrev linje efter linje af kode, og deltog i online- og offlinemøder med salgsteamet, ligesom jeg deltog i daglige interne standupmøder. I min ambition om at følge deres arbejdsprak-

sisser på og via skærme og onlineplatforme har jeg haft en multisitueret tilgang. Min afhandling bidrager derfor med eksempler på, hvordan man kan studere praksisser, der foregår både off- og online, og hvordan man kan forbinde in situ-observationer med de digitale spor, som i større og større grad produceres via vores online (arbejds)liv.



Foto taget af forfatteren.

I det mere analytiske register argumenterer jeg for, at kodning, design og salg af apps indebærer et afgørende arbejde med at forbinde kodematerialitet og mægle værdier. Her slår jeg ned på tre skæringspunkter. Først viser jeg, hvordan Monocle i sit daglige arbejde forbinder markeds- og ikke-markedssfærer igennem professionelle kodningspraksisser. Som en af mine informanter formulerede det: „Man kan sige, at udviklermiljøet er lidt sjovt [...], for vi deler så meget [...] viden og kode. Den kultur er også grunden til, at der er så meget udvikling i vores felt. Der kommer hele tiden nye teknologier, og folk deler deres kode.“ Dette transnationale udviklerfællesskab bliver i høj grad skabt igennem daglige interaktioner på specifikke udviklerrettede platforme, hvor der udveksles kode og knowhow. Åbne kodemiljøer (open source) former derfor grundlæggende dele af kommercielle kodeprocesser og vice versa. Dernæst behandler jeg, hvordan Monocle materielt via softwarepakker forbinder store internationale virksomheder (fx Google) og deres ambitioner om at høste data fra brugere med lokale danske virksomheder og organisationer og deres brugere. Som bindeled udgør virksomheder som Monocle en vigtig brik i arbejdet med at oversætte og mægle mellem forskellige lokale og internationale markeder. Her har lokale markeds kontekster, for eksempel databeskyttelsesloven i Europa, ændret, hvordan Monocle og deres kunder fortolker, hvad der udgør tillidsvækkende internationale virksomheder, som de trygt kan samarbejde med. Sidst, men ikke mindst viser jeg, hvordan Monocles medarbejdere også problematiserer det, at

telefoner „stjæler“ deres opmærksomhed. Det karambolerer med deres ambitioner om at bygge gode apps – i både moralsk og teknisk forstand. Deres løsning er at bygge „personlige apps“, der tillader dem at navigere i den tvetydige position, de besidder i kraft af at bygge opmærksomhedssøgende apps i en kontekst, hvor dette bliver set som moralsk dubiøst.

Afhandlingen bidrager til eksisterende debatter inden for Science and Technology Studies (STS), digital antropologi såvel som interdisciplinære platformsstudier, der fokuserer på betydningen af de hurtigt udviklende digitale platforme og infrastrukturer. Her har studier vist, hvordan den digitale udvikling har ført til store magtkoncentrationer i „big tech“-virksomheder såsom Google og Apple, hvorimod arbejdere uden for disse magtfulde virksomheder er blevet til et nyt prekariat af udbyttede arbejdere. Appudviklerne hos eksempelvis Monocle hører dog hverken til i den første eller sidste gruppe. Min afhandling bidrager således med et studie af „den koderende middelklasse“, der igennem sit mæglingarbejde i digitale infrastrukturer såvel som sine (middelklasse)værdier og ambitioner former væsentlige dele af den danske digitale produktion. Analytisk trækker jeg dermed på og bidrager til feministisk økonomisk antropologi, i hvilken økonomiske praksisser ses som indvævet i folks liv og livsprojekter.

Note

Forsvar 22. juni 2023. Institut for Antropologi, Københavns Universitet.