

Jeg vil først og fremmest gå overordnet ind og se på selve interaktionen mellem et individ og det digitale, for at få en forståelse for, hvad det digitale betyder for individet. Til at forstå denne overordnede interaktion mellem individet og det digitale, vil jeg benytte Martin Heidegger og hans begreb *Dasein*.

Digital synsvinkel

For at forstå og argumentere for den betydning en bruger tillægger noget digitalt, vil jeg se på Martin Heideggers begreb *Dasein*. Heidegger siger at:

"(...) arguing instead that it is impossible for one to exist without the other."(Winograd & Flores 1986: 31)

Det Heidegger her taler om, er *being-in-the-world* eller *Dasein*, hvilket er forholdet mellem subjekt og objekt, hvor han mener, at hvis en bruger eksempelvis foretager en interaktion med et digitalt element, vil en bruger altid være forbundet med det digitale, og det digitale med brugeren, så et digitalt element altså ikke kan forstås isoleret. Paul Dourish arbejder videre med *Dasein* og mener, at det ikke er nok at se på den verden *Dasein* befinder sig i:

"The world, however, is not simply the object of Dasein's action, but also, at times, the medium through which that action is accomplished. In other words, one of the ways that Dasein encounters the world is to be able to use what it finds in order to accomplish its goals." (Dourish 2001: 108)

Ses Dourishs ovenstående citat i sammenhæng med digitale elementer, er det altså først et digitalt element, når brugeren bruger det på den måde der er behov for. I forbindelse med at definere digital værdi, ser jeg det derfor vigtigt at kunne klarlægge måder, en bruger kan tilgå digitale elementer på. Til at klarlægge disse måder, vil jeg se på Pine og Korn, og deres Multiverse, hvor de indrammer den digitale verden.

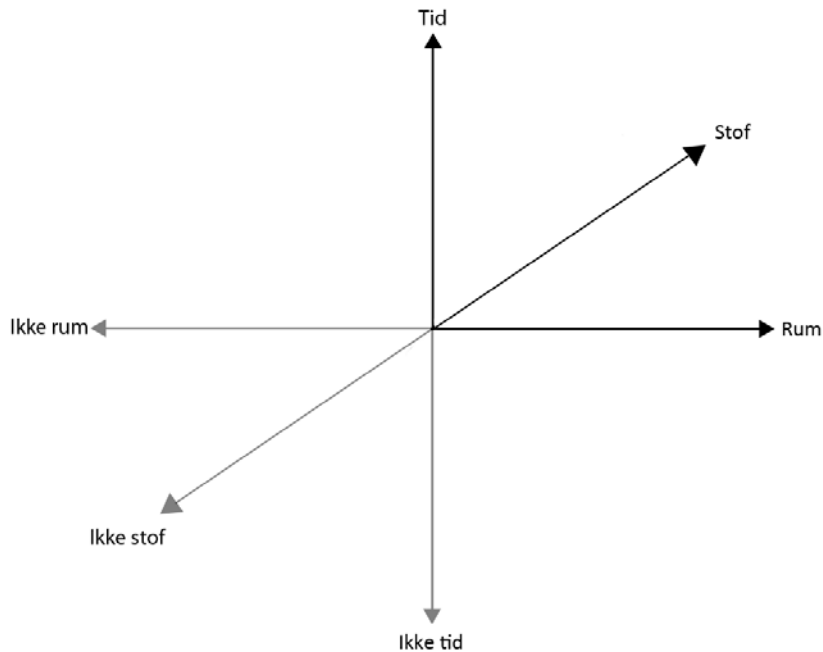
Den digitale verden

Da et vigtigt omdrejningspunkt for min undren er den digitale verden, finder jeg det relevant at definere, hvad den digitale verden er, når jeg bruger ordet digitalt.

I bogen "Infinite Possibility – Creating customer value on the digital frontier" fra 2011 af Joseph Pine og Kim Korn beskrives, hvordan den fysiske verden består af tre ting: *Tid*, *rum* og *stof*. *Tid* ved at der sker en ændring og derfor et skift i tid, *rum* hvor det fysiske finder sted og *stof* som den fysiske entitet der også inkluderer mennesket og stimuli i mennesket (Pine & Korn 2011: 14). Ser man dog på den anden side – den digitale verden – er der ifølge Pine og Korn også det modsatte, nemlig *ikke tid*, *ikke rum* og *ikke stof*. *Ikke tid* henviser til at der ikke behøver foregå et kronologisk skift i tid, og at tiden heller ikke har de samme egenskaber som *tid*. Eksempelvis behøves det ikke at gå lineært fremad, men kan i stedet gå langsommere, hurtigere eller sågar baglæns, hvilket kunne være en historie fra middelalderen, eller en scene fra filmen Matrix⁷, hvor hastigheden på tiden nedsættes i visse scener. *Ikke rum* er en forklaring på at det digitale ikke behøver foregå i den fysiske verden, eksempelvis at selve udfaldet sker inde i et fjernsyn. Med det menes, at selvom handlingen foregår i den fysiske verden, foregår selve udfaldet i den digitale sfære. *Ikke stof* er en forklaring af det immaterielle. Det immaterielle er i den digitale verden bits, som ikke vejer noget, koster lidt eller ingenting, ældes ikke og kræver ikke vedligeholdelse (Pine & Korn 2011: 6).

Med denne fysiske og digitale verden, viser Pine og Korn det de kalder Multiverse; en oversigt der giver mulighed for at inkludere det fysiske og det digitale i et sammenspil, der fortæller hvor, hvornår og hvad der sker, illustreret således:

⁷ Matrix: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/>



The Multiverse (Pine & Korn 2011: 16)

Samlet set giver det seks forskellige variabler, der tilsammen har otte forskellige domæner, hvor modsætningerne aldrig er i samme domæne:

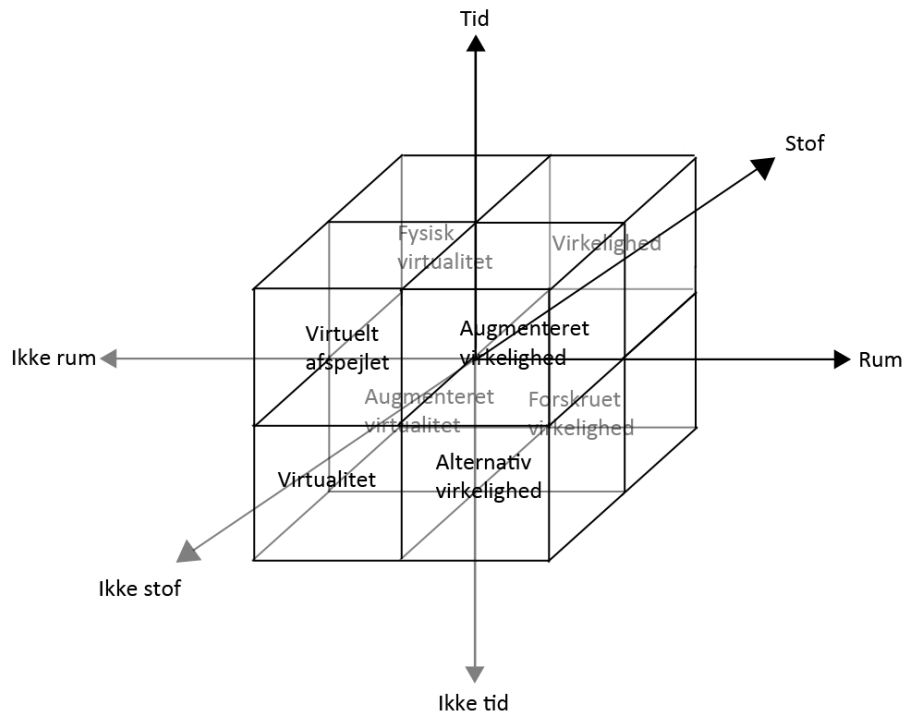
Tid	Rum	Stof	→	Virkelighed
Tid	Rum	Ikke stof	→	Augmenteret virkelighed
Tid	Ikke rum	Stof	→	Fysisk virtualitet
Tid	Ikke rum	Ikke stof	→	Virtuelt afspejlet
Ikke tid	Rum	Stof	→	Forskruet virkelighed
Ikke tid	Rum	Ikke stof	→	Alternativ virkelighed
Ikke tid	Ikke rum	Stof	→	Augmenteret virtualitet
Ikke tid	Ikke rum	Ikke stof	→	Virtualitet

Tabeloversigt over de otte domæner (Pine & Korn 2011: 17)

Et eksempel på et af domænerne er augmenteret virkelighed. Augmenteret virkelighed kunne for eksempel være en GPS i en bil, til at finde vej med. Når bilen kører, bevæger afbildningen af bilen (eller en pil) på GPS'en sig også, hvilket derfor foregår i samme *tid*

som virkeligheden. *Rummet* er også det samme på GPS'en, da det er en skitse af virkeligheden, hvor virkeligheden er den primære interaktion, mens det er *ikke stof*, da selve domænet er GPS'en, som fungerer via det immaterielle, nemlig software.

Indsætter man de otte domæner ind i Pine og Korn's Multiverse, kommer det til at se således ud:



De otte domæner i The Multiverse (Pine & Korn 2011: 17)

Domænerne

De otte forskellige domæner i Pine & Korn's Multiverse, har forskellige måder at repræsentere sig selv på, i både den fysiske, såvel som den digitale verden. For overblikkets skyld, vil jeg kort beskrive alle domænerne her, hvorefter jeg vil bruge dem som referenceramme løbende gennem resten af specialet.

Virkelighed (tid, rum, stof)

Virkelighed er det der opleves ved alt fysisk væren i nuet. Det kan være alt lige fra at gå en tur, drikke kaffe eller spille badminton. Det essentielle i virkeligheden er, at alt hvad der sker, foregår i nutiden og er en del af den fysiske verden (Pine & Korn 2011: 31).

Augmenteret virkelighed (tid, rum, ikke stof)

Augmenteret virkelighed er en af de mere kendte termer, inden for Pine og Korn's domæner. Der findes flere forskellige eksempler på, hvad augmenteret virkelighed er, men som nævnt er en af de mest kendte nok GPS'en i bilen. Et andet eksempel af lidt nyere oprindelse, er Google Goggles. Google Goggles er en applikation til smartphones, der fungerer på den måde, at brugeren holder telefonens kamera op foran sig, og via displayet kan brugeren nu eksempelvis se restauranter i nærheden og afstanden dertil (Pine & Korn 2011: 36).

Alternativ virkelighed (ikke tid, rum, ikke stof)

Navnet alternativ virkelighed, kommer oprindeligt fra begrebet ARG som står for Alternative Reality Games (alternative virkelighedsspil). Det skyldes primært at præmissen i alternativ virkelighed, er et form for spil, hvor mange brugere spiller et spil sammen, eller mod hinanden. Præmissen i alternativ virkelighed er, at du som spiller bevæger dig rundt i den fysiske verden, men selve spillet former sig i den digitale (Pine & Korn 2011: 50).

Forskruet virkelighed (ikke tid, rum, stof)

Ud over at være i den fysiske verden, er forskruet virkelighed det eneste andet domæne, der ikke indeholder noget digitalt. Grunden til at det adskiller sig fra den fysiske verden, skyldes at man i forskruet virkelighed ændrer på nutiden, så den bliver markant anderledes end hvad der normalt opleves i den fysiske verden. Det kan eksempelvis være rollespil, hvor brugerne forestiller sig at de

er tilbage i middelalderen, eller at brugerne er til en Star Trek konvention, og derfor er i fremtiden (Pine & Korn 2011: 65).

Virtualitet (ikke tid, ikke rum, ikke stof)

Virtualitet er den mest velkendte tilgang til den digitale verden. Den inkluderer forskellige former for interaktion, eksempelvis computerspil, sociale medier (såsom Facebook), at sende e-mails og at surfe på internettet. Selvom der i virtualitet altid vil forekomme en interaktion i nutiden og brugeren altid vil være et fysisk sted samt der altid vil være et fysisk stof, vil det digitale der sker, være det primære. Det som er væsentligt for virtualiteten (Pine & Korn 2011: 88).

Augmenteret virtualitet (ikke tid, ikke rum, stof)

Den mest kendte form for augmenteret virtualitet (ud af få eksempler) der findes i dag, er Nintendo Wii. Selve handlingen med Wii'en fungerer ved, at brugeren bevæger styreenheden, hvorefter denne bevægelse bliver genskabt på en fjernsynsskærm i en digital verden. Det kan eksempelvis være en tennisbane, hvor et avatar af brugeren er på den virtuelle tennisbane. Når avataren skal slå til en virtuel tennisbold, svinger brugeren styreenheden i den fysiske verden, hvilket får avataren på skærmen til at udføre den samme bevægelse. Da selve udførelsen foregår på skærmen, kan det derfor godt foregå i en anden tid end nutiden, eksempelvis i slowmotion. Derudover er selve præmissen eksemplet som den virtuelle tennisbane, hvilket også gør at der ikke er et fysisk rum, men bevægelsen foregår igennem en styreenhed i den fysiske verden (Pine & Korn 2011: 108).

Fysisk virtualitet (tid, ikke rum, stof)

Fysisk virtualitet er nok mest kendt fra 3D print. Ved 3D print, bliver et produkt designet og solgt digitalt, men bliver printet til et fysisk element. Selve produktionen foregår altså i nutiden og bliver i sidste ende også til et fysisk stof, men designprocessen

foregår i den digitale verden. Et andet eksempel er Lego, der i 2009 gav brugere mulighed for at designe lige hvad de ville online i legoklodser, hvorefter Lego sendte alle de brikker der skulle til, for at brugeren kunne bygge deres design i den fysiske verden (Pine & Korn 2011: 117).

Virtuelt afspejlet (tid, ikke rum, ikke stof)

Virtuelt afspejlet er som navnet indikerer en afspejling af, hvad der sker, til den digitale verden. Et eksempel på en virtuel afspejling er Endomondo, som er en applikation til smartphones, der sporer en brugers løb eller anden form for sportsgren via GPS. Selve afspejlingen sker, hvis andre brugere kigger med på løbet fra en computer eller anden form for enhed. Den bruger der kigger med på løbet, ser en afspejling af løbet, og selvom det er i samme tid som brugeren der løber, er det i den virtuelle verden og er ikke fysisk tilstede ved løbet (Pine & Korn 2011: 136).

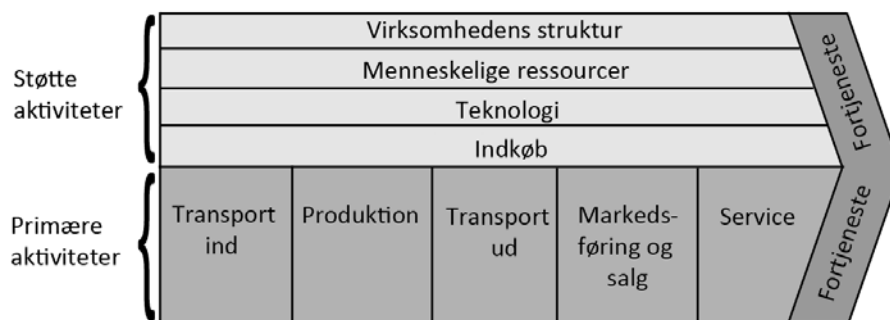
Jeg har med gennemgang af Pine og Korns Multiverse, fået et indblik i de forskellige digitale elementer der findes. Disse elementer vil jeg bruge løbende i min forståelse for det digitale, da jeg mener det er vigtigt at forstå forskellige brugsaspekter af den digitale verden, før jeg kan tale om at undersøge en egentlig definerbar digital værdi.

Derudover er mit indblik i deres Multiverse også vigtig for et generelt billede af det digitale. Så jeg blot på eksempelvis augmented virtualitet, ville jeg ikke kunne tage stilling til Dourishs antagelse om, at et digitalt element overhovedet er relevant at se på, da det ikke ville være alle mennesker der ville have et behov for at bruge nogle digitale produkter, fra elementet augmented virtualitet.

Med denne forståelse for det digitale, vil jeg nu undersøge værdiaspektet, for at finde ud af, om jeg kan koble et værdibegreb på de digitale domæner. Jeg vil starte ud med at undersøge virksomheders værdi ved hjælp af deres værdikæder, for at få en overordnet forståelse for, hvad værdi er i en virksomhed.

Værdikæden

Værdikæden er den primære værdi hos enhver virksomhed og et svar på, hvordan værdi skabes fra de indledende processer til det færdige produkt samt, hvordan denne værdi er konkurrencedygtig (Christiansen et al. 2002: 24). Michael E. Porter har udformet en model, der beskriver de forskellige aktiviteter der er i forbindelse med tilblivelsen af et produkt.



Virksomhedens værdikæde (Christiansen et al. 2002:24)

Der findes ifølge Porter to forskellige former for drift i en virksomhed; primæraktiviteter og støtteaktiviteter, der i alt består af ni aktiviteter. Primæraktiviteterne er de aktiviteter en virksomhed har direkte forbindelse til et produkt, der sælges af virksomheden, hvorimod støtteaktiviteterne er med til at sørge for at produktionen kan fortsætte. Værdikæden der ses ovenfor, er opbygget på den måde, at primæraktiviteterne er nederst og inddelt vertikalt, mens støtteaktiviteterne er øverst og inddelt horisontalt. Inddelingen er en illustration der skal vise, hvordan støtteaktiviteterne er til stede under hele produktionen, og at alle disse støtteaktiviteterne er vigtige for at der kan skabes et værdifuldt produkt. De forskellige aktiviteter skal dog ikke ses hver for sig, men mere som et samlet system; ved at tilpasse aktiviteterne og forstå, hvordan ændringer i en aktivitet kan forandres, kan en virksomhed opnå en markant konkurrencefordel (Christiansen et al. 2002: 25).

Gennem foreningen af primær- og støtteaktiviteterne producerer virksomheden et produkt, hvor værdien er højere end den

som klovn blev valgt fra, da det som nævnt er ord der er valgt fra i 1973, hvor betydningen nok var en anden end i dag. Rokeach så ordet klovn som værende negativt, men jeg ser det i dag som en person der er fjollet, hvilket jeg personligt ser som et positiv karaktertræk.

De terminale værdier blev valgt fra en blanding af to grupper og deres valgte udsagn om værdier. Den ene gruppe var 30 kandidatstuderende i psykologi, og den anden var interviews af 100 voksne individer fra en storby, der alle havde fået en forklaring af, hvad terminal værdi var. På samme måde som ved de instrumentelle værdier, blev ord der var synonyme valgt fra, men også udtryk som ikke var egentlige terminale værdier, for eksempel student, blev fjernet fra listen til fordel for eksempelvis ordet visdom, der endte ud i de 18 terminale værdier.

Digitale terminale og instrumentelle værdier

Min tilgang til Rokeachs værdiundersøgelse, er at se på, hvordan de udtryk som folk værdisatte højst, ville stemme overens med de værdier folk ville sætte højst på de digitale domæner, som Pine og Korn definerer den digitale verden ud fra. Måden jeg gør det på, er ved at tage en gruppe mennesker, og sætte dem sammen for at diskutere, hvilke fem af de henholdsvis terminale og instrumentelle værdier gruppen ville vægte højst, når de bruger en digital platform.

Jeg valgte at bruge en gruppe med tre kvinder⁸, der alle havde cirka samme alder, og til dagligt brugte meget tid sammen, for derved at få et socialt betinget resultat, som Rokeach siger, ville være tilfældet, hvis alder, køn og politiske holdninger er nogenlunde ens. Med forbehold for at kvinderne var lidt forskellige, fandt de i løbet af 10 minutter både ud af, hvilke terminale og instrumentelle værdier der var vigtige for dem, når de brugte en digital platform. Rokeach siger også selv at:

⁸ Interviewet kan høres her: <http://dl.dropbox.com/u/876535/Interview.wma>

