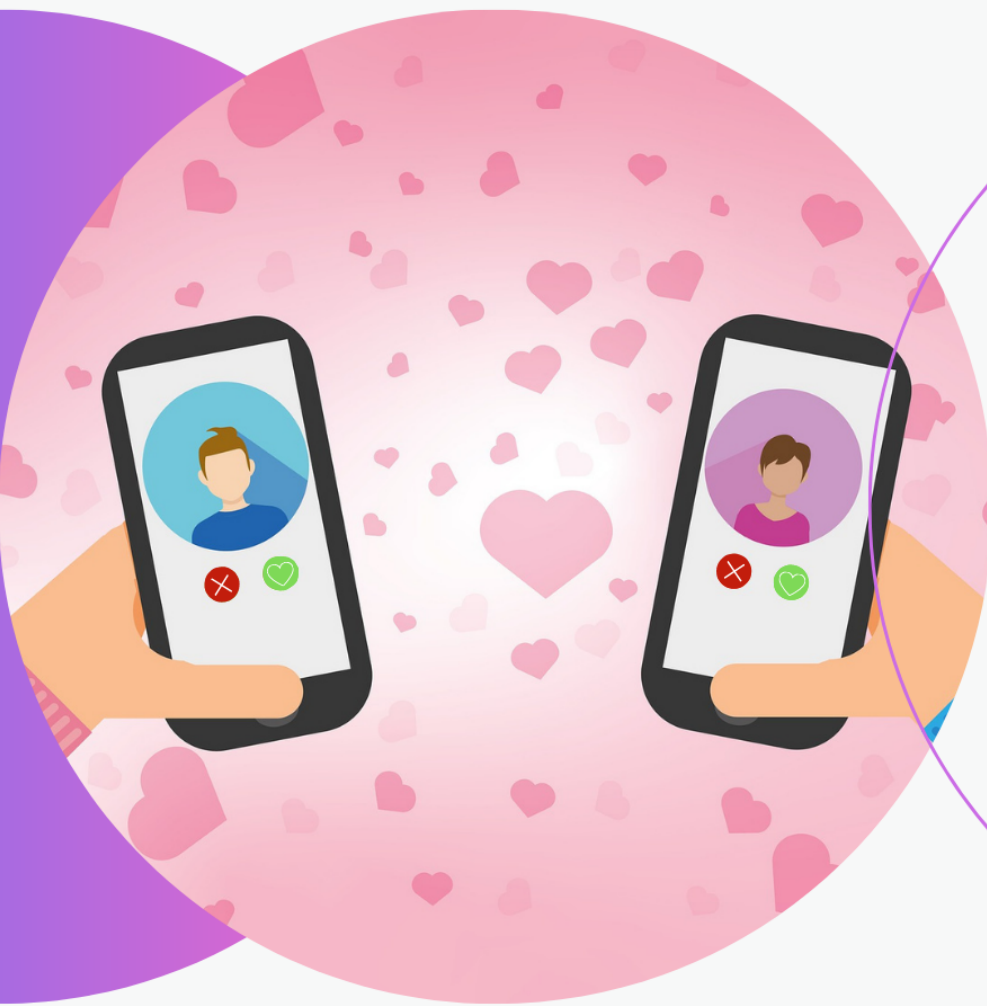


Roskilde Universitet

Humanistisk-teknologisk bachelorprojekt

DATING I DEN DIGITALE TIDSALDER

af Catharina Leth Andersen (71416) & Stine Juul Christensen (71756)



Gruppe: S2325625455

Afleveringsdato: 1. juni 2023

Vejleder: Raluca Alexandra Stana

Abstract

This project aims to cover the field of online dating by focusing on one specific dating app: Tinder. It seeks to examine how the dating app is structured by looking at its interface, hereby the different affordances it provides for a potential user. This knowledge will be combined with a theoretical perspective to investigate normative narratives that are unconsciously built into a dating app such as Tinder. Specific knowledge about Tinder and the chosen theoretical perspective will be the groundwork for an analysis and discussion about what consequences the normative approach can have for people who are dating or intend to do so. First, technofeminism by Judy Wajcman, will be introduced. This theory will be used to discover how feminism and technology are essential tools for each other which can be used towards designing more inclusive technological solutions. Secondly, critical design theory, more specifically the article; 'The politics of the interface', by Cynthia Selfe and Richard Selfe will be introduced with the purpose of discovering how interfaces are designed with a specific narrative where cultural and ideological perspectives can be revealed. Also, theoretical concepts by Donna Haraway will be introduced and applied throughout the project. Furthermore, the conceptual model 'trin-modellen' wished to uncover Tinders unintended effects on its users and the underlying technological tools which will be covered with the use of visual models. Based on this, the project has unpacked assumptions and discovered that the technology can be a product of cultural, historical, and social assumptions which can be revealed in the design of the interface, hereby implemented affordances. These assumptions can be assumed to have an impact on the users ability to express themselves and create relations to others.

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	1
1.1. Emnet	2
1.2. Problemformulering og arbejdsspørgsmål	3
1.3. Formålet med projektet	3
1.4. Sekundær data	3
1.5. Begrebsdefinitioner	5
1.6. Projektets struktur	6
1.7. Semesterbinding	7
1.7.1. Design og konstruktion	7
1.7.2. Teknologiske systemer og artefakter	7
1.7.3. Subjektivitet, teknologi og samfund	7
2. Teoretisk baggrund	8
2.1. Datingapps	8
2.1.1. Gitter	9
2.1.2. Swipe	10
2.1.3. Geoplacering	10
2.1.4. Tinder	11
2.2. Teknofeminisme	16
2.3. Kritisk designtænkning	18
2.4. Donna Haraway	19
3. Metodologiske overvejelser og metode	20
3.1. Epistemologi	20
3.2. Teoretisk perspektiv	20
3.3. Metodologi	23
3.4. Metode	24
3.4.1. Kvalitativ metode	24
3.4.2. Trin-modellen	24
3.4.2.1. Trin 3: Teknologiens utilsigtede effekter	25
3.4.2.2. Trin 4: Teknologiske systemer	25
3.4.2.3. Trin 5: Modeller af teknologier	25
4. Afgrænsning	25
5. Analyse	26
6. Diskussion	33

7. Konklusion.....	36
Litteraturliste	1
Bilag	4

1. Indledning

"...dating has changed more in the past two decades than in the previous 2,000 years, thanks to the explosion of matchmaking sites such as Tinder, OKCupid, and Bumble." (Thompson, 2021). Brugere strømmer til datingapps og -hjemmesider, hvor de kan online date (Danmarks Statistik, 2020). Der er mange forskellige valgmuligheder, når det kommer til, hvilken platform man vil date på. Der er både apps og hjemmesider, herunder findes blandt andre Dating.dk, Tinder, Happn, Scor.dk, Bumble eller Grindr. Selve datingoplevelsen kan variere alt efter, hvilken platform eller socialt medie der anvendes. På hjemmesiden Dating.dk kan man oprette en profil og skrive til andre brugere, og på apps såsom Tinder skal man matche med en anden bruger for at kunne kontakte denne. De mange forskellige sider og apps promoverer sig på mange forskellige måder – på Scor.dk er det muligt at være anonym og sexdate (SCOR ApS, 1998), via Happn kan man date personer, der lige er gået forbi en (HAPPN, 2014), på appen Bumble er det muligt at søge efter romantiske-, venne- eller forretningsrelationer (Bumble, 2014), og Grindr er forbeholdt queers, hvor det tilsvarende er muligt at finde et hookup og netværke (Grindr LLC, 2009) – mulighederne er mange.

Hver tiende i den danske befolkning anvender datingtjenester eller -apps til at søge efter en partner (Tassy et al., 2022). Dertil er der 15,3% af danskerne, der søger efter sexpartnere på internettet (Frisch et al., 2019). Datingtjenester har formået at afstigmatisere dét at finde sin partner online, hvorfor det i dag er helt normalt og ikke længere skamfuldt at date online, som det tidligere har været (Cohen, 2022). Qua teknologiudviklingen flettes sociale medier og digitale teknologier i højere grad sammen med vores private og intime liv. Derfor er dating via en datingapp ikke bare blevet mere normalt, men det er også blevet en integreret del af brugernes hverdag: *"...folk sidder på toilettet eller i bussen og swiper. Det er sjovt og vanedannende, og det er også almindeligt at sidde sammen med venner og veninder og swipe sammen."* (Cohen, 2022). Men datingapps er ikke bare platforme, hvor vores intime relationer kan udspille sig på – for teknologien i sig selv har også en indvirkning på, hvordan vores interaktioner og relationer med andre mennesker former sig. Det er udbredt, at teknologi og mediedesign anses som værende neutral, men bag det ligger bestemte kulturelle og historiske værdier, som påvirker det og bevirker, at det langt fra er neutralt (Andreassen et al., 2020).

Der hersker en idé om, at romantiske relationer og dét at finde en partner skal ske tilfældigt for at være ægte romantik. Men her går datingtjenester ind og bryder med den forståelse. Specielt

datingapps er systematiserede, baseret på algoritmer og præget af designets konstruktion, hvilket gør, at møderne blandt brugerne ikke bliver tilfældige møder. Kærligheden, intimiteten, relationerne og kommunikationen bliver medieret (Cohen, 2022). Teknologien i sig selv har altså en stor indvirkning på, hvordan brugere udtrykker og udfolder sig på disse sociale medier, hvilket får en betydning for, hvordan de møder andre brugere og danner relationer.

Men hvad er det, der gør, at nogle lykkedes med at danne meningsfulde relationer – eller bare lykkedes med at danne den form for relation, som de havde intention om? Og er der nogle, der ikke lykkedes med brugen af datingapps? Hvem er de forskellige brugere, og hvilke elementer spiller ind, som gør, at det er forskelligt, hvorvidt man lykkedes med en datingapp? Ligger det i teknologien og designet heraf, eller er der underliggende antagelser om mennesker, normer, intimitet, relationer, seksualiteter og lignede indkodet i teknologien, som sætter begrænsninger? Disse spekulationer vil ligge til grund for projektets undersøgelse af, hvilke betydninger de bagvedliggende kulturelle og historiske værdier har for personer, der dater.

1.1. Emnet

Den konstante teknologiske udvikling resulterer i, at mennesker bliver mere kollaborative, mobile, globale, digitale, interaktive og hyper-connected gennem sociale verdener (Winner, 1986). Teknologien bidrager til en opløsning af tid og sted, hvilket giver den enkelte mulighed for konstant at kunne deltage i sociale online fællesskaber samt kommunikere med andre på tværs af fysiske grænser. Disse muligheder må derfor være baggrunden for, at teknologien i dag spiller den større rolle i vores liv, når det gælder, hvordan vi søger efter romantiske relationer (Andreassen et al., 2020). Udviklingen af teknologi er baseret på historiske fortællinger og sociale rammer, hvorfor det kan antages, at det samme kan være tilfældet ved en teknologi til dating. Når fortiden indkodes i nye teknologiske løsninger, udgør det en risiko for, at teknologien bevirker til reproduktion af bestemte synspunkter, hvor normer og bestemte forestillinger indkodes. Derved kan teknologien forekomme uhensigtsmæssigt for potentielle brugere. Som et modsvar til udviklingen af uhensigtsmæssig teknologi er feminismen et interessant politisk værktøj, som gør det muligt at belyse teknologiens indkodede skævheder og reproduktion af ulige magtstrukturer, som ikke tilgodeser minoriteter og alt det, der afviger fra den normative fortælling (Wajcman, 2004).

1.2. Problemformulering og arbejdsspørgsmål

Ovenstående beskrivelse af projektets emne samt undren leder til følgende problemformulering samt arbejdsspørgsmål, som forsøges at blive besvaret i de kommende afsnit:

Hvilke forestillinger om brugere, der dater, er indkodet i en udvalgt datingapp, og hvilken betydning kan de have for personer, der dater?

Arbejdsspørgsmål 1: Hvad er teknofeminisme?

Arbejdsspørgsmål 2: Hvad er kritisk designtænkning?

Arbejdsspørgsmål 3: Hvad er en datingapp?

Arbejdsspørgsmål 4: Hvordan fungerer en udvalgt datingapp, og hvilke muligheder tilbyder den til brugeren?

Arbejdsspørgsmål 5: Hvilken betydning får selve designet af en udvalgt datingapp for brugernes muligheder herpå?

1.3. Formålet med projektet

Formålet med projektet er at undersøge, hvordan en bestemt datingapp fungerer og belyse, hvilke muligheder denne tilbyder brugeren. Hertil vil projektet belyse, hvilke affordances, der kommer til udtryk ved den valgte teknologi, samt hvordan interfacet kan bevirke til at skubbe brugere i bestemte retninger og forme selve datingpraksissen. Dette vil blive analyseret og diskuteret videre med formålet om at udlede, hvorvidt teknologien er udviklet på baggrund af bestemte forestillinger om de personer, der dater, herunder hvilke informationer der anses for værende vigtige at prioritere, når relationer skabes. Projektet er udarbejdet med udgangspunkt i feltet 'Science, Technology and Society' (STS), hvor formålet er at forstå, hvordan teknologien bliver et indgroet element i en social sammenhæng, hvilket gøres ved en kritisk tilgang til designet af teknologien og dens tilhørende muligheder.

1.4. Sekundær data

I 2016 lavede fire studerende, fra henholdsvis Queen Mary University of London, Sapienza University of Rome og Royal Ottawa Health Care Group, en undersøgelse af Tinder med fokus på heteroseksuelle mænd og kvinders brug af appen samt opførsel derpå (Tyson et al., 2016). Undersøgelsen er udarbejdet med udgangspunkt i den binære kønsforståelse mand/kvinde. For at undersøge kønnes adfærd oprettede de en række fiktive profiler, som blev placeret i London. Disse profiler blev oprettet til formål for at undersøge, hvordan andre brugere ville

interagere med dem. Med data fra omkring en halv million brugere fandt de, at der var ret forskellige tendenser i forhold til matches mellem de to køn. I grove træk fandt de frem til, at kvinder har en tendens til at være mere selektive i forhold til, hvem de synes godt om, hvilket fører til, at mænd hungrer efter matches og “udsultes”. Mænd er derimod mere imødekommende i deres datingpraksis og synes godt om en langt større andel af kvinderne (Tyson et al., 2016). Helt konkret oprettede de nogle simple brugere, der skulle afspejle den almene bruger på Tinder. Disse blev oprettet på baggrund af foreløbige målinger og observationer. Formålet med denne metode var at reducere variabler for ikke at ende med sammenblandet og utydelige resultater. Derfor oprettede de profiler med begrænsede variabler, hvor profilen blot bestod af ét ansigtsbillede og ikke havde en biografi. Et billede af blot ansigtet skulle bevirke, at de, der så profilen, ikke fik yderligere information at forholde sig til fra enten påklædning, baggrund eller lignende, da dette ville kunne lede til antagelse om blandt andet indkomst eller uddannelse. De brugte udelukkende det, de selv betegner som kaukasiske billeder med formålet om at undgå de komplikationer, som racehomofili kan medføre (Tyson et al., 2016). Billederne, som de brugte, blev beskrevet og opstillet i følgende tabel:

Profile	#Likes	#Matches
male-stock-1	43290	238
male-stock-2	44543	309
male-stock-3	43255	338
female-stock-1	6631	682
female-stock-2	10550	1109
female-stock-3	5652	577
male-no-pic	47695	79
female-no-pic	9554	610
male-account-disabled	71207	109
female-account-disabled	10526	936
male-real-1pic	86440	234
male-real-3pic	79936	1568
female-real-1pic	9337	1681
female-real-3pic	10030	2319

TABLE I
OVERVIEW OF MEASUREMENT PROFILES

Overblik over de analyserede profiler (Tyson et al., 2016, tabel 1).

Profilerne, der indeholder ordet ‘stock’ i titlen, er oprettet med et billede, der ikke er underlagt ophavsret, og disse profiler har blot ét billede. De profiler, der har ordet ‘no-pic’ i titlen, har intet billede, og profilerne med ordet ‘account-disabled’ indeholder et billede, der siger, at profilen er blevet deaktiveret. Alle profilerne havde alderen 24 år, da det viste sig, at det var den hyppigst observerede alder, ifølge de studerendes tidligere data og observation på appen (Tyson et al., 2016).

Da alle profilerne var oprettet, lavede de en software, der registrerede alle tilgængelige profiler inden for en radius på 100 mil, hvoraf alle fik et 'like'. Herefter registrerede de matches, beskeder og tidspunkter. Dertil bemærkede de, at de kvindelige profiler gav færre likes end de mandlige, hvilket skyldtes Tinders automatiske begrænsning for brugere med et for stort antal matches (Tyson et al., 2016).

Dette resulterede i, at de fik indsamlet data fra 230.000 mandlige profiler og 250.000 kvindelige profiler. Denne data blev brugt til en masse forskellige analyser i forhold til tid, antal matches over tid, antal af matches per profil, antal modtaget beskeder, længden af disse beskeder, alder eller biografier.

Hovedkonklusionerne fra rapporten blev, at mandlige brugere 'liger' et langt højere antal profiler, end kvindelige brugere gør. Der blev også observeret tendenser, der viser, at kvindelige brugere har større tilbøjelighed til at starte en samtale via chat-funktionen, og at kvinder er mere selektive i deres datingpraksis og med likes, mens mænd ikke er så selektive, derimod filtrerer de deres matches efter et match er opnået. Undersøgelsen viste samtidig, at elementer som profilbilleder, biografier og lignende kan øge den enkelte brugers evne til at opnå matches (Tyson et al., 2016).

Denne rapport vil hovedsageligt fokusere på forskellen mellem antallet af likes og matches afhængigt af køn i forhold til denne undersøgelse.

1.5. Begrebsdefinitioner

Affordance

Begrebet affordance forstås som *"...en fællesbetegnelse for det specifikke teknologiske design i et medie/ applikation, som inviterer (eller bremser) brugerens interaktion med den enkelte medieplatform."* (Andreassen et al., 2020, s. 162). Ordet affordance anvendes til at beskrive de udvalgte elementer, som er indkodet i designet, og som er det, brugere bliver mødt af, når de interagerer med en teknologi, der har en grænseflade.

Artefakt

Ordet artefakt anvendes om menneskeskabte genstande, som er anderledes fra genstande skabt gennem naturlige processer (de Vries, 2016). Følgende ord kan have samme betydning; ting, redskab eller værktøj. I projektet anvendes ordet hovedsageligt om teknologiske artefakter skabt mod at løse et behov.

Data

Ordet data er også det, der betegnes som biodata og anvendes om en samlet betegnelse for de informationer, en bruger giver om sig selv på en datingprofil. Det er kvantificerbare informationer, som kan anvendes til at klassificere og sammensætte brugere på. Det er samtidig det, som er med til at definere brugeren, da det er herigennem, at interesser, livsstil eller datingmål kommer til udtryk. Herved bliver både data, biodata og information brugt til at beskrive det samme.

Interface

Et interface er det visuelle, som personer mødes af, når de interagerer med en teknologi. Et andet ord, som også bliver brugt til det samme, er den danske forståelse brugergrænseflade eller grænseflade, hvilke bliver anvendt for at skabe variation i sproget.

Et interface kan bestå af forskellige indkodede komponenter, som bevirker, at brugeren aktivt interagerer med en teknologi.

Like

Ordet 'like' anvendes om det samme som at tilkendegive, at en bruger er interesseret eller synes godt om en anden bruger. I projektet bliver et like også forstået som, at en bruger aktivt tilvælger en anden bruger på en datingapp, herved enten ved at trykke på en 'knap' på interfacet eller 'swipe' til højre.

Praksis

En praksis skal forstås som det at udføre en handling eller interagere i en konstellation, hvor sociale forståelser og regler bliver skabt (Halkier & Jensen, 2008). I projektet anvendes ordet praksis om dét at udføre bestemte handlinger i forbindelse med at date. Herunder opstår social interaktion og forståelse gennem en datingpraksis.

1.6. Projektets struktur

Følgende afsnit er en forklaring af projektets opbygning, som skal give anledning til en bedre oversigt samt skabe forståelse for projektets helhed.

Ovenstående afsnit har introduceret det undersøgende emne, problemfeltet, formålet og den sekundære data, som projektet vil tage udgangspunkt i. Dette danner baggrund for de kommende afsnit, som har til hensigt at uddybe det, der allerede er blevet introduceret. Først vil den teoretiske baggrund samt de metodologiske overvejelser og metoder blive introduceret og

redegjort for. Disse afsnit skal tilsammen danne grundlag for det, som projektets analyse, diskussion og konklusion skal tage udgangspunkt i. Det er også her, at projektets teoretiske retning og perspektiv bliver tydeliggjort, hvilket vil lægge grund for udarbejdelsen. Projektets analyserende del vil belyse de allerede introducerede resultater fra den sekundære data, som skal anvendes til videre diskussion. Slutteligt vil projektet rekapituleres i det konkluderende afsnit, hvor problemformuleringen vil besvares med udgangspunkt i foregående afsnit, som alle har dannet grundlag for en potentiel konklusion på problemformuleringen, der blev introduceret i projektets indledning.

1.7. Semesterbinding

Bachelorprojektet er udarbejdet inden for det humanistisk-teknologiske område, hvor tre faglige dimensioner er inddraget.

1.7.1. Design og konstruktion

Den første dimension, som projektet har implikationer af, er 'Design og konstruktion'. Denne dimension kommer til udtryk ved, at der tages udgangspunkt i en teknologi herunder, at projektet forholder sig kritisk ved at undersøge, hvordan denne teknologi er designet, og hvem den er designet til. Mere specifikt kommer det til udtryk gennem projektets anvendelsen af kritisk designtænkning. Derudover har denne dimension bidraget til viden om redskaber inden for kreativt design såsom affordance, herunder med fokus på de tiltænkte effekter ved at designe en teknologi med fokus på affordances.

1.7.2. Teknologiske systemer og artefakter

Den næste dimension, som kommer til udtryk i projektet, er 'Teknologiske systemer og artefakter'. Denne dimension har særligt været relevant ved at anskue en datingteknologi fra et mere teknisk perspektiv, hvortil trin-modellen er blevet inddraget og anvendt som et grundlæggende beskrivelsesværktøj.

1.7.3. Subjektivitet, teknologi og samfund

Afslutningsvis er dimensionen 'Subjektivitet, teknologi og samfund' blevet inddraget som fundament for dét at undersøge en teknologi i et samfundsmæssigt perspektiv, herunder med målet om at belyse, hvilke uhensigtsmæssigheder en teknologi kan have både for den enkelte bruger og for sociale praksisser og forståelsen af fænomener. Tilsvarende er det med dette udgangspunkt, at samfunds- og socialkritiske teorier som teknofeminisme og situeret viden er

blevet valgt. Denne dimension kommer også til udtryk ved, at projektets emne bevirker til diskussion over anvendelsen af en teknologi, som kan anskues som værende socialt acceptabel i befolkningen grundet tidligere nævnt statistik.

2. Teoretisk baggrund

Afsnittet består af en redegørelse for de udvalgte teorier, som anvendes i projektet. Først vil der blive redegjort for, hvad datingapps er, hertil vil der følge en redegørelse for en specifik app: Tinder. Dernæst vil der blive redegjort for teknofeminisme med udgangspunkt i Judy Wajcmans forklaring af begrebet. Afslutningsvis vil der blive redegjort for kritisk designtænkning og teori af Donna Haraway, der danner baggrund for det teoretiske perspektiv, som projektet ønsker at tage udgangspunkt i.

2.1. Datingapps

Online datingapps er tjenester, der kan tilgås gennem en online applikation via en smartphone eller lignende device. Datingapps har et ry for at være risikostyringsteknologier, der giver en særlig mulighed for at organisere livets usikkerheder til kontrollerbare muligheder (Holt et al., 2020). Ved at anvende beregningsteknikker afgør datingapps, hvorvidt man er et match eller ej. Disse mindsker "risikoen" for ansigt-til-ansigt kommunikation med fremmede, samtidig gives der et indtryk af algoritmisk sikkerhed og objektivitet (Holt et al., 2020). Et grundlæggende aspekt ved teknologien er de bagvedliggende foranstaltninger, der garanterer, at man som bruger kan stole på, at den person, der er bag en bestemt online profil, er den, som personen udgiver sig for at være. Dog er teknologiens risikoreducerende strategier i forhold til at matche mennesker underlagt andre risici for sikkerhed såsom datalæk eller andre sikkerhedsgrene. Derved er der også indlagt faktorer i datingapps, der truer brugerens privatliv og sikkerhed (Holt et al., 2020). Datingapps inkorporerer på den ene side idéen om held ved at matche med en anden person gennem teknikker såsom placering og tidsmærkning. På den anden side er teknologien afhængig af vanedannende teknikker, hvor brugeren kan zone ud og indgå i et miljø, hvor usikkerhederne ved matchmaking er håndterbare i kontrast til livets større usikkerheder. Datingapps er derfor ikke kun designet til at hjælpe brugeren med at navigere sikkert i søgen efter relationer, men også til at koble brugere til et vanedannende brugsmønster, hvor søgningen alene er kilde til fornøjelse (Holt et al., 2020).

Bibeholdelsen af teknologiens element om usikkerhed bliver især tydeliggjort i designet af infrastruktur og grænseflade, som i flere tilfælde anvender elementer af gamification.

Der eksisterer altså visse usikkerheder inden for online dating, som giver anledning til at invitere, dyrke og udnytte brugerne, hvorfor datingverden i stigende grad befinder sig på linje med andre digitalt medierede områder, hvor usikkerhed er en central faktor såsom ved gambling eller finans (Holt et al., 2020).

Ser man på datingapps på et infrastrukturelt niveau, er datingapps organisatoriske teknologier, der taler ind i platformskapitalismens logik, hvor brugerne indlejres i større platformsøkonomier gennem datamæglere, annoncører og sociale medieplatforme, men samtidig indlejres de også i komplekse algoritmiske og teknologiske infrastrukturer, der er egnede til at arbejde med og mildne usikkerhed (Holt et al., 2020).

Datingapps' algoritmiske og agile infrastrukturer bliver fremhævet som selling points, hvorfor teknologien giver et indtryk af forbedrede datingmuligheder. Datingapps bliver derved fremstillet som fleksible organisatoriske teknologier, der har til formål at organisere, og som optimerer datingprocesserne samt giver mulighed for at bortfiltrere uønskede relationer og bevirker informationssøgende adfærd (Holt et al., 2020).

Datingapps opererer ved hjælp af visuelle elementer og giver brugeren en haptisk oplevelse. Dette kommer til udtryk i teknologiens kulturelle teknikker, som enten kan være elementer såsom 'gitter', 'swipe' eller 'geoplacering', eller en kombination af alle (Holt et al., 2020). Disse vil blive uddybet i følgende tre underafsnit.

2.1.1. Gitter

Gitteret er den klassiske måde, hvorpå man organiserer information for at skabe orden i kaos og er blevet brugt i mange århundreder. Gitteret, som kulturel teknik, fremstår som et organiserende redskab til at vise og se daterbare emner i flere forskellige datingapps. Grindr bruger gitteret som teknik til at organisere profiler langs vandrette og lodrette akser i en gitterstruktur, som viser indhold i en visuel fremtoning (Holt et al., 2020). Det giver brugeren et overblik over daterbare emner i en thumbnail størrelse, hvilket kan blive scrollet igennem og klikket på ved interesse. Ved at præsentere potentielle partnere i et gitter, giver det brugeren en følelse af overblik og kontrol. Dog giver denne form for display af brugere ikke det fulde overblik. I stedet konfigurerer gitteret beregningsteknologier, som er potentielt grænseløse, hvilket også bliver brugt som et selling point, da det tilbyder ubegrænset information, som brugeren kan søge efter og samtidig fare vild i – nærmere blive afhængig af (Holt et al., 2020).

2.1.2. Swipe

Swipet fungerer anderledes end gitteret og kan anses som en fysisk handling, der enten skubber en anden profil væk eller trækker den tættere. Dog kan bevægelsen også ses som en kærlig bevægelse, hvor fingeren kærtegner den profil, som bliver swipet henover. Ingen af disse betydninger blev tillagt handlingen, da swipet blev introduceret i datingapps af Tinder (Holt et al., 2020).

Tinder introducerede swipet med formålet om at gøre online dating hurtigt, behageligt, intuitivt og fysisk. Skaberne af Tinder ville især transformere online dating fra at være en besværlig kognitiv opgave til at være en mere kropsliggjort tilstand af sjov. Swipet tilføjer dermed haptiske teknikker og gamification til digitalt medierede flirts samtidig med, at det øger tempoet i online dating ved at fokusere på fysiske gestusteknikker fremfor kun at fokusere på grænseflader med knapfunktion (Holt et al., 2020). Swipet forenkler brugerens oplevelse ved at præsentere færre muligheder på én gang – funktionens simpelhed og dens binære ja eller nej mulighed tilsidesætter og udskyder alle de nuancer, der er ved et socialt møde til fordel for en simpel gestus, der frigiver både energi og tid.

Men dét, at swipet frigiver tid, betyder ikke, at brugeren bruger sin tid på andet, derimod skaber swipet en trang til at blive ved med at swipe, hvorfor denne funktion og aktivitet er så magtfuld og fastholder brugeren i søgen efter 'hvad sker der nu' (Holt et al., 2020).

2.1.3. Geoplacering

Geoplacering er en integreret del af mange mobile datingapps, der muliggør social interaktion ud fra antagelsen om, at fysisk nærhed er et tegn på fælles grundlag for en potentiel kærlighedsrelation. Den kropsliggjorte oplevelse af det midlertidige mobile kort fremhæver måder, hvorpå usikkerheden ved søgen bliver samlet som et rumligt og tidsmæssigt aspekt i disse apps (Holt et al., 2020). Geoplacering som funktion bliver anvendt på forskellige måder alt efter, hvilken datingapp der kigges på. På Tinder og Grindr kan man få notifikationer eller angivet afstanden, målt i kilometer, af en given profil i forhold til egen placering. Bumble giver en generel indikation af hvilken region, hvilket område eller hvilken by, man befinder sig i. Og Happn lokaliserer, ved hjælp af et kort, hvor man har krydset veje med et potentielt match. Disse apps adskiller sig fra hinanden i, hvordan de opdaterer placeringen – det vil sige, at for nogle apps skal man åbne appen for, at den opdaterer placeringen, mens andre sporer en og gør det uden, at man bemærker det (Holt et al., 2020).

Der er to centrale funktioner i datingapps' geoplaceringsfunktion. Den ene funktion er elementet om fysisk nærhed, der er en matching-teknik, som skaber tiltrækning mellem brugeren og en

potentiel partner. Den anden funktion er den geografiske placering, der som en berettiget teknik giver et incitament om at stole på en given online profil, da den geografiske placering som data opfattes mindre bevidst performativt end profilbilleder og tekst (Holt et al., 2020).

Det er i det sårbare rum mellem begær efter det ukendte og angsten for implikationer af det ukendte, at geoplacering, som en kulturel flirte-teknik, kan håndtere usikkerhed.

Geoplacering som teknik afgrænser en sammenhæng mellem at søge efter identifikation med en fremmed, som man ønsker at danne en relation med, og til at sikre sig, at den fremmede kan stoles på, og at efterlade nok plads til performativitet fra en selv og den potentielle partner til at give mulighed for følelsen af legende interaktion. Dette tekniske aspekt tillader altså pladsen til den rette mængde usikkerhed for at gøre oplevelsen tillokkende og samtidig sikre mod eksponering for uønskede risici (Holt et al., 2020).

Gitter, swipe og geoplacering som tekniske funktioner kan derfor anses som at muliggøre og forme organisering af relationer på måder, hvor usikkerheden håndteres ved at tillade, at usikkerhed bliver holdt på et niveau, hvor den kan fungere på en produktiv måde for yderligere interaktion.

Datingapps er derfor en del af en bredere tendens inden for optimering med hensyn til at organisere forskellige aspekter af livet. Disse bliver ofte indskrevet i narrativer om moralsk svækkelse, hvor interaktion med et andet menneske er ved at udvikle sig til at være kendetegnet ved kalkulatv kommodificering eller overfladisk gamification (Holt et al., 2020).

2.1.4. Tinder

Tinder er en global online datingplatform, der blev lanceret i 2012 og er sidenhen blevet verdens mest populære datingapp med sine over 55 milliarder matches (Match Group, LLC, 2023).

Tinder blev målt til at have over 75 millioner aktive brugere i 2022 på tværs af kloden (Iqbal, 2023). Datingappen anses primært som værende for heteroseksuelle. Selvom andre seksualiteter også er velkomne, er der dog flest heteroseksuelle brugere (Tyson et al., 201).

Tinder er en gratis datingplatform, der kan downloades som mobilapplikation eller tilgås via en webbrowser og er tilgængelig i flere end 190 lande på mere end 40 forskellige sprog (Match Group, LLC, 2023). Tinders funktioner giver mulighed for at oprette en profil, hvorefter brugeren via en swipe-funktion til højre, der tilkendegiver et 'synes godt om', kan danne matches med andre brugere, der har swipet til højre ved brugerens profil. Ved et swipe til venstre ignorerer brugeren den pågældende profil, der vises, og der synes dermed ikke godt om denne – dette tilkendegiver i hvert fald ikke interessen i et match. For at få et match med en anden bruger

skal begge brugere derfor swipe til højre og synes godt om hinanden, før det kan lade sig gøre (Match Group, LLC, 2023). Når to brugerprofiler har syntet godt om hinanden og derved fået et match, kan de interagere med hinanden via chat-funktionen i appen.

Foruden swipe-funktionen forbinder Tinder profiler via en placeringsbaseret teknologi, der bidrager til at finde potentielle matches ud fra de køns-, afstands- og orienteringsfiltre, som brugeren selv har indstillet (Match Group, LLC, 2023). Tinders tekniske funktioner er altså en kombination af funktionerne swipe og geoplacering, som er beskrevet ovenfor.

For at datingappen skal fungere, har Tinder brug for brugerens præcise geoplacering, det vil sige højde- og breddegrad, fra brugerens enhed. Brugeren skal give samtykke til, at Tinder kan indsamle denne data. Indsamlingen af brugerens geoplacering kan ske i baggrunden, også når brugeren ikke bruger tjenesten, hvis tilladelse gives til dette. Geoplaceringen bliver rapporteret til Tinders server, som returnerer med et udvalg af de profiler, der er inden for den angivne ønskede afstand, som brugeren har indstillet (Tyson et al., 2016). Afstandskriteriet kan strække sig op til 160 kilometer.

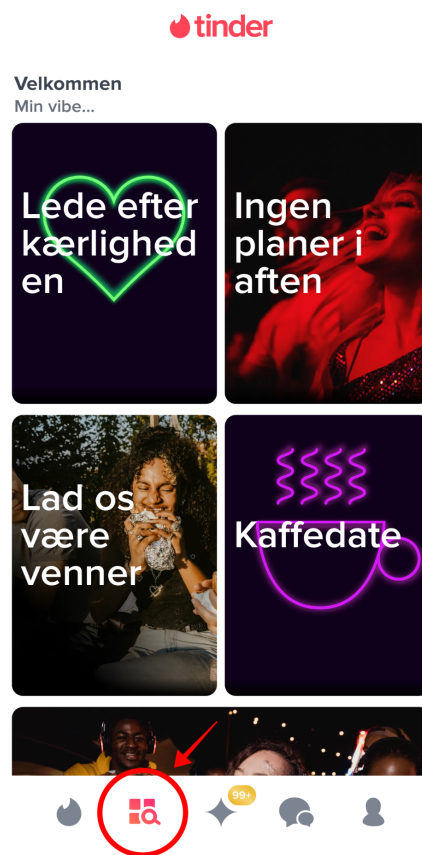
Hvis der ikke gives samtykke til indsamling af den præcise geoplacering, vil de tjenester, der beror sig herpå, derfor ikke være tilgængelige (Match Group, LLC, 2023). Det vil sige, at brugeren derved ikke har mulighed for at søge efter potentielle matches.

Tinder er baseret på førstehåndsindtryk, da brugeren kun bliver præsenteret for indholdet, der er på profilen, hvilket er en overfladisk præsentation af et eller flere profilbilleder, navn, alder og afstand. Dertil er der mulighed for at lave en kort bio eller indsættelse af interesser, hvilket er op til den enkelte bruger at fylde i, men der er ingen dybere beskrivelse eller karakteristik af det potentielle match. Brugeren bliver præsenteret for et billede af en brugerprofil, der er i nærheden og inden for den ønskede afstandsbegrænsning. På skærmen, i bunden af billedet, er der fem knapper, hvor to af dem indikerer de primære funktioner – ‘synes godt om’ eller ‘synes ikke godt om’. Disse knapper er visualiseret med et grønt hjerte og et rødt kryds. Efter et match kan to profiler som nævnt interagere med hinanden i chat-funktionen, men det er også hertil, at Tinders begrænsning går (Tyson et al., 2016). Der er ingen muligheder for at udveksle andre billeder end dem, der er tilgængelige for alle brugere på ens profil, brugerne kan heller ikke kontakte hinanden via opkald eller sende lydfiler til hinanden. Det er derfor en begrænset udgave af en datingoplevelse, der derfor også indbyder til andre relationer end kærlighedsrelationer. Appen kan, som Tinder selv beskriver det, blive brugt til at møde nye mennesker: *“Uanset om du er på udkig efter ægte kærlighed, en date til weekenden eller en uforpligtende samtale, vil du selvfølgelig gerne sikre dig,*

at du finder den app, der er helt rigtig for dig. Og det hele er ikke altid sort eller hvidt — når du gerne vil møde nye mennesker, står vi på Tinder klar til at hjælpe dig med vores spændende funktioner, der er designet til at gøre det umulige muligt.” (Match Group, LLC, 2023).

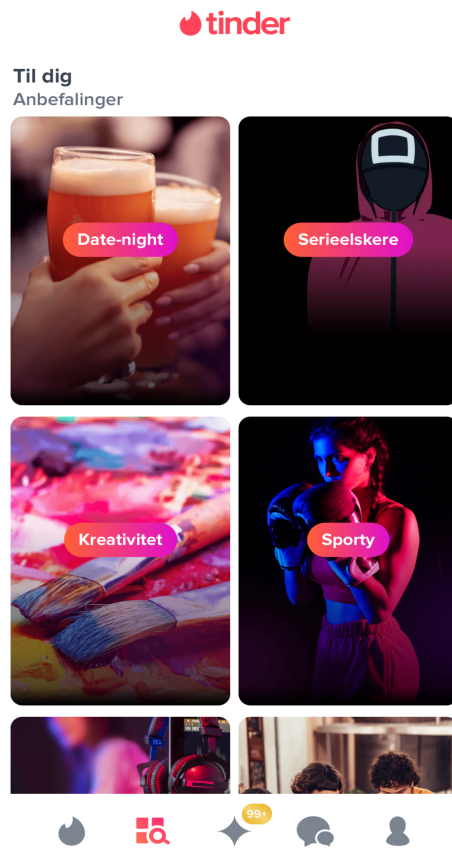
Tinder har udviklet sig gennem årene og har introduceret nye features, funktioner og koncepter, samt fjernet eller revideret tidligere funktioner. For omkring ti år siden kunne brugere tilføje stories til deres profiler på Tinder, som deres matches kunne se og kommentere på. Denne funktion er ikke længere tilgængelig, men i dag er der andre funktioner, som indbyder til kommunikation – eksempelvis ‘Swipe Night’. Swipe Night er et spil, hvor det gælder om at løse et mysterium sammen med andre Tinderbrugere. Efter spillet bliver de deltagende brugere inviteret til en ‘Hurtigchat’, hvor man kan kommunikere om spillet, og derefter bliver brugerne sendt videre til en stak med udvalgte match-anbefalinger af andre Tinder-brugere, som spillede Swipe Night, som man herefter kan gennemgå og swipe til højre eller venstre på. (Match Group, LLC, 2023).

Andre funktioner, der er blevet implementeret, er sorteringskategorier, der findes i explore i menubaren:



(Screenshot fra Tinder (2012))

Her er der blandt andet to funktioner, der bruger sorteringskategorier og er præsenteret i et gitter. Dette er 'Min vibe', som ses på billedet ovenover samt 'Anbefalinger', som kan ses på følgende billede:



(Screenshot fra Tinder (2012))

Under funktionen 'Min vibe' kan brugere tilmelde sig de forskellige forslag – eksempelvis kategorien 'Ingen planer i aften', hvorefter brugere kan matche med andre tilmeldte brugere og *"finde en, der er med på noget spontant"* (Tinder, 2012).

Under 'Anbefalinger' er brugere sorteret efter de interesser, grundlæggende oplysninger og livsstilsspørgsmål, som de selv har svaret på eller plottet ind under egen profil. I kategorien 'Kreativitet', vil man se et udvalg af brugere, der har registreret kreative interesser på deres profiler. Dette kan være: kunst, udstillinger, poesi, musik eller lignende (Tinder, 2012).

Disse funktioner giver brugere mulighed for at sortere blandt de mange profiler samt specificere sin søgen efter kategorier eller formål.

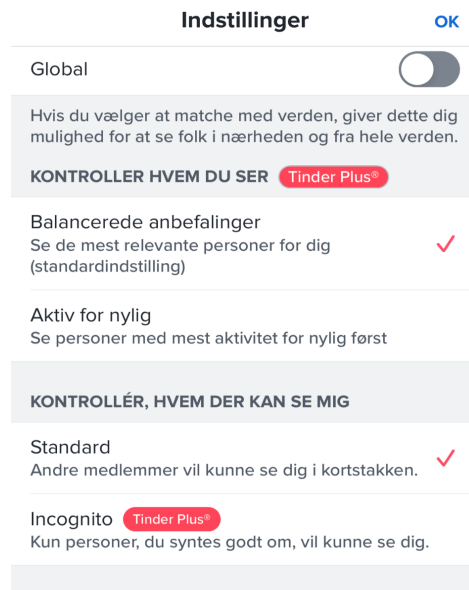
Har en bruger et bestemt formål på appen, kan dette også registreres, hvilket signalerer, at brugeren anvender appen til et bestemt formål eller er på udkig efter noget specifikt:



(Screenshot fra Tinder (2012))

Dette bevirker, at brugere selv kan signalere eget formål med brugen af appen, men derudover bevirker det også, at brugere kan være mere selektiv over for andre profiler, da de kan vælge at lade denne information være en afgørende faktor for, hvorvidt der swipes til højre eller venstre afhængigt af, om en anden profil søger noget, der matcher eget mål og ønske, eller ikke.

Tinder har dertil implementeret tilstanden, der hedder 'Incognito'. Det er en del af de mange tilkøbsmuligheder, som appen indeholder. Hvis abonnementet 'Tinder Plus' er tilkøbt, vil denne funktion være tilgængelig. Her får brugeren mulighed for at kontrollere, hvem der kan se brugerens profil, altså vil det kun være personer, som brugeren selv synes godt om, der vil kunne se profilen (Tinder, 2012).



(Screenshot fra Tinder (2012))

Denne tilkøbsmulighed og funktion giver brugeren en selvbestemmelse og form for kontrol over datingpraksissen, da brugeren i højere grad kan kontrollere, hvem der ser brugeren, hvorfor processen bliver mere selektiv.

Derudover er der andre tilkøbsmuligheder i form af abonnementer – disse er, udover 'Tinder Plus', 'Tinder Gold' og 'Tinder Platinum' og varierer i stigende grad i indhold og dertil prisniveau, hvor det dyreste koster 255 kr. om måneden og indeholder flest kontrollerbare muligheder (Tinder, 2012). Foruden disse abonnementer er der også mulighed for at tilkøbe 'Superlikes' eller 'Boosts', som ikke er abonnementsbaseret, men kan købes enkeltvis eller i pakker.

Slutteligt om Tinder er det essentielt at fortælle, at der er opstillet et minimumskrav i forhold til alder, der er 18 år, og det er derfor ikke muligt at oprette en profil, før man er fyldt 18 år (Tinder, 2012).

2.2. Teknofeminisme

'Teknofeminisme' kan karakteriseres som et feministisk projekt, der ønsker at undersøge og udfordre relationen mellem køn og teknologi. Retningen forsøger at samle en fælles bekymring, som, på trods af en divers tilgang til feminismebegrebet, er opstået hos feministiske tænkere; "...*hierarchical divisions between men and women that order the world we inhabit*" (Wajcman, 2004, s. 127). Hertil anskues teknologien som et politisk og socialt værktøj til at forstå den verden, mennesket begår sig i. Mere specifikt blev begrebet introduceret af Judy Wajcman (2004) med det formål at frembringe et modsvar til den manglende feministiske forståelse ved den teknologiske forskning.

Derfor har teknofeminismen til formål at redefinere den teknologiske forståelse via en kritisk tænkning over for udarbejdelse af nye teknologiske løsninger og brugerens forståelse af allerede eksisterende løsninger (Wajcman, 2004). Teknofeminismen ønsker at udfordre normer og måder, hvorpå det sociale skabes, ved at tage udgangspunkt i teknologien, herunder forholde sig kritisk til de historiske og sociale rammer, som gennem tiden har defineret måden, hvorpå teknologiske løsninger er blevet udviklet og anvendt.

Teknofeminismen ønsker ikke at forkaste teknologien, men forsøger derimod at anerkende teknologien ved at se den som en vigtig ressource til at skabe og definere den teknologiske verden, vi i social sammenhæng omgås med. Hertil kan det nævnes, at retningen, gennem en kritisk tilgang, forsøger at belyse forholdet mellem køn, krop og teknologi ved at undersøge og udfordre magtstruktur, som implicit indlejres i teknologien: *"Issues of embedded inequality and privilege recur, and must be addressed"* (Wajcman, 2004, s. 127). Gennem kreative og forhåbningsfulde tilgange til designpraksisser kan stringente normer udfordres, og blinde vinkler, som undertrykker feminine værdier, kan komme til syne, og herved er en teknofeministisk tilgang en måde at skabe og redefinere den teknologiske verden: *"...so feminist movements are among the most successful at practising 'smart' politics and shaping sociotechnical networks."* (Wajcman, 2004, s. 130). Dertil hævder Wajcman (2004), at der inden for det teknovidenskabelige forskningsområde har været en tendens til at se teknologi og samfund som to adskilte ting, hvor teknologiske løsninger ikke har været set som et værktøj til at skabe og definere sociale relationer, men derimod er blevet anskuet som et redskab til at implementere en bestemt viden ind i en social kontekst.

I forbindelse med teknofeminisme, nævner Judy Wajcman forskningsmetoden: 'Aktør-netværksteori' (ANT), som er central for den teknologiske udvikling, anskuet fra et feministisk perspektiv. Her er det muligt at belyse, hvordan et teknologisk artefakt fremstår i et *"heterogeneous network"* (Wajcman, 2004, s. 38), med den sociale praksis, som teknologien bliver en del af. Tilsvarende nævnes væsentligheden ved at sætte fokus på både det menneskelige og det ikke-menneskelige, da begge dele er med til at påvirke hinanden. Både mennesker, som anvender teknologiske løsninger, og selve den teknologiske løsning tilskrives agens: *"Material resources, artefacts and technology make society possible"* (Wajcman, 2004, s. 39).

Teknofeminismen anerkender dermed, at samfundet og det sociale formes i samspil med artefakter og objekter. Tilsvarende er det et teoretisk perspektiv, som forsøger at belyse destruktive dynamikker, som lægger pres på krop, køn, seksualitet, fællesskaber, race eller klasse. Det kommer blandt andet til udtryk, når det sociale ikke tænkes sammen med det teknologiske, og når indgangsvinklen til problemløsning og designudvikling ikke er kritisk (Wajcman, 2004).

2.3. Kritisk designtænkning

Her er det relevant at inddrage 'kritisk designtænkning', da det herigennem er muligt at belyse, hvordan selve teknologien er udarbejdet med bestemte normer og værdier, som implicit kommer til udtryk, når en teknologi sættes i social kontekst. For at understøtte denne tilgang til udviklingen af designløsninger inddrages artiklen; 'The politics of the interface', hvor Cynthia Selfe og Richard Selfe (1994) beskriver, hvordan en brugergrænseflade kan anskues efter at repræsentere en bestemt ideologi eller kultur. Her indkodes bestemte værdier i designet, hvortil et bestemt narrativ kommer til udtryk, hvilket er det, en bruger konfronteres med ved interaktion med en grænseflade. Selfe og Selfe (1994) hævder, at et narrativ er et produkt af en fastlåst tilgang til design og problemløsning, som skaber en ensformighed, hvor der designes mod massen frem for dybden. Det resulterer i, at en bestemt gruppe af mennesker kommer til at være dem, som dominerer og styrer narrativet. Der skabes en universel forståelse for, hvad et 'godt' design er, hvilket fjerner idéen om, at design er 'neutralt' eller baseret på 'sund fornuft'.

Når en bruger ønsker at indgå i en social relation, som medieres via et teknologisk medie, vil brugeren som social person råde over en bestemt baggrund, identitet eller kultur. Konfronteres denne bruger med en grænseflade, som ikke er i overensstemmelse med dette, kan det betyde, at en person kan være nødsaget til at underminere sig selv eller forkaste sin egen baggrund, identitet eller kultur for at kunne indgå i denne form for sociale relation eller være en del af det fællesskab, som den potentielle teknologi dækker over. Dette kan medføre, at marginaliserede grupper automatisk forsøger at forme sig selv efter massen og forceres til "*simultaneously identifying with dominant groups*" (Selfe & Selfe, 1994, s. 494). Selfe og Selfe (1994) argumenterer yderligere for væsentligheden ved at forstå egen positionering i relation til den udarbejdede teknologi, herunder at forholde sig kritisk ved at studere selve brugergrænsefladen, da det nævnes at "*Within the virtual space represented by these interfaces, and elsewhere within computer systems, the values of our culture-ideological, political, economic, educational-are mapped both implicitly and explicitly...*" (Selfe & Selfe, s. 485). Ved at tage udgangspunkt i interfacet, herunder de værdier, som er blevet indkodet, er det muligt at kunne "*identify the many layers of culture and ideology they represent*" (Selfe & Selfe, s. 494).

Kritisk designtænkning fokuserer på brugergrænsefladen og brugere ved at betragte designet og selve grænsefladen som et medium med kulturelle værdier og bestemte ideologier. Brugere anskues ikke som neutrale eller vilkårlige individer, der rationelt interagerer med interfacet, men snarere som personer, der skabes på særlige måder på baggrund af interaktionen med grænsefladen og dermed også på baggrund af designet. Grænsefladen og de affordances, der er

deri, skaber og positionerer derved brugere på bestemte måder gennem teknologien (Andreassen et al., 2020).

2.4. Donna Haraway

Med udgangspunkt i ovenstående introduktion af begreberne teknofeminisme og kritisk designtænkning, er det væsentligt at nævne fænomenet 'situeret viden'. Situeret viden blev introduceret i 1988 af biolog, køns- og teknologiteoretiker Donna Haraway. Begrebet kan karakteriseres som en feministisk objektivitet, hvor positivismens fuldkomne objektive tilgang til erkendelsen af sand viden forkastes. Mere specifikt er det den positivistiske illusion, som Haraway forsøger at gøre op med ved at argumentere for, at den fuldkomne objektivitet ikke er eksisterende, hvorfor den bliver betegnet som 'gudetricket'. Den positivistiske tilgang stemmer ikke overens med virkeligheden om, hvordan sand viden erkendes (Haraway, 2018). Derimod hævder Haraway (2018), at sand viden er at finde ved at forstå, at viden er situeret og ved at kunne sætte egen positionering i relation til det undersøgende felt. Hertil nævnes det, at *"Undertrykte" standpunkter foretrækkes, fordi det virker, som om de lover nogle mere passende, anerkendte, objektive, transformerende fremstillinger af verden.*" (Haraway, 2018, s. 39).

Dog er det med en forståelse for, at det ikke er nok blot at indtage positionen, da det ikke er en uskyldig position. Her er det vigtigt at gøre overvejelser om, hvordan man skal se fra de undertryktes perspektiv, da det er *"...et problem, der kræver mindst lige så store færdigheder med kroppe og sprog, med synsformidlinger, som de "højeste" teknovidenskabelige visualiseringer.*" (Haraway, 2018, s. 39). Haraway (2018) tager afstand til relativismens tilgang til, at sand viden kan udledes ved at være alle og ingen steder på samme tid, hvorved ansvar og kritisk tilgang til viden forkastes. I stedet skal der fokuseres på, at forståelsen af viden er *"...partial, lokaliserbar og kritisk..."* (Haraway, 2018, s. 40). Den feministiske objektivitet skal fremme *"...modsigelse, dekonstruktion, lidenskabelig konstruktion, netværksforbindelse og håb om transformation af videnssystemer og måder at se på."* (Haraway, 2018, s. 40).

Derudover er det interessant at belyse dualismer, som Haraway (2020) ser som værende indgroet i vestlige traditioner. Forståelsen af alt som todelt er skabt på baggrund af idéen om totalitær objektivitet, og er med til at skabe dominans over det, som afviger fra normative antagelser. De vigtigste dualismer, som Haraway lægger vægt på er: *"selve/anden, sind/legeme, kultur/natur, mandlig/kvindelig, civiliseret/primitiv, (...) skaber/skabt, aktiv/passiv, rigtig/forkert..."* (Haraway, 2020, s. 78). I stedet for at anskue altings tohed, er det i stedet nødvendigt at forstå *"...os selv som cyborger, hybrider, mosaikker, kimærer"* (Haraway, 2020, s. 78). Dette for at bryde med de normative opdelte

forståelser. Haraway beskriver, at den *“Højteknologiske kultur udfordrer disse dualismer på spændende måder.”*, hvorfor det ikke længere står klart *“...hvem der skaber, og hvem der er skabt i relationen mellem menneske og maskine.”* (Haraway, 2020, s. 78). Teknologiudviklingen kan derfor anses som værende med til at bryde med de normative forestillinger om enten eller.

3. Metodologiske overvejelser og metode

I følgende afsnit fremgår en redegørelse af de epistemologiske, teoretiske og metodologiske overvejelser samt metoder, der danner grundlag for besvarelsen af ovenstående problemformulering og arbejds spørgsmål.

3.1. Epistemologi

Projektet er forankret i en socialkonstruktivistisk forståelse for, hvordan og hvornår viden erkendes som værende sand. Modsat realismen mener socialkonstruktivismen, at et objekt først eksisterer, når et subjekt erkender dets eksistens, hvilket sker gennem sociale processer (Rasborg, 2009). I denne forbindelse er det interessant at inddrage, hvordan socialkonstruktivismen kommer til udtryk inden for teknologistudier og generering af ny viden. Dette perspektiv sætter fokus på, hvordan teknologi er indlejret i sociale relationer, hertil hvordan sociale praksisser er med til at forme og determinere brugen af en teknologi. Mere specifikt er det et subjekt, som gennem sociale relationer tillægger mening og samtidig er med til at bestemme, om en teknologi er en succes eller en fiasko (Pinch & Bijker, 2012). En forhenværende tilgang inden for videnskaben har anskuet forskere som skabere af ny viden og teknologien som redskab til at indføre denne nye viden. Denne tilgang til teknologien anses som værende en gammel forståelse og dermed et forkert syn på, hvordan teknologi skal forstås. Hertil er det vigtigt at anskue teknologi og videnskaben i samspil med hinanden ved at se begge som hovedparter, når ny viden eller teknologiske artefakter skal accepteres som værende sand eller ej. Dette gøres ved at sætte ny viden eller de teknologiske artefakter i den sociale kontekst, den er tænkt til at fungere i, for derved at være med til at definere betydningen heraf (Pinch & Bijker, 2012).

3.2. Teoretisk perspektiv

Projektets teoretiske perspektiv er baseret på viden inden for forskningsområdet STS. Hertil inddrages det feministiske perspektiv. Feminismen udspringer af socialkonstruktivismen, idet den hævder, at sand viden er at finde ved, at den undersøgende sætter egen position i relation til det undersøgte objekt og samtidig forholder sig kritisk til den moderne videnskab og den teknologi, som er udsprunget heraf (Sismondo, 2010). Området forsøger at belyse, hvordan den levede

verden og sociale relationer er konstrueret i samspil med teknologiske artefakter. Hertil nævnes: *“it is often thought, in both popular and academic accounts, that technology is the relatively straightforward application of science”* (Sismondo, 2010, s. 8). Teknologien anskues som det kreative resultat af et problem, behov eller en mulighed, hvortil videnskabelige metoder kombineres med tekniske værktøjer for at kunne imødekomme dette (Sismondo, 2010). Med det feministiske perspektiv er det muligt at belyse samspillet mellem den moderne videnskab og teknologi på en kritisk måde ved at frembringe dominerende normer og forudindtagetheder, som har formet forståelsen for, hvornår og hvordan viden kan forstås som værende sand. Det feministiske perspektiv gør det muligt at udfordre traditionelle antagelser, som gennem tiden er blevet accepteret som reelle videnskabelige resultater. Traditionelt er feminisme politisk, hvilket betyder, at viden anskues fra et politisk standpunkt, og at det er ved aktive handlinger, at viden kan ændres og formes (Harding, 1991).

Mere specifikt er projektet forankret i en forståelse for vigtigheden af et feministisk perspektiv inden for STS. Denne tilgang vil anvendes til at understøtte en kritisk tilgang til etablerede vidensparadigmer og teknologiske løsninger. Hertil kan feminismen anskues som et redskab til at fremhæve fordele og ulemper ved en teknologi. Med denne tilgang er det muligt at belyse skævheder og uhensigtsmæssige strukturer, der højner og reproducerer normer og fastlagte idealer, som kan forekomme undertrykkende. Modsat er det også gennem dette synspunkt, at teknologiens positive indvirkende kan komme til udtryk, herunder er det muligt at fremhæve, hvordan en teknologi kan fungere som et redskab, der fremmer ejerskab over egen position og social interaktion.

For at finde frem til relevante teorier og teoretikere, som kunne understøtte projektets ønske om at anskue et teknologisk koncept fra en feministisk vinkel, er der blevet udført litteratursøgning. Denne søgning er foregået i databaser hos: Det Kongelige Bibliotek, Københavns Biblioteker, Google Scholar, ResearchGate, JSTOR og ACM Digital Library. Søgningen har til dels været baseret på allerede besøgte teoretikere og forskere inden for området, herunder Judy Wajcman, Donna Haraway, Sandra Harding og Sergio Sismondo, som er blevet stiftet bekendtskab med via tidligere litteratursøgninger samt undervisning i basiskurset ‘Videnskabsteori’. Det forhenværende kendskab har dannet et fundament for projektets tilgang til indsamling af baggrundsviden og anvendt teori.

Teorien om trin-modellen, som anvendes i projektet, er opsamlet via undervisning i basiskurset ‘Teknologiske systemer og artefakter’, hvor det tekniske aspekt af en teknologi tydeligere kommer til syne.

Teori om kritisk designtænkning er blevet fundet ved søgning i ovennævnte databaser samt undervisning i basiskurset 'Design og konstruktion'. Den anvendte viden om datingapps, herunder begreber som affordance og sorteringskategorier, er tilsvarende blevet opsamlet ved brug af samme databaser samt empirisk data fra valgkurset 'Digitale medier, krop og køn'. Med denne baggrundsviden, har det været nemmere at fremsøge det materiale, som danner baggrund for valg af teori. Her er der blevet anvendt følgende søgeord i ovenstående databaser:

Søgeord
Technofeminism / Teknofeminisme / Feminism(e) / Postfeminism(e)
Cyborg(er)
Situeret viden
Technology / Teknologi
Tinder
Datingapp(s)
Dating culture / Datingkultur
Sex apps
Køn
Platform kapitalism / Platformskapitalisme
Design
Kritisk designtænkning / Kritisk designteor

Ved søgen efter feministisk teori er der blevet taget udgangspunkt i postfeminismen, hvilket betyder, at andre grene af feminisme, såsom radikal-, socialistisk- eller liberalistisk feminisme, ikke er blevet inddraget i søgningen og hertil fravalgt som et potentielt felt. Mere specifikt har projektet en postfeministisk tilgang, hvor teknologi anskues som et brugbart redskab, eller hvor det er muligt at belyse indkodede uligheder og destruktive magtdynamikker, som kommer til udtryk gennem sociale praksisser, hvor teknologi indgår.

Tilsvarende er uformelle samtaler med fagpersoner inden for henholdsvis dating eller feminisme blevet udført for yderligere at indsamle den retmæssige baggrundsviden. Der har blandt andet været et møde med ETHOSLab (2023) ved IT-Universitetet i København, som er en feministisk forskningsgruppe, der arbejder metodekritisk i krydsfeltet mellem STS, Antropology og Human

Computer Interaction. ETHOSLab har tilsvarende bidraget med anbefalinger til artikler, essays og bøger, som har haft relevans for projektets emne. Derudover har projektets vejleder medvirket til vidensindsamling samt kontakt til en dating coach og dertil bidraget til at skabe forståelse for udarbejdelsen af projektets struktur.

3.3. Metodologi

Valget af metoder til at analysere projektets problemstilling er baseret på baggrund af feministisk standpunktsteori. Denne metodologi er tilvalgt, da projektet ønsker at belyse indgroede forestillinger i en udvalgt datingapp. Derudover danner den feministiske standpunktsteori et fundament for de udvalgte teorier, som allerede er beskrevet. De er valgt på baggrund af et ønske om, at projektet skal have et kritisk og politisk standpunkt, hvor antagelser om et bestemt fænomen forsøges at udfoldes med udgangspunkt i indsamlet empiri og teoretiske perspektiv. Hertil med den hensigt at belyse, hvordan dette fænomen potentielt kan have en indvirkning på udformningen af sociale relationer. Den feministiske standpunktsteori er dermed blevet inddraget som central strategi for, hvordan projektet ønsker at besvare ovenstående problemformulering. Formålet med denne strategi er tilsvarende at udfolde kritiske aspekter ved allerede eksisterende vidensparadigmer samt den viden, som konstant reproduceres ved blandt andet designløsninger. Den feministiske standpunktsteori ser viden som social situeret, hvilket igen danner grobund for valget af teori, herunder Haraway, som argumenterer for situeret viden. Denne metodologiske tilgang og fokuset på forskningsområdet STS har særligt været med til at danne baggrund for, hvordan køn, teknologi og design kommer til udtryk i projektet.

Under projektets udformning har det været op til overvejelse, hvilken metodologi, der vil være den retmæssige at anvende i forhold til det ønskede perspektiv. Her blev der især gjort overvejelser om ANT, som er en central forskningsmetode inden for STS. At anvende ANT kunne med fordel medvirke til at danne baggrund for det at skrive et projekt, hvor en teknologi ønskes analyseret og diskuteret på baggrund af sin sociale position i samfundet. Tilsvarende ville det have været muligt at kigge nærmere på de forskellige aktanter, som tilsammen danner et netværk og hermed har indflydelse på hinanden. Med denne tilgang ville det have været muligt at argumentere for, at Tinder og brugeren konstant er i samspil, da begge parter optræder i et netværk, hvor hver har en bestemt indflydelse på hinanden. Hertil bliver de menneskelige og ikke-menneskelige aktører stillet over for hinanden, hvortil sammenhæng opstår (Jensen, 2010). Denne forskningsmetode blev dog fravalgt, da projektet i grunden ikke ønsker at påvise relationer mellem aktørerne i et netværk eller belyse, hvordan en teknologi er socialt konstrueret,

men derimod ønsker at fremvise det politiske aspekt ved anvendelse af en teknologi i forbindelse med den sociale praksis: dating.

Et etnografisk studie kunne tilsvarende have været interessant, da der her findes metoder, som kunne anvendes til at undersøge dating og sociale relationer. Her blev der overvejet fokusgruppinterview, hvor det ville have været muligt at undersøge feltet nærmere og tilsvarende indsamle empiri, der kunne analyseres på. Dette blev dog fravalgt på den baggrund, at det ikke ansås som værende muligt at få repræsentativ data, da diverse respondenter inden for de ønskede undersøgte køns- og seksualitetskategorier ikke ene og alene ville kunne repræsentere hele kategorien og alle dens aspekter, hvorfor disse ikke til fulde ville kunne være brugbare til at udfolde antagelser.

3.4. Metode

Ovenstående danner baggrund for valget af metoder, som vil blive anvendt til videre arbejde med projektets problemformulering.

3.4.1. Kvalitativ metode

Der er blevet anvendt kvalitativ forskningsmetode i form af semistrukturerede interviews (Brinkmann, 2014) med Joana Neves, der er 'life and relationship coach' og beskæftiger sig med rådgivning af klienter med fokus på intimitet, parforhold, personlig udvikling og kommunikation. Neves er blevet interviewet med henblik på at bidrage med baggrundsviden og indsigt i problemstillinger på området. Udover at indsamle viden fra en fagperson på området, er projektets empiri blandt andet baseret på undersøgelse af feltet inden for videnskab, design, teknologi og samfund, herunder forskning inden for køn og teknologiens udvidelse af selvudvikling samt muligheder, som har bidraget til at danne motivationen for projektets udarbejdelse. Denne viden er tilvejebragt gennem ovennævnte teoretiske perspektiv.

3.4.2. Trin-modellen

Til udarbejdelse af undersøgelsen af den valgte teknologi Tinder vil dette projekt benytte sig af trin 3, 4 og 5 fra begrebsmodellen 'Trin-modellen'. Trin-modellen er udarbejdet af tre undervisere på basiskurset 'Teknologiske systemer og artefakter', Erling Jelsø, Thomas Budde og Niels Jørgensen, og kan være en anvendelig model til analyse og beskrivelse af en teknologi (Jørgensen, 2020). Den består af seks centrale begreber, der er som følgende: Teknologiers indre mekanismer og processer, Teknologiers artefakter, Teknologiers utilsigtede effekter,

Teknologiske systemer, Modeller af teknologier og Drivkræfter og barrierer for udbredelse af teknologier (Jørgensen, 2020).

Kun dele af trin-modellen vil blive anvendt i dette projekt, hvorfor der kun vil følge en yderligere beskrivelse af disse udvalgte trin.

3.4.2.1. Trin 3: Teknologiens utilsigtede effekter

Trin 3 har til hensigt at undersøge teknologiens utilsigtede effekter. De utilsigtede effekter ved en teknologi er dennes funktion(er) eller formål, hvorimod de utilsigtede effekter er andre effekter, der anses som værende negative (Jelsø 1, 2020).

3.4.2.2. Trin 4: Teknologiske systemer

Ved teknologiske systemer forstås det sammenhængende system af teknologiske artefakter, der omgiver teknologien og samlet set besidder en bestemt funktionalitet, der ved omformning af natur har til hensigt at opfylde menneskelige behov. Et system defineres ved en kombination af en række artefakter, der tilsammen skaber en funktionalitet, dette kan være forankret i fysiske artefakter, men også være digitale artefakter og elementer, der tilsammen skaber ny features eller funktioner (Jelsø 2, 2020).

3.4.2.3. Trin 5: Modeller af teknologier

En model af en teknologi kan være en abstrakt, visuel eller fysisk repræsentation af et fænomen eller en genstand. Her vil særligt udvalgte egenskaber, funktioner eller elementer ved fænomenet eller genstanden være forsøgt gengivet og/eller undersøgt. En model kan også være et epistemisk værktøj, som kan blive anvendt i skabelsen eller udviklingen af konkrete artefakter (Christensen, 2020). De modeller, der i dette projekt bliver taget udgangspunkt i, er screenshots fra appen Tinder, der har til formål at visualisere nogle bestemte systemer, funktioner eller muligheder, der er i appen.

4. Afgrænsning

Ovenstående redegørelse fremviser, at projektet har fokus på en specifik datingapp. Derfor er følgende analyse afgrænset til at tage udgangspunkt i denne app. Diskussion vil tilsvarende være fokuseret herpå, men her vil andre alternativer også blive inddraget, da det skaber bedre mulighed for at diskutere og belyse de fordele og ulemper, som kommer til syne ved brugen af datingapps.

I forbindelse med analyse og diskussion af Tinder vil der blive taget udgangspunkt i eksempler fra appen. Nogle af disse omhandler de prædefinerede kategorier, som er indlejret i Tinder. Flere af disse inviterer til nærmere analyse, men dette projekt begrænser sig til at undersøge et bestemt udvalg. Udvalget er bestemt på baggrund af sammenhængen med den valgte teori.

For den sekundære data er det vigtigt at nævne, at denne tager udgangspunkt i en binær kønsforståelse. Derfor vil analyse og diskussion af resultaterne herfra være med udgangspunkt i forskellen mellem de binære køn. Projektet i helhed er ikke begrænset til at tage udgangspunkt i disse kønsforståelser, hvorfor der også vil være eksempler på analyse og diskussion af andre kønsidentiteter.

5. Analyse

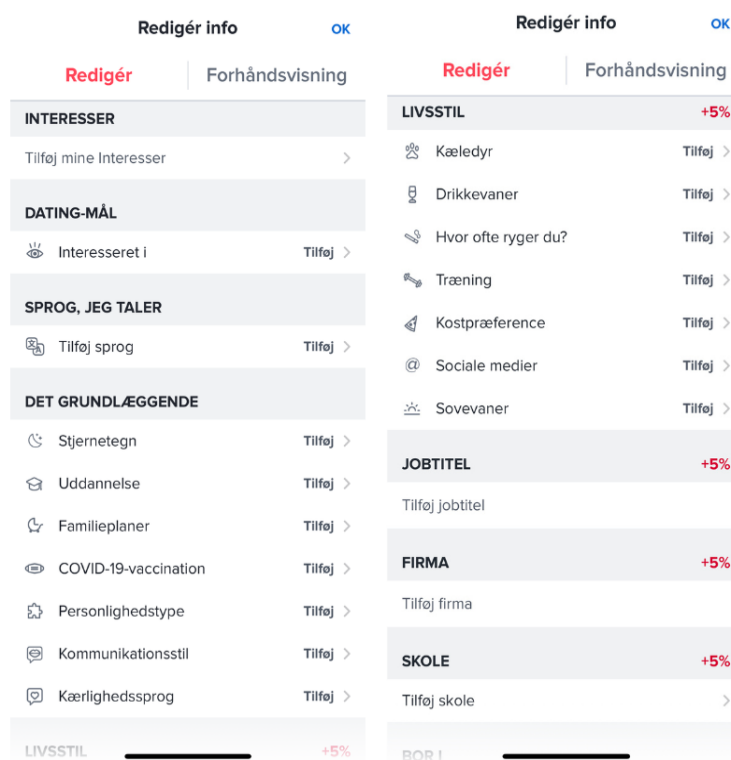
Teknologiudviklingen bevirker, at digitale internetbaserede løsninger får en større rolle i vores liv og hverdag (Tassy et al., 2022). Det har også den betydning, at teknologien i højere grad smeltes sammen med vores intime liv og har en indvirkning på vores relationer (Andreassen et al., 2020). Resultater fra Danmarks Statistik (2020) viser, at brugerne strømmer til datingapps og - hjemmesider for at finde en partner, og at det især er mænd, der er storforbrugere af denne teknologiske mulighed. Tidligere introduceret statistik fra Danmarks Statistik i 2022 viser, at hver tiende i den danske befolkning benytter sig af de teknologiske muligheder, der ligger i anvendelsen af datingapps eller -tjenester, for at søge efter en partner (Tassy et al., 2022).

Teknologien er ikke kun relevant i forhold til søgen efter en partner. Dertil har dens mange muligheder åbnet op for, at søgen efter sex også er flyttet til online platforme. Projekt SEXUS' befolkningsundersøgelse viser helt konkret, at der i 2017-2018 var 15,3% af danskerne, der søgte efter sexpartnere på internettet (Frisch et al., 2019).

I begge undersøgelser tilfælde viser det sig derudover, at mænd er overrepræsenterede – altså at mænd i højere grad end kvinder anvender teknologien som et hjælpemiddel, i form af datingapps, -tjenester og -hjemmesider, til at finde henholdsvis en partner eller en at have sex med (Danmarks Statistik, 2020 og Frisch et al., 2019). Dette er et interessant resultat, som vil blive set nærmere på senere i diskussionsafsnittet.

Med blikket på datingappen Tinder kommer det til udtryk, hvordan teknologien påvirker brugeren i sin datingpraksis, som leves og udfoldes i samspil med teknologien. Her får teknologien og dens underliggende elementer i interfacet og affordances en betydning for, hvordan brugeren anvender teknologien, men samtidig får det også en større betydning for,

hvordan det påvirker brugeren – ikke blot på datingplatformen, men også generelt qua sammensmeltning af livet og teknologien, da dette er med til at definere brugeren. Inddrages teknofeminismen, er det relevant at belyse, at Tinder er en social praksis, hvor sociale relationer både skabes og ophører. Denne relation er bundet op på de forudsætninger, som datingappen tilbyder, herunder er det forudbestemt af udviklerne bag Tinder, hvilke parametre, der er mulige at tilføje til sin profil, som danner grundlag for profilens biodata – altså den data, der bliver synlig på profilen for andre brugere. Det påvirker brugeren til at skulle tage stilling til blandt andet interesser, datingmål, sprog, grundlæggende information om sig selv eller livsstil, hvilket kan ses på følgende billeder:

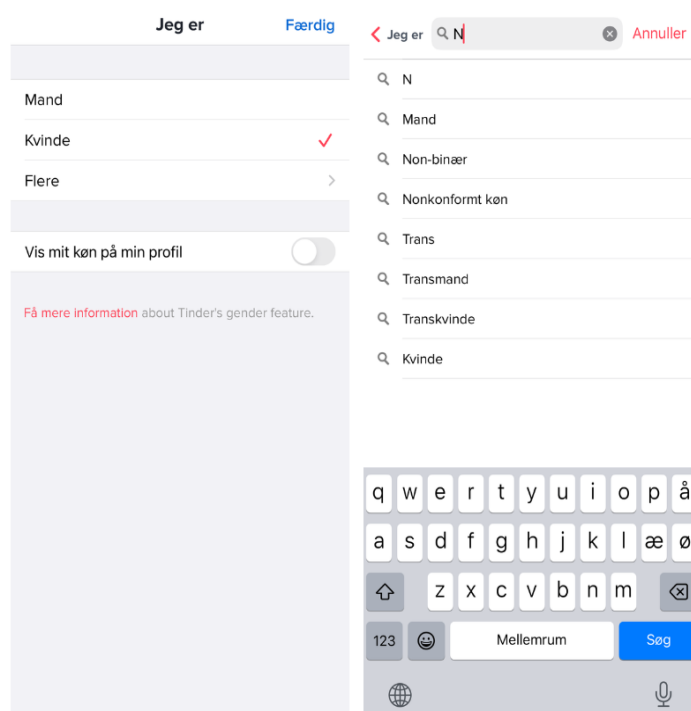


(Screenshot fra Tinder (2012))

Med de prædefinerede kategorier er Tinder med til at forme, hvordan en bruger kan fremstille sig selv. Her er det fastlagt af Tinder, hvad der anses som værende grundlæggende data, hvor blandt andet dét om man har COVID-19-vaccinen eller ej, og hvilket stjernetegn man er, anses som grundlæggende data for brugerens profil. Det kan opfattes som værende dét, Tinder antyder som værende vigtig viden og grundlæggende data for en bruger at vide. Dertil er det interessant, at COVID-19 får denne betydning, da det kan anses som værende et politisk spørgsmål. Man kan samtidig stille sig undrende over, at der ikke er spurgt ind til andre vacciner eller politiske standpunkter. Det må betyde, at stillingtagen til COVID-19 anses som værende vigtig for

dannelsen af relationer – det kan det i hvert fald have været under pandemien. Derimod er der på Grindr andre prædefinerede kategorier, der tillægges betydning, heriblandt 'ethnicity', hvor brugeren udfylder, hvilken etnicitet den identificerer sig med. Denne data bliver dermed grundlæggende i form af kriterier for søgen efter partner (Andreassen et al., 2020). Her er det derfor anden data, der anses som værende grundlæggende for interaktion mellem brugere. Man kan undre sig over, hvorfor kategorierne 'stjernetegn' og 'COVID-19-vaccination' er tilvalgt som grundlæggende data, og hvorfor anden information om brugerne såsom race, etnicitet, blodtype eller politisk holdning er fravalgt. Man kan dertil undre sig over, hvem der anser, hvilke kategorier, som værende af større betydning for matchmaking end andre. Data er ikke blot med til at forme brugeren, men den former også interaktionen, da det blandt andet er på baggrund af denne, at brugere tager beslutningen om at swipe til højre eller venstre. Det, der udledes herfra, er, at Tinder determinerer, hvad der anses som grundlæggende data, hvilke interesser brugeren kan have, og hvilken data brugeren kan dele om sig selv – derved bliver det, som andre ser og ved om brugeren, en defineret udgave, som Tinder har sat rammerne for. Dette kan have den betydning, at nogle brugere ikke føler, at de kan spejle sig i de prædefinerede kategorier og rammer, som udviklerne bag Tinder har opstillet.

Det samme gælder, når det blandt andet kommer til køn, hvor brugerne opfordres til at tage stilling til, hvilket køn de identificerer sig som, herunder valgmulighederne, som vises på nedenstående billede:



(Screenshot fra Tinder (2012))

Som det fremgår på billedet, er de binære køn; 'mand' og 'kvinde', fremhævet først, hvorefter det er muligt for brugeren at vælge 'flere'. Her bliver brugeren ført til en ny side, hvor der i alt er syv valgmuligheder, hvilket betyder, at brugeren er nødsaget til at vælge inden for den ramme af køn, som er defineret af Tinder. Den binære kønsopfattelse er det, som brugeren bliver mødt med. Det belyser en indkodet norm om, at disse to køn bliver opfattet som standarden, mens de andre køn bliver opfattet som andet ved at høre under valgmuligheden 'flere', hvilket fremstiller dem som afvigende fra normen.

Ved seksuel orientering fremgår i alt ni valgmuligheder, hvor det er muligt at vælge op til tre orienteringer. Denne opsætning er igen med til at forme og påvirke brugerens valg om seksualitet, da det skal findes inden for de opsatte rammer.

Orientering **OK**

VÆLG OP TIL 3

- Heteroseksuel ✓
- Homoseksuel
- Lesbisk
- Biseksuel
- Aseksuel
- Demiseksuel
- Panseksuel
- Queer
- Questioning

Vis min seksuelle orientering på min profil

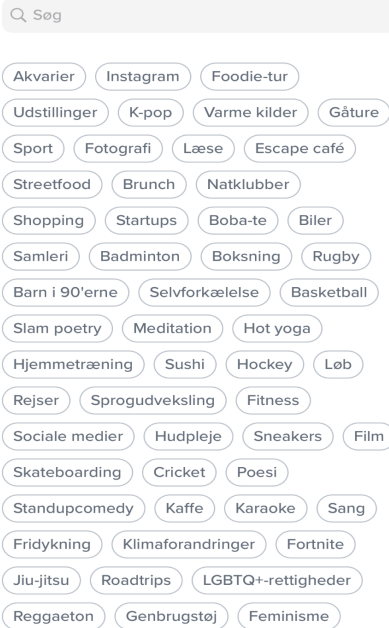
(Screenshot fra Tinder (2012))

Det samme gør sig gældende for de andre kategorier blandt andet interesser, hvor der er fastlagt bestemte valgmuligheder, og hvor det ikke er muligt selv at tilføje yderligere interesser, hvis ikke de er listet her. Det betyder, at en interesse som blandt andet 'hækling' ikke er mulig at vælge.

Interesser

0 af 5

Fortæl hele verden, hvad du brænder for ved at tilføje op til 5 interesser i din profil.



(Screenshot fra Tinder (2012))

Disse opstillede rammer er med til at mediere relationer mellem brugere, hvilket giver interfacet en vigtig betydning, da det er herigennem det sociale mellem brugere udfolder sig.

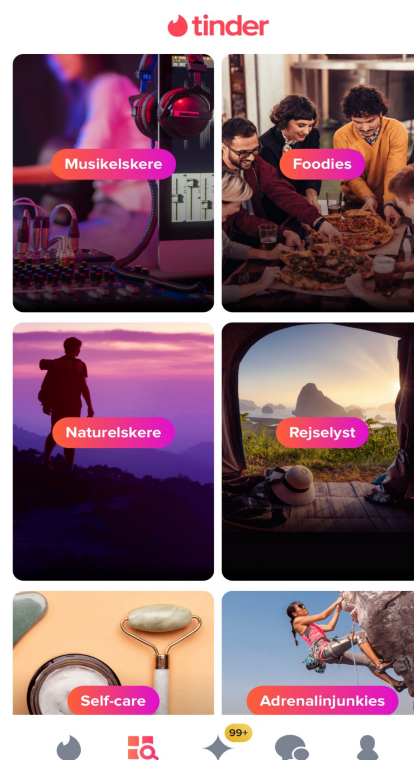
Som blandt andet Rikke Andreassen (2020) beskriver det, har teknologiers design af interfacet og de underliggende affordances betydning for vores færden på teknologien, da det er “...*designet til at understøtte bestemte aktiviteter og interaktioner i det specifikke medie eller på den specifikke platform.*”

(Andreassen et al., 2020, s. 163). Dertil forklarer hun, at affordances ikke er afgørende for, hvad vi gør på sociale platforme, men at de danner baggrund og kriterier for, hvordan vi færdes herpå: “*Det er ikke sådan, at affordances determinerer, hvad vi gør på digitale medier, men de opstiller rammerne for vores færden på – og brug af – de enkelte medier. (...) Selve teknologien er vigtig, da den guider de måder, hvorpå vi socialt og praktisk bruger et medie.*” (Andreassen et al., 2020, s. 163). Designet af en teknologi har derfor betydning for, hvordan vi bruger den.

Dette er vigtigt at forstå, når man kigger på, hvordan brugere anvender diverse datingtjenester.

Med udgangspunkt i Tinder forklarer Neves, at teknologiens affordances her er afgørende for, hvordan brugerne anvender datingplatformen. En affordance som biodata får en særlig betydning for, hvordan brugere interagerer og udformer deres datingpraksis på mediet. Hun mener, at denne affordance kan have sine fordele: “*Sometimes what you can see in the apps can give you*

good information – it's called biodata. You see how tall they are, their age, if they have kids or not. For some people that is very important.” (jf. bilag 1). Hun påpeger dertil, at det positive herved er, at det muliggør en hurtigere filtrering af andre brugere: *“The positive thing about dating apps is that it is a quick way to filter by biodata.”* (jf. bilag 1). En lignende affordance er de sorteringskategorier, som Tinder har opstillet, som tidligere er beskrevet, hvor man blandt andet kan sortere brugere efter ovennævnte interesser. Denne affordance understøtter bestemte aktiviteter og interaktioner, da brugere, der matcher på baggrund af fælles interesser, dermed har dette som udgangspunkt for interaktion i chat-funktionen. Sorteringskategorierne kan være inddelt efter interesser som musik, mad, natur, rejselyst, self-care eller adrenalin:



(Screenshot fra Tinder (2012))

At affordances som biodata og sorteringskategorier er implementeret i appen, giver brugerne mulighed for i højere grad at være selektive i deres datingpraksis, hvor de kan filtrere andre brugere til og fra for at finde dem, der er mest kompatible. Selvom den sekundære data viser, at kvinder i højere grad end mænd er selektive i deres datingpraksis på Tinder, så giver de indbyggede affordances alle brugere muligheden for at være selektive i deres søgen.

Det kan antages, at grunden til, at resultaterne i den sekundære data viser, at kvinder er mere selektive end mænd, kan skyldes, at teknologien er udarbejdet på nogle bestemte normer og antagelser om køn, hvor de teknologiske aspekter med interfacet og affordances underbygger og

guider brugerne i forskellige retninger og understøtter aktiviteter alt afhængigt af, hvilket af de to binære køn, brugeren har angivet at identificere sig som. Selve det, at elementet 'at swipe' er implementeret i appen og hermed skaber et gamification element, har en betydning. Handlingen 'at swipe' bliver kropsliggjort og er en fysisk handling, hvor brugeren bladrer gennem andre brugere. Det kan sammenlignes med en søgen eller jagt efter matches, som bliver en aktiv kropslig handling og en grundlæggende del af datingpraksissen, hvor andre brugere bliver kvantificerbare.

På baggrund af resultaterne fra den sekundære data om, at mænd giver flere likes ud og modtager færre matches, mens kvinder giver få likes og modtager en større del matches, kan denne handling antages at tale ind i normative forestillinger, der lægger sig op ad de indgroede dualismer, som Haraway (2020) påpeger, der er i samfundet. Her beskriver hun, hvordan manden kan anses som værende aktiv, mens kvinden kan anses som passiv, hvilket i denne sammenhæng kan sidestilles med søgende og afventende eller jagende og jagtet. Den sekundære data kan derfor siges at påvise, at teknologien ender med at være designet mod at reproducere bestemte forestillinger og sociale relationer, da brugen af teknologien ender med at tale ind i en traditionel forståelse af dynamikken mellem de to binære køn, hvor en bruger enten er aktiv eller passiv baseret på valg af enten kønnet mand eller kvinde.

Tinder har udviklet sig gennem årene og har implementeret flere muligheder for selvbestemmelse i appen, som kan tilkøbes via diverse abonnementer. Muligheden for at skifte til 'incognito-tilstand' via tilkøb af 'Tinder Plus' øger brugerens mulighed for selvbestemmelse, idet tilstanden gør, at *"Kun personer, du syntes godt om, vil kunne se dig."* (Tinder, 2012). Dette betyder, at brugeren får mulighed for at styre, hvem der kan se brugerens profil, alt efter hvem brugeren syntes godt om. Brugeren bliver først synlig for andre profiler, når der er afgivet et like. Denne affordance kan anses som værende modstridende til de normative forestillinger om mænd og kvinder, da den bryder med, hvem der er aktiv eller passiv og giver alle brugere mulighed for at tilkøbe tilstanden og dermed være aktivt handlende i datingpraksissen.

Nævnte statistikker, sekundær data samt Tinders affordance og interfacedesign synliggør i ovenstående analyse, at teknologien fylder mere i vores hverdagsliv samt har en større betydning for og indvirkning på relationer. Teknologien bevirker til en reproducering af sociale forestillinger, som implementeres i og har betydning for datingpraksissen samtidig med, at Tinders tilkøbsmuligheder giver brugeren mulighed for mere selvbestemmelse, hvilket understøtter, at datingpraksissen i højere grad bliver en selektiv proces, hvor brugeren filtrerer

andre brugere til og fra ved hjælp af affordances. Disse begrænsninger, i forhold til underliggende og indbyggede forestillinger i teknologien, og muligheder for selvbestemmelse og selektiv filtrering, vil i følgende diskussionsafsnit blive holdt op mod feministisk teori for at udlede, hvordan teknologien kan forme en datingspraksis. Dertil vil teknologiens muligheder og begrænsninger blive diskuteret med henblik på at udlede, hvilken betydning disse kan have for brugeren.

6. Diskussion

En datingapp som Tinder kan på den ene side anskues som et frirum, hvor det for brugeren er muligt at definere og eksperimentere med sig selv og sine præferencer i forbindelse med dating. Her er det muligt for brugeren at tage ejerskab over eget datingliv ved blandt andet at indtaste de ønskede informationer om sig selv og specificere sin søgning efter andre brugere på baggrund af deres informationer. Informationer, der bliver til brugernes biodata på deres Tinder-profiler, bidrager til, at brugerne, ved hjælp af den indbyggede affordance 'swipet', hurtigt kan filtrere andre brugere, hvilket bevirker til en optimeret, hurtig og intuitiv datingpraksis (Holt et al., 2020). Ved hjælp af en anden indbygget affordance som 'geoplacering' kan en teknologi som Tinder have den fordel, at den kan anvendes som et redskab til at finde en relation til en anden person eller skabe kontakt til personer, som muligvis ikke vil være tilgængelige for brugeren i det virkelige liv grundet en bestemt fysisk distance. Teknofeminismen argumenterer for teknologien som et vigtigt redskab til at forstå sociale sammenhæng. Derfor kan en datingapp, set fra et teknofeministisk synspunkt, anskues som et medium til at ændre på en social praksis, herunder en datingpraksis, hvor relationer skabes ved, at personerne selv er med til at determinere, hvem de ønsker at interagere med. Dette gør de på baggrund af den data, som er tilgængelig i appen, hvilket bevirker, at dating ved hjælp af en teknologi i højere grad bliver en selektiv proces, da teknologien tilgængeliggør og synliggør informationer om brugere, som man normalt ikke ville få ved et førstehåndsindtryk. Tilsvarende kan der argumenteres for, at en datingapp er med til at skubbe til normer ved at ændre på forståelsen for, hvordan det er muligt at interagere med hinanden, herunder med en platform, som tilbyder bestemte værktøjer til at skabe kontakt mellem to personer.

På den anden side kan det give udfordringer samt skabe problemstillinger, når teknologien bliver implementeret i sociale sammenhæng, hvor social forståelse danner grundlag for relationer, intimitet, kommunikation og interaktion med andre individer. Hertil får teknologien en indvirkning på måden, hvorpå man selv og andre brugere udtrykker egen identitet online: *"The*

interface, screen or paper, is where we make ourselves visible to each other using the strategies available to us" (Wysocki & Jasken, 2004, s. 45).

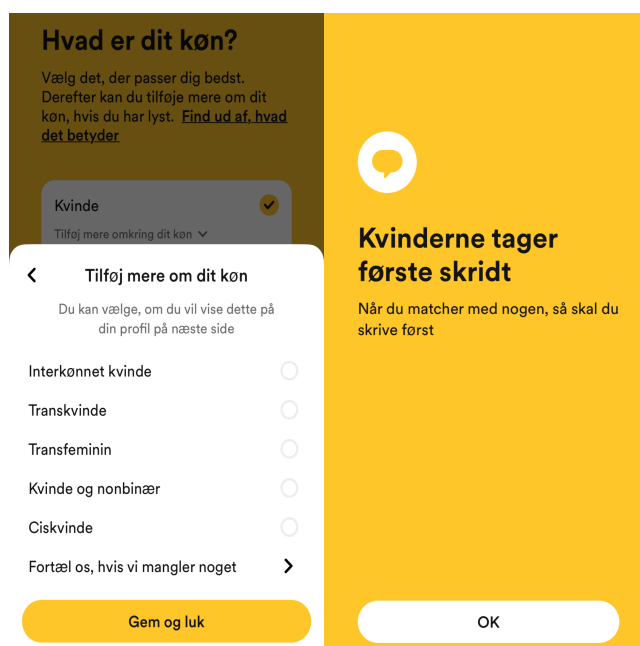
En brugers identitet online skabes i samspil med teknologien, hvorfor teknologien får en grundlæggende betydning for, hvordan brugerens personlighed og profil kommer til udtryk. Derfor er det muligt at argumentere for, at en datingapp er med til at sætte rammerne for måden, hvorpå personer interagerer med hinanden. Her danner det prædefinerede interface forudsætningen for, hvordan personer møder hinanden, da teknologien tilbyder, at bestemte informationer indtastes og udfyldes mod et mere specifikt søgeresultat: *"Men et interface er ikke bare en side eller en flade, det er nærmere en zone af affordances, designet til at understøtte bestemte aktiviteter og interaktioner i det specifikke medie eller på den specifikke platform."* (Andreassen et al., 2020, s. 163). Der kan altså argumenteres for, at grænsefladen ved en datingapp ikke er uskyldig, men at bestemte værdier kan være indkodet i designet. Dette kommer blandt andet til udtryk ved de opstillede kategorier, herunder rækkefølgen af disse, som bevidner om et designvalg for, hvad der fremhæves, og hvad der udelades. Dertil bliver disse prædefinerede kategorier til biodata, som brugerne analyserer, og som de på baggrund heraf træffer et valg ud fra: *"Den stigende onlinekommercialisering af intimitet fører nemlig ofte til, at forhold som race, etnicitet og alder reduceres til forbrugsvalg."* (Andreassen et al., 2020, s. 161). Det samme gælder en brugers valg af kønsidentitet, hvor den binære kønsforståelse er det, som en bruger bliver mødt med, hvilket kan bevirke til, at det fremstår som 'normen' at vælge inden for de to kategorier frem for at vælge inden for feltet 'flere'. Med udgangspunkt i Selfe & Selfe (1994) er det blandt andet her, hvor et bestemt narrativ kommer til udtryk, da denne opsætning er designet og bestemt af personer, som muligvis ikke har haft forståelse for egen position i forhold til det, de har designet, men derimod har designet til majoriteten, herunder heteroseksuelle mænd og kvinder. Det samme gælder seksualitet, hvor brugeren også er nødsaget til at vælge inden for de opsatte rammer. Denne klassificering er med til at danne fundamentet for, hvordan sociale relationer skabes, hvortil mulighederne kan resultere i ikke at være identificerbare for alle brugere. Tilsvarende er det med udgangspunkt i Haraway (2018) muligt at argumentere for, at designet af Tinders interface har været tiltænkt en bestemt gruppe af brugere ved at implementere prædefinerede valgmuligheder af biodata, som tilgodeser majoriteten. Designet er ikke situeret mod at bryde med normer, men derimod bevidner det om et samfundssyn, hvor det heteronormative er udgangspunktet, og alt, der afviger herfra, anses som 'andet'. Der kan argumenteres for, at dette taler ind i dualismer og altings tohed, hvor mennesker opdeles som enten eller, hvilket fører til en underminering af *"...kvinder, personer af farve, natur, arbejdere, dyr - kort sagt af alt, hvad der er konstitueret som andre, hvis opgave er at spejle selvet."* (Haraway, 2020, s. 77). Det belyser skjulte strukturer og vedligeholder sociale

fortællinger, der bidrager til en opdeling, der gør alt udenom de binære køn og heteroseksualitet til 'andethed'.

Derfor kan der argumenteres for, at ikke alle brugere føler sig tilpas på en datingapp som Tinder, da opsætningen er baseret på at imødekomme majoriteten.

Derudover kan resultaterne fra den sekundære data understøtte ovenstående argumentation for, at teknologien er præget af indgroede fortællinger om dualismer, som ikke blot bekræfter 'andetheden' fra normen, men også belyser de normative forestillinger, der tillægges de binære køn. Psykoterapeut Mie Harder beskriver, hvordan resultaterne taler ind i disse normer: *"Ikke desto mindre tyder noget på, at Tinder intensiverer en social dynamik, der er gammelkendt i sociologien: Manden som den opsøgende og kvinden som den afvisende i en gensidig forstærkende dans."* (Harder, 2020). Der kan dog også argumenteres for, at Tinder har forsøgt at skubbe til den traditionelle forståelse af manden som aktiv og kvinden som passiv. Dette ved at implementere funktionen 'incognito-tilstand', hvilket belyser en valgmulighed fra Tinder om, at brugeren kan tage ejerskab over egen datingpraksis, hvorved brugeren uanset angivet køn kan agere aktivt.

Som et modsvar til Tinder grundlagde tidligere medstifter af Tinder, Whitney Wolfe Herd, Bumble, der er et alternativ og skal bryde med disse heteronormative forestillinger samt give kvinder muligheden for at agere aktivt. Derfor er det også kvinderne, herunder interkønnet kvinder, transkvinder, transfeminine, nonbinære og ciskvinder, på Bumble, der får muligheden for at tage det første skridt mod kontakt (Herd).



(Screenshot fra Bumble (2014))

Muligheden for at anvende andre datingapps og -hjemmesider bevidner derfor om, at der ikke findes én datingapp, der omfavner alle, men at der har været behov for at udvikle løsninger, som er mere imødekommende mod andre behov.

7. Konklusion

Med udgangspunkt i ovenstående indledning, analyse og diskussion kan det konkluderes, at en teknologi som datingappen Tinder er et produkt af kulturelle, historiske og sociale fortællinger, hvorfor der indkodes bestemte værdier og forestillinger i teknologien. Tinder indeholder prædefinerede kategorier, der har betydning for, hvordan brugerne på appen udfolder sig selv og deres datingpraksis, hvilket får en betydning for deres kommunikation og dannelse af relationer med andre brugere. Det er blandt andet i de prædefinerede kategorier, men også i selve designet af interfacet, at de omtalte værdier kommer til syne. Det kan dertil konkluderes, at disse værdier bygger på fortællinger, der findes i samfundet, om, hvad der anses som normen, herunder inden for køn, seksualitet, interesser eller vigtige informationer. Derfor bliver alt, der ikke er prædefineret fra Tinders side, anset som værende afvigende eller af andethed, hvilket betyder, at der for nogle personer mangler kategorier at identificere sig med eller spejle sig i. Det kan med udgangspunkt i teknofeminisme konkluderes, at brugerne og datingpraksissen skabes og formes i samspil med teknologien og dens indhold. Det kan ikke med garanti siges, hvilken betydning dette har for dem, der ikke kan spejle sig i appen og dens prædefinerede kategorier, men det må antages, at der kan være personer, der ikke kan spejle sig i de rammer, som Tinder har opstillet, hvilket kommer til udtryk i analyse- og diskussionsafsnittet. Disse afsnit påviser, at det i højere grad er mænd, der anvender teknologien, at teknologien primært bliver brugt af heteroseksuelle, at den belyser en heteronormativitet – både i forhold til køn og seksualitet, og at den er begrænset, når det gælder, hvad man som bruger kan registrere af oplysninger i forhold til det, der anses som værende grundlæggende og livsstil. Slutteligt må det tilføjes, at der er en mulighed for, at andre alternativer til denne datingapp er udviklet, da Tinder er designet mod massen og ikke formår at tilgodese dem, som står uden for denne gruppe.

Litteraturliste

- Andreassen, R., Pedersen, R. R., & Svabo, C. (Eds.). (2020). *Digitale Liv*. Roskilde Universitetsforlag.
- Bumble Inc. (2014). Bumble (version 5.315.0). [Mobile app]. [Accessed 18 May 2023].
- Brinkmann, S. (2014). Forskellige former for kvalitative forskningsstile. In S. Brinkmann (Ed.), *Det kvalitative interview* (pp. 35–50). essay, Hans Reitzels Forlag.
- Christensen, T. B. (2020). Kursusgang 5: Onsdag 25. november 9.15-12.00 (Store Aud.). Præsentation Thomas BC Modeller 2020.pdf [Slides]. Retrieved April 22, 2023, from <https://moodle.ruc.dk/course/view.php?id=14870>
- Cohen, S. F. (2022, September 9). Tinder fylder ti år: datingappen, der forandrede vores kærlighedsliv for altid. *Kristeligt Dagblad*. Retrieved May 26, 2023, from <https://www.kristeligt-dagblad.dk/debat/tinder-fylder-ti-aar-datingappen-der-forandrede-vores-kaerlighedsliv-altid>
- Danmarks Statistik. (2020, August 4). *Online dating er mest brugt af mænd*. NYT: Online dating er mest brugt af mænd - Danmarks Statistik. <https://www.dst.dk/da/Statistik/nyheder-analyser-publ/nyt/NytHtml?cid=39770>
- Dating.DK ApS. (2001). *Dating.dk*. Dating.dk - kærligheden starter her. <https://www.dating.dk/>
- de Vries. (2016). Technological Artifacts. In *Teaching about Technology*. Springer International Publishing AG. https://doi.org/10.1007/978-3-319-32945-1_2
- ETHOS Lab. (2023, January 27). *About us*. Retrieved May 15, 2023, from <https://ethos.itu.dk/about-us-2021/>
- Frisch, M., Moseholm, E., Andersson, M., Andresen, J. B., & Graugaard, C. (2019, October 28). Sex i Danmark. Nøgletal fra Projekt SEXUS 2017-2018. Statens Serum Institut og Aalborg Universitet.
- Grindr LLC. (2009). *The world's largest social networking app for LGBTQ people*. Grindr. <https://www.grindr.com/>
- Halkier, B., & Jensen, I. (2008). Det sociale som performativitet – et praksisteoretisk perspektiv på analyse og metode. Dansk sociologi.

HAPPN. (2014). *HAPPN*. happn. <https://happn.com/>

Haraway, D. (2020). Et cyborgmanifest: Naturvidenskab, teknologi og socialistisk feminisme i det sene tyvende århundrede. Kbh.: Mindspace.

Haraway, D. (2018). *Situeret Viden: Videnskabsspørgsmålet I feminismen og det partielle perspektivs Forrang* (1st ed., Vol. 2). Forlaget Mindspace.

Harder, M. (2020, July 16). Kære mand: Derfor er Tinder (sandsynligvis) ikke din ven. *Heartbeats*. Retrieved February 28, 2023, from <https://heartbeats.dk/kaere-mand-derfor-er-tinder-sandsynligvis-ikke-din-ven/>

Herd, W. W. (n.d.). A letter from whitney wolfe herd, bumble founder and ceo. *Bumble Blog*. Retrieved May 26, 2023, from <https://bumble.com/da/the-buzz/a-letter-from-whitney-wolfe-herd-founder-and-ceo>

Holt, R., Beyes, T., Pias, C., Thylstrup, N. B., & Veel, K. (2020). Dating App. In *The Oxford Handbook of Media, Technology, and Organization Studies* (pp. 191–201). essay, Oxford University Press.

Iqbal, M. (2023, May 15). Tinder revenue and usage statistics (2023). *Business of Apps*. Retrieved May 26, 2023, from <https://www.businessofapps.com/data/tinder-statistics/>

Jelsøe, E. 1 (2020). Kursusgang 3: Tirsdag 10. november 8.15-10.00 (Store Aud.). TSA 1, kursusgang 3, E2020.pptx [Slides]. Retrieved April 22, 2023, from <https://moodle.ruc.dk/course/view.php?id=14870>

Jelsøe, E. 2 (2020). Kursusgang 4: Fredag 13. november 9.15-12.00 (Store Aud.). TSA 1, kursusgang 4, E2020.pptx [Slides]. Retrieved April 22, 2023, from <https://moodle.ruc.dk/course/view.php?id=14870>

Jensen, C. B. (2010). STS: Studiet af delvist eksisterende objekter og ontologi for ting under udvikling. In S. Brinkmann, & L. Tanggaard (Eds.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (pp. 375-89). Hans Reitzels Forlag.

Jørgensen, N. (2020). Kursusgang 1: Torsdag 5. november 14.15-17.00 (Store Aud.). tsa1-trin-1-indre-mekanismer.pdf [Slides]. Retrieved April 22, 2023, from <https://moodle.ruc.dk/course/view.php?id=14870>

- Match Group, LLC. (2023). *Få svar på alt det, du gerne vil vide om Tinder*. Tinder. Retrieved March 16, 2023, from <https://tinder.com/da/faq?lang=da>
- Pinch, T., & Bijker, W. (2012). The social construction of facts and artifacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. I *The Social Construction of Technological Systems : New Directions in the Sociology and History of Technology*, edited by Wiebe E. Bijker, et al., MIT Press, 2012.
- Rasborg, K. (2009) Socialkonstruktivismen i klassisk og moderne sociologi. I Videnskabsteori. På tværs af fagkulturer og paradigmer (red. Fuglsang, L. & Olsen, P.B.). Roskilde Universitetsforlag. Roskilde. 349-387.
- SCOR ApS. (1998). *Sexdating & Voksen dating med scor.dk*. Scor.dk – Sexdating for par, kvinder og mænd. <https://www.scor.dk/>
- Selfe, & Selfe, R. J. (1994). The Politics of the Interface: Power and Its Exercise in Electronic Contact Zones. *College Composition and Communication*, 45(4), 480–504. <https://doi.org/10.2307/358761>
- Sismondo, S. (2010). Introduction to Science and Technology Studies. Wiley-Blackwell, s. 72-80.
- Tassy, A., Tömfelt, C., & Forskning, Teknologi og Kultur, Danmarks Statistik. (2022, March). It-anvendelse i befolkningen 2022. København Ø; Danmarks Statistik.
- Thompson, D. (2021, July 21). Why online dating can feel like such an existential nightmare. *The Atlantic*. Retrieved May 15, 2023, from <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2019/07/online-dating-taking-over-everything/594337/>
- Tinder Inc. (2012). Tinder (version 14.6.0). [Mobile app]. [Accessed 17 April 2023].
- Tyson, G., Perta, V. C., Haddadi, H., & Seto, M. C. (2016). (rep.). *A First Look at User Activity on Tinder*. Retrieved March 22, 2023, from https://www.researchgate.net/publication/305007166_A_First_Look_at_User_Activity_on_Tinder
- Wajcman, J. (2004). Technofeminism. Polity Press.

Winner, L. (1986). *The whale and the reactor: A search for limits in an age of high technology*.
The University of Chicago Press.

Wysocki, & Jasken, J. I. (2004). What should be an unforgettable face. *Computers and Composition*,
21(1), 29–48. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2003.08.004>

Bilag

Bilag 1 - citater af Joana Neves fra interview den 27. februar 2023