

Unge arbejdsliv på sociale digitale platforme

Stadig flere unge har et ønske at blive influencere, YouTubere eller gamere.

Arbejdsliv på sociale digitale platforme er ofte drevet af stor passion. Det er et nødvendigt vilkår i en 'affektiv økonomi', hvor de unges personlige egenskaber og følelser bliver en del af den vare der produceres. Men er passion altid sundt?

På denne forsker date skal vi diskutere hvorfor et liv som gamer eller You Tuber også har en bagside.

Mette Lykke Nielsen Ph.d., Lektor, Center for Ungdomsforskning, AAU

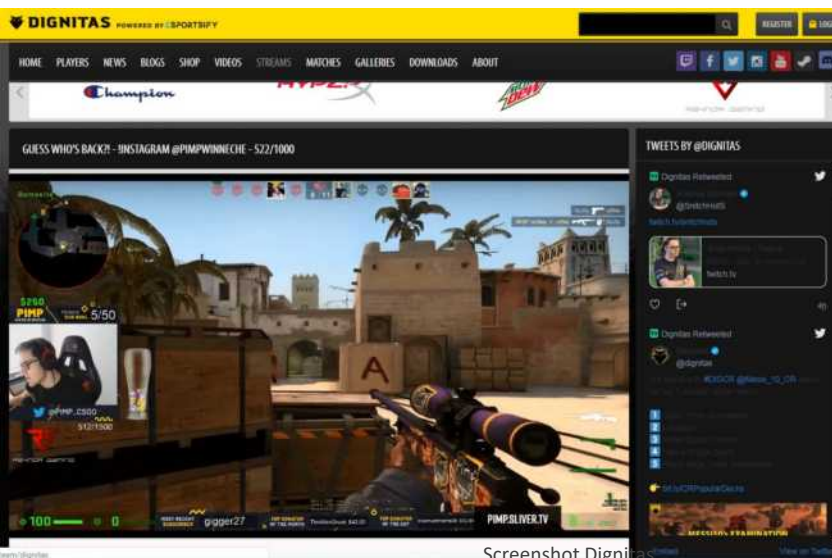
Mail: mln@hum.aau.dk



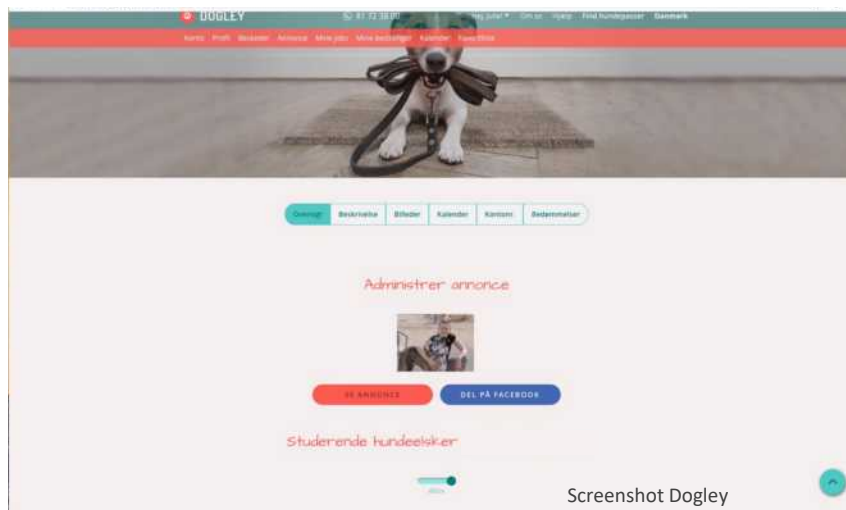
Pressefoto Wolt



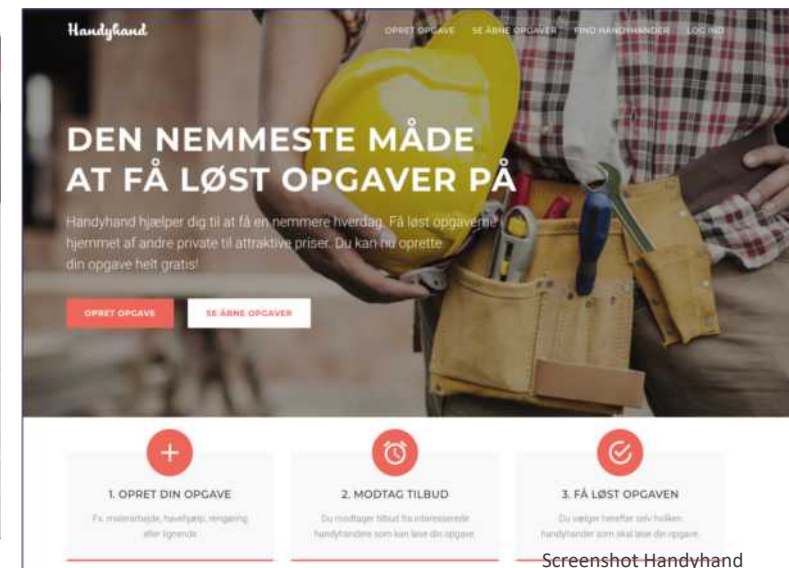
Screenshot Freelancer



Screenshot Dignitas



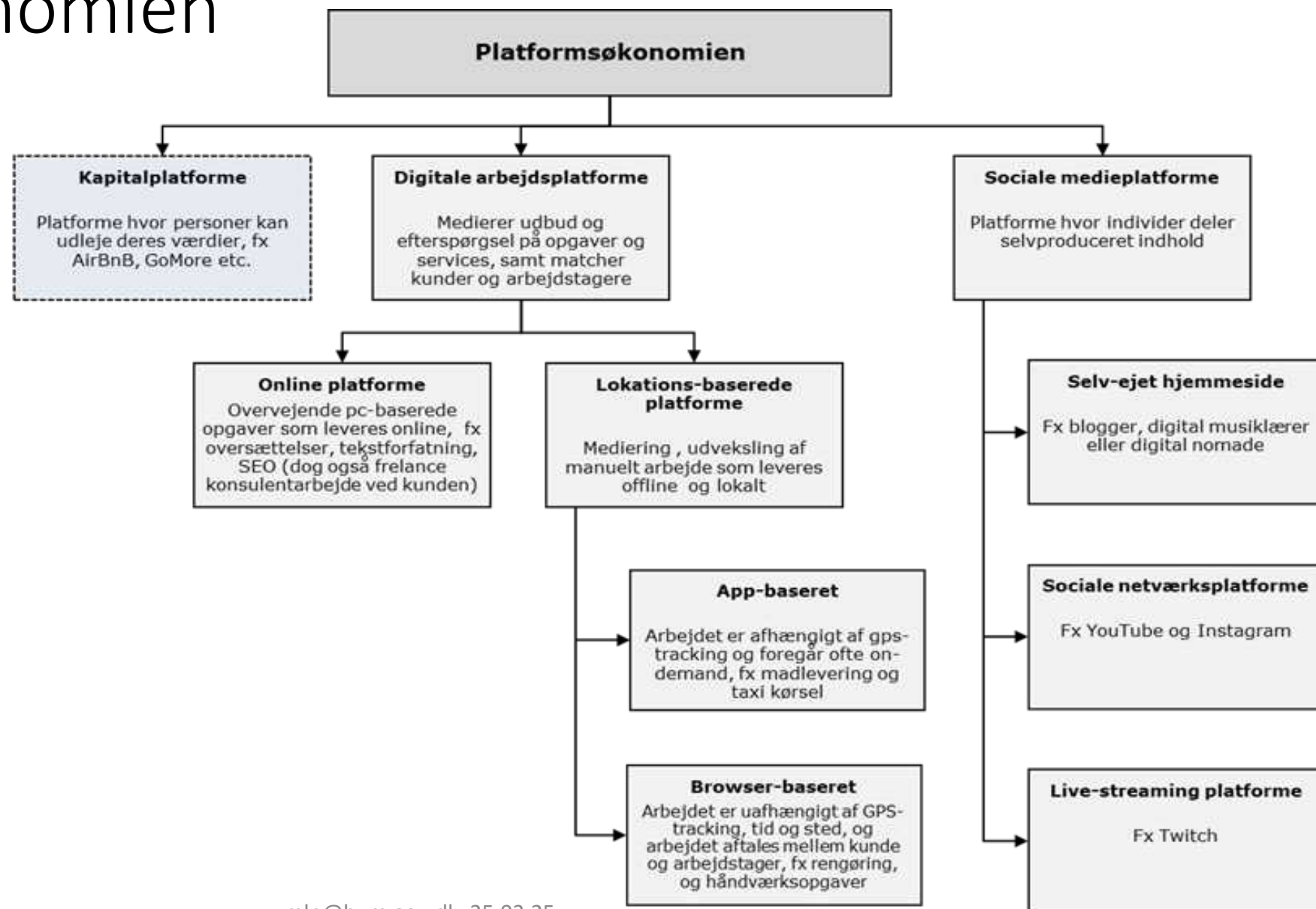
Screenshot Dogley



Screenshot Handyhand

Platformsøkonomien

- Beskæftigelse medieret af en digital platform
- Digitalt medieret arbejde er betinget af platformens algoritmer
- Ureguleret arbejde; dvs. ingen arbejdsgiver, ingen social beskyttelse eller sikkerhed
- I kraftig vækst, især blandt unge



Praksis, indtjening, følelser

Microcelebrities

Microcelebrity, 'is a practice wherein users employ the affordances of the Internet to fashion themselves into **online celebrities** through **self-branding techniques** and by imagining their prospective **online audiences as fans**'

(Senft, 2008, Abidin et al. 2020).

Influencers

Influencers are '**vocational, sustained, and highly branded**' (Abidin, 2018) forms of microcelebrity, able to convert and **carry value across their "data streams"**, and who **cultivate followers** by narrating their **personal lives** to **engage with audiences** and embed **sponsored content in advertorials**' .

(Abidin 2015; Abidin et al. 2020).

Bagsiden af et
passioneret arbejdsliv

‘Capitalism makes a
seductive offer to young
women with **the promise
of pleasure in work**, while
at the same time this work
is nowadays bound to be
precarious and insecure
and lacking the protection
of conventional
employment.’

(McRobbie 2016 s.105)

”De [følgerne] får jo selvfølgelig noget af mig. Ellers gad de ikke at følge mig. Og ellers ville det måske heller ikke være sjovt at lave. Men da det gik dårligt med mig og min kæreste, i ugerne op til at vi gik fra hinanden. Der havde en del af følgerne faktisk luret det. Der blev jeg spurgt flere gange, om vi var gået fra hinanden? Nu vidste jeg jo godt, at det gik dårligt, men jeg var sådan; ”hvorfors?”. Men følgerne kan fornemme det, og det er simpelthen så skræmmende.”

(Influencer: Egen blog, Instagram og Facebook, 2017)

‘Affektiv økonomi’

- I den '**affektiv økonomi**' (Hardt & Negri 2000; Lazzarato 2009) eksponeres det personlige og det affektive i stadig stigende omfang. Det personlige bliver til et produkt der kan sælges.
- '**Affektivt arbejde**' vedrører al menneskelig kontakt og interaktion der involverer 'produktion og manipulation af affekt' (Hardt 1999).

*‘Når jeg delte de her lidt mere private ting, så gjorde jeg en forskel for nogle, følte jeg selv. Eller det var i hvert fald den feedback jeg fik.’
(Influencer med personlig blog, 2017)*

*‘Kravene til hvad man delte med læsere blev bare højere og højere. Altså, folk ville bare have mere og mere, og man havde givet dem en lillefinger, men nu ville de have hele armen. Så det var den der feeling af at jeg bevægede mig meget mere ind i det private. Det var det jeg følte at jeg skulle, fordi det var det folk ville have. Og det var det der gav læsere, det var det der gav engagement, kommentarer og likes. Og folk ville vide alt’.
(Influencer med personlig blog, 2017)*

Spørgsmål til jer

- Kender I selv unge, der gerne vil arbejde som YouTuber, Influencer, Gamer- eller unge der allerede gør det?
- Hvorfor tror I, at sådan et arbejde virker attraktivt for nogen unge?
- Hvad ser I af fordele og bagdele ved sådan et arbejde? arbejdsliv?

OBS: Skriv i Chatten, hvis I vil tale, spørge eller kommentere.

Tak for nu

Rapport: New forms of work among young people: Implications for the working environment:

<http://norden.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1333502&dswid=5762>

Rapport: Risici og arbejdsmiljø blandt unge på de nye digitale arbejdsmarkeder - et kollaborativt udviklingsprojekt (RADAR-projektet):

[https://www.cefu.dk/emner/publikationer/publikationer/risici-og-arbejdsmiljoe-blandt-unge-paa-de-nye-digitale-arbejdsmarkeder-et-kollaborativt-udviklingsprojekt-\(radar-projektet\).aspx](https://www.cefu.dk/emner/publikationer/publikationer/risici-og-arbejdsmiljoe-blandt-unge-paa-de-nye-digitale-arbejdsmarkeder-et-kollaborativt-udviklingsprojekt-(radar-projektet).aspx)

Artikel: Unge på digitale arbejdspladser: prekært arbejde eller unge entreprenører?

<https://www.idunn.no/ntu/2020/02>

Forskningsprojekterne er støttet af Arbejdsmiljøforskningsfonden og Nordisk Ministerråd