

D

i

g

i

t

a

l

i

s

e

r

i

n

g

OCH
UNGDOMS-
ARBETE

Redigerad av Heikki Lauha & Kati Nölvak

Grafisk design: Sofia Wilkman

Finland

ISBN 978-951-9245-56-0

ISBN 978-951-9245-57-7 (pdf)

Estonia

ISBN 978-9949-7332-3-1

ISBN 978-9949-7332-4-8 (pdf)

**Verke - Kompetenscentret för digitalt
ungdomsarbete i Finland**

www.verke.org

info@verke.org

**Estonian Youth Work Centre (EYWC)
- Government Agency for youth policy
and youth work development**

www.entk.ee

entk@entk.ee

Tryckt i Grano, Helsinki 2019

DIGITALISERING OCH UNGDOMSARBETE

Innehåll

Förord	9
---------------------	----------

UNGDOMSARBETE OCH DIGITALISERING

Heikki Lauha: Varför behöver vi digitalt ungdomsarbete?.....	15
Edgar Schlümmer: Smart ungdomsarbete i Estland: innovation och initiativ för utveckling av ungdomsarbete.....	20
Mikko Dufva: Förbereda, planera och bredda framtiden för digitalisering.....	25

1.

FÄRDIGHETER OCH KOMPETENSER

Marjaana Toiminen: Vad allt skulle jag kunna vara?.....	35
Birgy Lorenz & Kaido Kikkas: Digital kompetens i informationsamhället	39
Markus Packalén: Innokas Network – för kreativ teknisk kunskap	44
Ville Alijoki: De digitala färdigheterna är medborgarfärdigheter.....	50

2.

DELAKTIGHET OCH ENGAGEMANG

Airi-Alina Allaste & Kari Saari: Digitalt deltagande i Estland och Finland	61
Kati Nõlvak: Att välja med ett klick	67
Pilvi Nummi: Digital medverkan i framtidens stadsplanering..	72
Mai Beilmann & Veronika Kalmus: Former av deltagande bland estniska ungdomar från politiskt sinnade aktivister till passiva unga medborgare.....	77
Heiki Viisimaa: Estniska ungdomsrådet: Hur kommer ungdomar att delta i framtiden – ungdomarnas perspektiv.....	82

3.

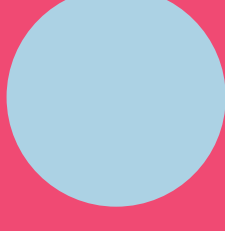
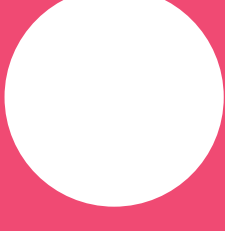
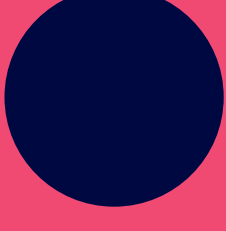
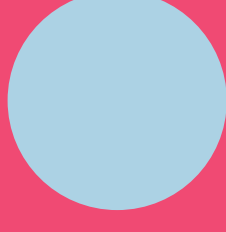
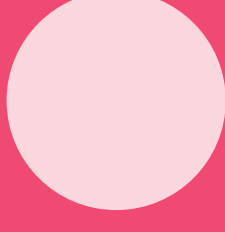
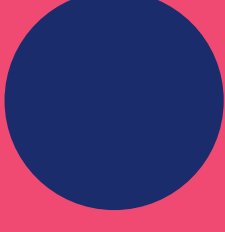
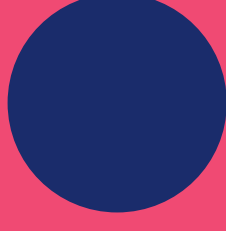
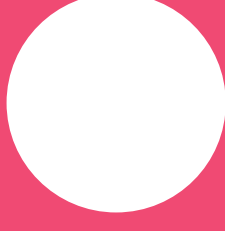
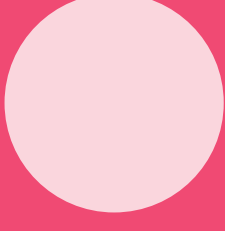
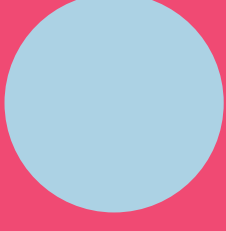
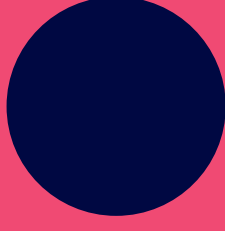
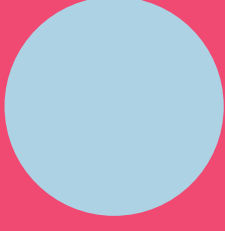
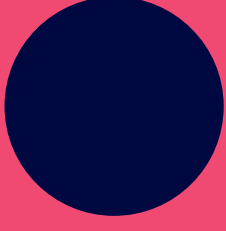
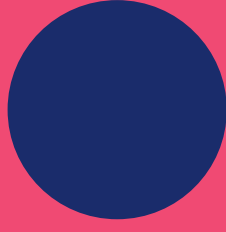
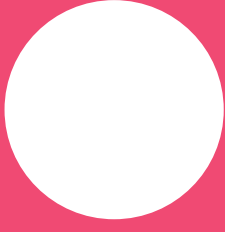
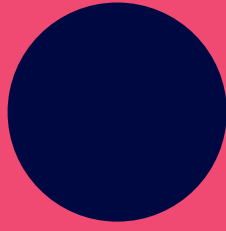
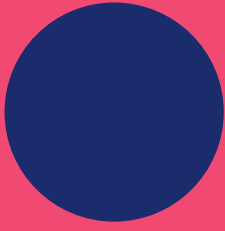
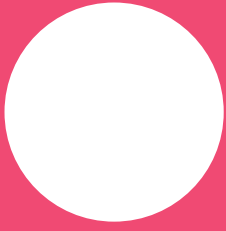
JÄMLIKHET

Panu Artemjeff: Äventyr i den digitala jämlikhetens rymd.....	91
Tuomas Paasonen: Bygga jämlikhet med hjälp av artificiell intelligens.....	96
Jussi Pyykkönen: Att välja rätt karriär av en miljon möjliga – I Finland får tonåringar hjälp av algoritmer för att välja rätt.....	100
Michael Laakasuo: På framtidens horisont – eller, finns det en morgondag värd att leva i?.....	104

4.

BÄTTRE TILLVÄXT OCH LIVSKVALITET

Yrjö Länsipuro: Vatten från kranen, internet från molnen?.....	113
Meelis Kitsing: De framväxande mönstren inom digital förvaltning.....	117
Anne Kivimäe: Data för ungdomsarbetspolitik och praxis.....	126
Merlis Pajustik: Digitalisering inom ungdomsarbete – ett lokalt perspektiv.....	130
Författare	141



Förord



DÉN TILL DENNA PUBLIKATION har sin grund i en vilja att belysa digitaliseringen och hur den kommer att påverka ungdomar och ungdomsarbetet. Många experter tror att vi håller på att övergå till den fjärde industriella revolutionen, även känd som Industri 4.0 (I4.0). Historiskt sett har varje lyckad revolution förändrat hela samhället. Till exempel förvandlade framväxten av ång- och elkraft vårt sätt att leva och arbeta. Industri 4.0 kännetecknas av en sammanslagning av teknik som suddar ut gränserna mellan de fysiska, digitala och biologiska sfärerna. Den kännetecknas av framväxande tekniska genombrott inom ett antal områden, såsom robotik, artificiell intelligens, nanoteknik, kvantdatorteknik och bioteknik. Med denna publikation vill vi belysa i I4.0:s eventuella inverkan på ungdomsarbetet i allmänhet.

Vi fokuserar på att ge nya perspektiv på digitalisering och den tekniska utvecklingen i samhället genom att närma oss ämnet genom fyra huvudteman: *färdigheter och kompetenser, delaktighet och engagemang, jämlikhet och bättre tillväxt och livskvalitet*. Artiklarna är skrivna av estniska och finska sakkunniga från olika områden, såsom konstruktion, framtidsstudier, pedagogik, sociologi, kognitionsvetenskap, dataanalys och stadsplanering. Deras mål är att understryka digitaliseringens tekniska, sociala och kulturella effekter i fråga om ungdomar, och att kartlägga och ta itu med de möjligheter och risker som är förknippade med den tekniska utvecklingen i samband med detta. Den centrala målgruppen för publikationen är sakkunniga och volontärer som arbetar med ungdomar samt chefer, beslutsfattare och offentliga tjänstemän på ungdomsområdet. Boken är också lämplig för alla med ett generellt intresse för samhället digitalisering.

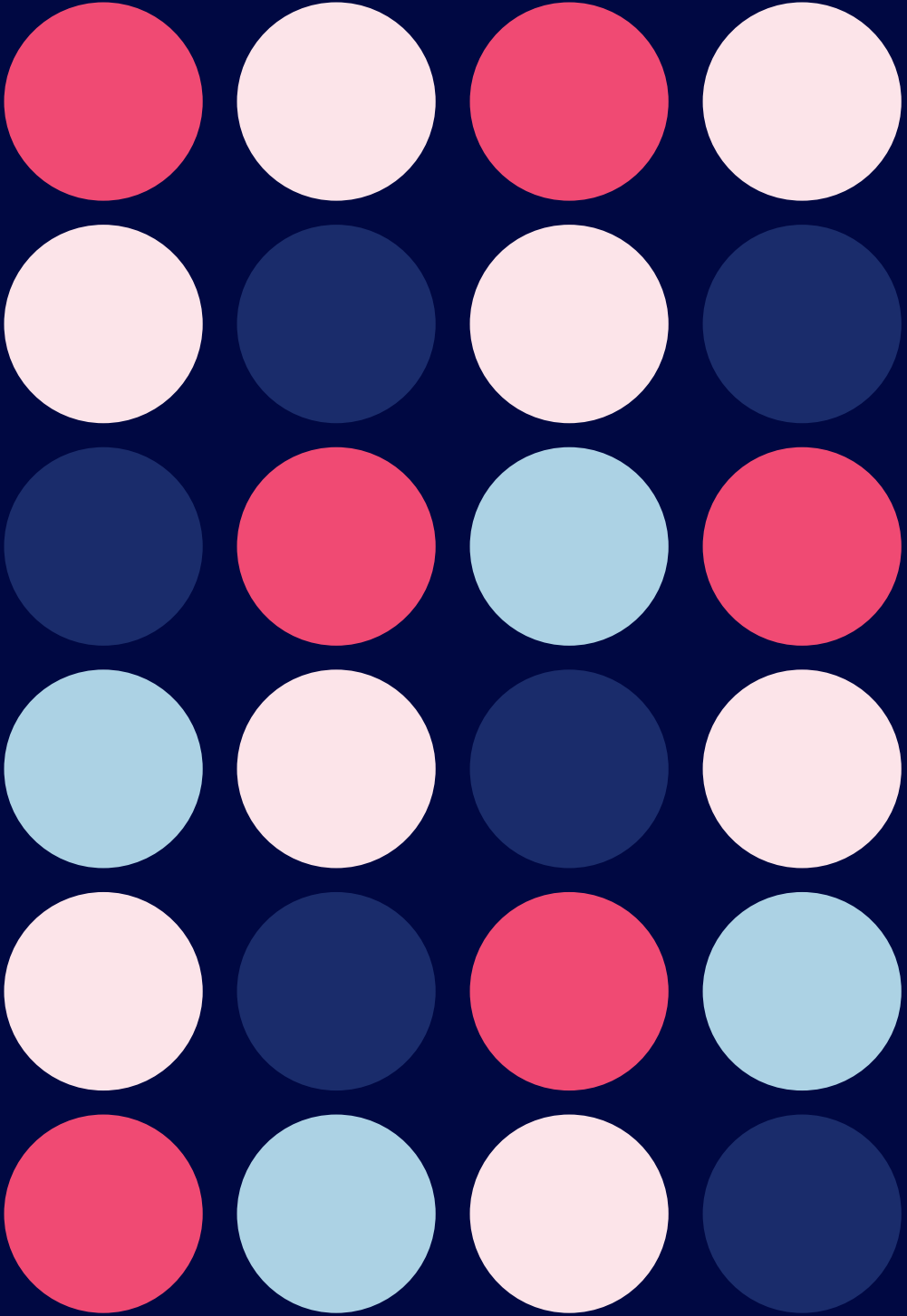
Med den här boken vill vi också belysa begreppen digitalt ungdomsarbete och smart ungdomsarbete, och hur de kan stödja ungdomsarbetet för att möta möjligheter och övervinna utmaningar nu och i framtiden. I vissa sammanhang har vi noterat att de två begreppen betraktas som överlappande eller till och med konkurrerande. Men vi förhåller oss till fenomenet på ett annat sätt. Som vi kommer att förklara senare, behandlar bägge begrepp sambandet mellan social förändring och utveckling av ungdomsarbete, och användningen av digitala medier och teknik i ungdomsarbete. Det digitala ungdomsarbetet är mer inriktat på användningen av digitala verktyg, teknik i ungdomsarbetet och dess praxis, medan smart ungdomsarbete bygger på att skapa en bredare bild av digital teknik inom ungdomsarbetssektorn.

Båda begreppen är dock nära knutna till utvecklingen av ungdomspolitik. Hur begreppen används och genomförs beror på de institutionella kontexterna för ungdomsarbete i olika länder. Idén om smart ungdomsarbete som lanseras av Estland har till exempel integrerats i såväl det finländska ungdomsarbetet som i ungdomspolitik, där fokus ligger på den riksomfattande digitaliseringen av ungdomsarbetssektorn. Detta omfattar investeringar i digital infrastruktur och utveckling av digitala lösningar, digitala tjänster och digitalt ungdomsarbete. Skillnaden mellan de två begreppen tycks med andra ord finnas i utvecklingsarbetet, medan begreppens målsättningar och målen i sig har många likheter.

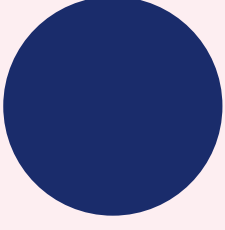
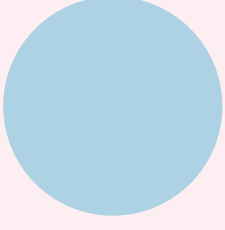
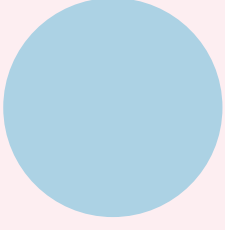
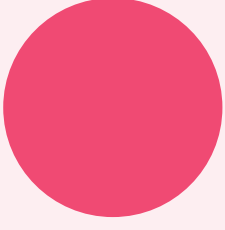
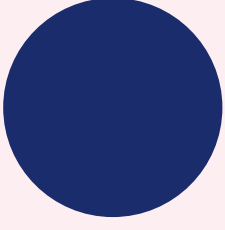
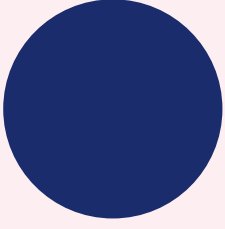
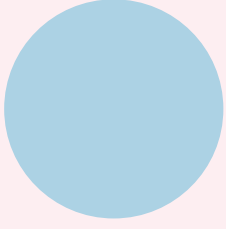
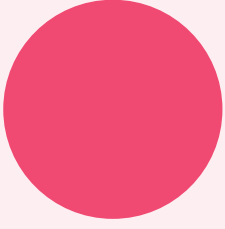
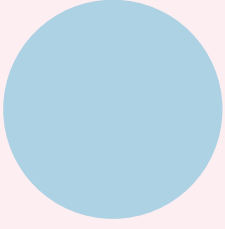
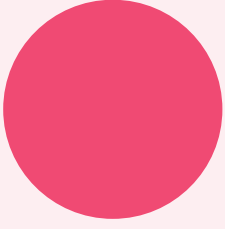
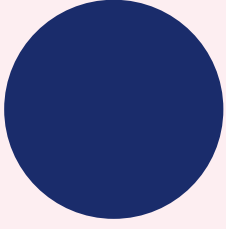
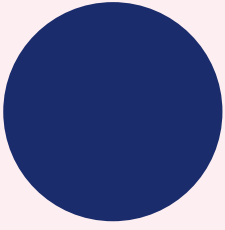
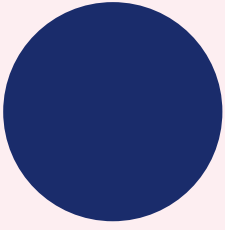
Eftersom begreppen digitalt ungdomsarbete och smart ungdomsarbete kompletterar varandra och ger ett lite annorlunda perspektiv på utvecklingen av ungdomsarbete, så vill vi med denna publikation skapa ett samarbete mellan Finland och Estland. Båda länderna har i många avseenden varit föregångare inom digitalisering, men det finns fortfarande mycket att lära av varandra. Publikationen har framställts och redigerats gemensamt av Verke, det nationella kompetenscentret för digitalt ungdomsarbete i Finland och Estlands ungdomsarbetscenter (EYWC). Vi vill passa på att uttrycka vår uppriktiga tacksamhet till författarna vars artiklar ingår i denna publikation. Vi vill också tacka Finlands undervisnings- och kulturministeriet och Estlands utbildnings- och forskningsministeriet för deras stöd.

Helsingfors och Tallinn, november 2018

Heikki Lauha och Kati Nölvak



UNGDOMSARBETE OCH DIGITALISERING



Varför behöver vi digitalt ungdomsarbete?

Heikki Lauha

E **N HOLLÄNSK FOTOGRAF**, Gijsbert van der Wal, tog 2014 en berömd bild på en liten grupp gymnasieelever som sitter på bänkar i Rijksmuseum i Amsterdam. Bilden av ungdomar som stirrar ned på sina pekskärmar framför Rembrandts mästerverk "Nattvakten" postades samma dag på Facebook och delades nästan 9 500 gånger på bara några dagar. Bilden har också återpublicerats av andra och delats på Twitter, Tumblr och Reddit. Den blev viral och många människor lade ofta till ganska modfällda bildtexter, till exempel "dagens ungdom är mer intresserad av WhatsApp än Rembrandt".

Ett par år senare publicerade en brittisk tidning, The Telegraph, en artikel som presenterade den sanna historien bakom den virala bilden. Det visade sig att barnen faktiskt sökte information för en skoluppgift när bilden togs. För att klara av att utföra skoluppgiften så var eleverna tvungna att använda sina smarttelefoner och en speciell app, som används som ett komplement under museets rundtur. Trots detta delas bilden fortfarande på nätet och på sociala medier beskrivs bilden som en "metafor för vår tid". (The Telegraph 2016.)

Det vi kan lära av den här historien är naturligtvis att vi inte ska dra förhastade slutsatser. Men berättelsen ger också en god grund för att diskutera ungdomsarbetets roll i dagens digitaliserade och teknologiserade samhälle. I detta sammanhang måste två viktiga aspekter tas upp när det gäller förhållandet mellan digitalisering och ungdomsarbete.

För det första är en uppgift för ungdomsarbetet att förstå hur digitaliseringen formar samhället och vilka konsekvenser den kommer att få för ungdomar och ung-

domsarbetet. Tekniken finns inom alla områden av ungdomars liv, vilket innebär att varje ung människa på något sätt hör ihop med digitala kulturer, oavsett om de använder digitala medier aktivt eller passivt. Om ungdomsarbetet ska kunna hänga med i alla aspekter och sociala förändringar, måste ny teknik inrättas på ett nyfiskt, anpassningsbart, flexibelt, fördomsfritt, djärvt och experimentellt sätt. Som framgår av Screenagers International Research Project Report från 2016: ”... om ungdomsarbetet inte omfattar användning av teknik och sociala medier löper man risk för att bli omodern och irrelevant för ungdomar som använder ungdomsarbets-tjänster” (Harvey 2016). Det är därför viktigt att ha en kontinuerlig debatt om ungdomsarbetets framtid: hur kommer till exempel artificiell intelligens att påverka kulturella fenomen som hör ihop med ungdomar och ungdomsarbetsmetoder?

För det andra är ungdomsarbetets centrala roll att stödja ungdomars egen makt och förmåga att vara aktiva i ett samhälle, som blir alltmer digitaliserat och teknologiserat. För att lyckas med detta måste ungdomsarbetet nå ut till en värld av unga människors erfarenheter och verka i miljöer som bebos av ungdomar, inklusive digitala kulturer och miljöer. En ännu viktigare roll för ungdomsarbetet är att förhindra en digital klyfta mellan ungdomar, genom att se till att de har tillgång till digital teknik och genom att förbättra deras tekniska kunskaper.

Vad gör ungdomsarbete digitalt?

Ungdomsarbetet har alltid på ett snabbt och djärvt sätt försökt ta itu med nya kulturella företeelser och trender inom ungdomskulturen. I många fall har den även utnyttjat nya mediernas och teknikens särdrag och företeelser, direkt efter deras uppkomst. Till exempel samtidigt som då biljardborden blev populära på ungdomsgårdar i Finland under 1980-talet, så banade även spelkonsoler sin väg in på ungdomsgårdarna. När datanätverk introducerades i slutet av 1980-talet så började finländska ungdomsarbetsorganisationer skapa egna webbplatser för att dela information ett årtionde senare. Sedan början av 2000-talet har unga människor erbjudits möjligheten att kontakta ungdomsledare i online-gemenskaper och via sociala medietjänster. Snabb utveckling under de senaste åren, särskilt inom mobil teknik, har observerats i ungdomsarbetet, detta eftersom nya digitala verktyg och tjänster har blivit populära bland ungdomar. Ett av målen med ungdomsarbete är att stödja kreativitet och stärka den digitala kompetensen hos fler ungdomar genom att utveckla teknikutbildning och teknikförbättrade aktiviteter som robotik, programmering och makerspace-aktiviteter. (Lauha m.fl. 2017; Tuominen 2017.)

Att tillämpa digitala medier och teknik inom ungdomsarbete är därmed inget nytt fenomen. Vad som är nytt, å andra sidan, är digitaliseringens genomslag och omfattning i samhället. Digitaliseringsprocessen har också oåterkalleligen förändrat de medborgerliga färdigheter som ungdomar kommer att behöva i framtiden, men också ungdomars sätt att hanterat sina sociala relationer på kommer att påverkas av processen.

Detta innebär att digitaliseringen av ungdomsarbete är ett absolut krav för att hänga med i utvecklingen, och det är inte längre lämpligt att skilja digitalt ungdomsarbete från verksamhet som bedrivs ansikte mot ansikte eller behandla det som en separat metod för eller gren av ungdomsarbete.

Liknande tankar återspeglas i en definition av digitalt ungdomsarbete, som har utarbetats av flera experter runtom i Europa. Enligt EU:s expertgrupp för digitalisering och ungdomsfrågor, som inrättades genom EU:s arbetsplan för ungdomsfrågor för 2016–2018:

- innebär digitalt ungdomsarbete att proaktivt använda eller hantera digitala medier och teknik inom ungdomsarbete.
- digitalt ungdomsarbete är inte en metod – digitalt ungdomsarbete kan inkluderas i alla former av ungdomsarbete (öppet ungdomsarbete, information och rådgivning till ungdomar, ungdomsklubbar, uppsökande ungdomsarbete osv.).
- har digitalt ungdomsarbete samma mål som ungdomsarbete generellt, och användningen av digitala medier och teknik inom ungdomsarbete bör alltid stödja dessa mål.
- kan digitalt ungdomsarbete ske ansikte mot ansikte eller i onlinemiljöer, eller som en blandning av de två formerna. Digitala medier och digital teknik kan antingen användas som ett verktyg, en aktivitet eller som innehåll i ungdomsarbete.
- bygger digitalt ungdomsarbete antingen på samma etik, värderingar och principer som annat ungdomsarbete.

För att definiera digitalt ungdomsarbete så är det viktigt att lyfta fram arbetets inkluderande karaktär och fokus som vilar på ungdomsarbetets process och genomförande, som utgör en väsentlig del av ungdomsarbetet. För att säkerställa och förbättra utvecklingen av det digitala ungdomsarbetet rekommenderar EU:s expertgrupp att varje medlemsstat har en plan för att utveckla och finansiera digitalt ungdomsarbete som en integrerad del av sin ungdomspolitik. Expertgruppen rekommenderar också att medlemsstaterna tillhandahåller strategiska finansiella investeringar inom digitalt ungdomsarbete genom att anslå resurser till utbildning av ungdomsledare, utveckling av innovativa metoder för digitalt ungdomsarbete, arbetstid, infrastruktur och teknik som ska användas i arbetet med ungdomar. Dessutom bör man ta hänsyn till digitaliseringen och ungdomars digitala kulturer vid utformning av ungdomsarbetspolitiken på lokal, nationell eller europeisk nivå. (Europeiska kommissionen 2018.)

Digitala ungdomsarbete i framtiden?

Världens ledande informationstekniska forsknings- och rådgivningsföretag, Gartner, publicerar årligen en rapport, Hype Cycle for Emerging Technologies, som ger ett

branschövergripande perspektiv på viktiga framväxande tekniker och framtida trender. År 2017 identifierade Gartner tre markanta megatrender inom teknikinnovation: allmänt förekommande artificiell intelligens (AI), transparent uppslukande upplevelser och digitala plattformar. Med artificiell intelligens avser Gartner utvecklingen av teknik som bland annat omfattar maskininlärning, djupinlärning, artificiell allmän intelligens, självkörande fordon, drönare och smarta robotar. Transparenta, uppslukande upplevelser är beroende av teknik som kommer att bli alltmer människocentrerad till en punkt där det uppstår transparens mellan människor och saker. Några exempel på sådan teknik är 4D-utskrifter, Augmented Reality (AR), gränssnitt mellan hjärna och dator, Connected Home, mänsklig augmentation och virtuell verklighet (VR). 5G, blockkedjeteknik och sakernas internet (IoT) är nyckeltekniker för de digitala plattformarna. (Gartner 2017.)

Ur ungdomsarbetsperspektiv kan ovanstående tekniska innovationer verka avlägsna eller till och med utopiska. Men det finns redan många exempel på ungdomsarbete som utnyttjar den nya teknikens potential, även om utvecklingen är på ett tidigt stadium. Till exempel utvecklas AI-drivna chatbotar redan inom information och rådgivning för ungdomar, för att automatisera enkla rutinuppgifter för ungdomsledare så att de istället kan möta och interagera med ungdomar. Ungdomsarbetet har också dragit nytta av utvecklingen av virtuell verklighet och utökad verklighet, till exempel i form av innovativ digital gaming. Dessutom har utvecklingen av smarta enheter och IoT gjort det möjligt för ungdomscenter att bli mer flexibla och oberoende av fysiska utrymmen: om ungdomar vill träffas spontant i ett ungdomscenter, de kan exempelvis boka ett rum på nätet och slå på kaffebryggaren i förväg genom den egna smarttelefonen.

Även om teknikrelaterade frågor ingår på flera sätt i modernt ungdomsarbete, så måste alltid fokus inom en sådan verksamhet vara högkvalitativt innehåll som stöds av utbildnings- och ungdomsarbetsmål. Med andra ord ska digitalitet i sig inte betraktas som värdefullt, utan utnyttjandet av digitala medier och teknik ska alltid ha en positiv inverkan på ungdomsarbetets utveckling och kvalitet. Vid något tillfälle är det mycket troligt att digitalitet kommer att bli en så naturlig och oskiljaktig del av ungdomsarbetet att det separata begreppet ”digitalt ungdomsarbete” kommer inte längre att vara nödvändigt för att definiera förhållandet mellan digitalisering och ungdomsarbete. Vi har ännu inte kommit till detta stadie och innan vi gör det så behöver vi verktyg för att identifiera och utveckla vårt arbete.

Se Verke-publikationen ”[Digital youth work – a Finnish perspective](#)” för mer information om finskt digitalt ungdomsarbete. De viktigaste resultaten från EU:s expertgrupp för digitalisering och ungdomsfrågor presenteras i EU:s publikation ”[Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs and good practice examples](#)”.

REFERENSER:

European Commission (2018) Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs, and good practice examples. De viktigaste resultaten av expertgruppen för digitalisering och ungdomsfrågor. Europeiska unionen.

Gartner (2017) Top Trends in the Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies, 2017. <<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/top-trends-in-the-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies-2017>>

Harvey, Clare (2016) Using ICT, digital and social media in youth work. Screenagers International Research Project – A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of Ireland. National Youth Council of Ireland.

Lauha, Heikki; Tuominen, Suvi; Merikivi, Jani & Timonen Päivi (2017) Minne menet, digitaalinen nuorisotyö? in Hoikkala, Tommi & Kuivakangas, Johanna (eds.) Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Humak University of Applied Sciences, Finnish Youth Research Network & Finnish Youth Research Society.

The Telegraph (6.1.2016) The real story behind a viral Rembrandt ‘kids on phones’ photo. <<https://www.telegraph.co.uk/news/newstoppers/howaboutthat/12103150/Rembrandt-The-Night-Watch-The-real-story-behind-the-kids-on-phones-photo.html>>

Tuominen, Suvi (2017) Brief history of Finnish digital youth work in Kiviniemi, Juha & Tuominen, Suvi (eds.) Digital youth work – a Finnish perspective. Verke.

Smart ungdomsarbete i Estland: innovation och initiativ för utveckling av ungdomsarbete

Edgar Schlümmer



AMHÄLLET SLUTAR ALDRIG ATT UTVECKLAS. Ny teknik, nya kopplingar, nya kommunikationsregler, osynliga gränser mellan det som är överkligt och verkligt – allt sådant påverkar livet för unga människor. Ungdomar är innovativa och mottagliga för förändringar. Det finns ingen tvekan om att ungdomar ligger i framkant beträffande digitalisering och alla nya IT-lösningar som ständigt uppstår i vår omgivning. Ungdomsarbetet spelar en viktig roll när vi försöker skapa bättre förutsättningar för ungdomar, som ska hjälpa dem att uppnå sina mål och fatta stora beslut i livet. Ungdomsarbetet är också viktigt när vi stöder ungdomars aktiva deltagande i samhället och förmåga att klara sig på arbetsmarknaden.

Estland har alltid sett till att föra upp ämnet på dagordningen, med över 100 års tradition av ungdomsarbete och ett arbetssätt som förhåller sig positivt till teknik. Redan före Estlands EU-ordförandeskap 2017 fanns i landet en nationell överenskommelse om att teknik och innovation skulle prioriteras i ungdomsarbetet. Redan 2012 noterades ett behov av innovation i ungdomsarbetet inom ramarna för diskussionen om en ny nationell strategi för ungdomsarbete – Planen för ungdomars utveckling 2014–2020. Fenomenet “digitalt ungdomsarbete” gick vid tidpunkten under flera olika namn bland olika intressenter. Även andra termer användes i fältarbetet, till exempel “ungdomsarbete online” (till exempel i deklARATIONEN från andra konventet om ungdomsarbete 2015), “cyberungdomsarbete”, “virtuellt ungdomsarbete” osv. I de flesta fall har fokus varit på hur ungdomsarbetet ska verkställas i praktiken samt på specifika verktyg och situationer inom ungdomsarbetet. Smart och digitalt ungdomsarbete har

nu definierats på Europeanivå i europeiska rådets slutsatser (2017) och i slutrapporten från expertgruppen “Developing digital youth work. Policy recommendations and training needs and good practice examples.” (2018).

I en europeisk kontext syftade ordet “smart” vid tidpunkten huvudsakligen på energi, städer, tillväxt, ekonomi, digitalisering, specialisering osv. Ett exempel på detta är EU-kommissionens sammanhållningspolitik, som syftar på att utjämna skillnader mellan regioner och säkerställa tillväxt för hela Europa. Där lyfts effektivitet och ledarskap fram som avgörande faktorer för att övervinna den ekonomiska krisen i många europeiska regioner. Inom sammanhållningspolitiken stipulerades upprättandet av en strategi för forskning och innovation om smart specialisering som ett krav för att få motta finansiering ur EU:s regionala utvecklingsfond. Plattformen för smart specialisering hjälper medlemsstaterna och regionerna att utveckla, implementera och granska sina strategier. I detta ingår ett fokus på identifiering av konkurrenskraftiga nischområden och lösningar på större samhällsutmaningar – med införlivandet av en efterfrågedriven dimension och partnerskap för innovation, där tonvikt läggs på större samordning mellan olika intressegrupper i samhället samt tilldelning av resurser och strategier mellan privata och offentliga aktörer på olika styrningsnivåer.

Termen “smart ungdomsarbete” introducerades, och en nationell definition av begreppet avtalades med hopp om att kombinera behovet av ungdomsarbete som uppfyller ungdomarnas intressen och behov i relation till nya lösningar med hjälp av digital teknik där man försöker hitta innovativa tillvägagångssätt för att vidareutveckla dagordningen för ungdomsarbete – bland annat genom politik, forskning och strategisk planering för ungdomsarbete.

Under Estlands ordförandeskap i EU-rådet 2017 enades medlemsstaterna om idén med ett SMART ungdomsarbete. Medlemsstaterna anser att användandet av teknik är helt centralt för ungdomsarbetets utveckling. Enligt överenskommelsen utgör “smart ungdomsarbete” en innovativ utveckling av ungdomsarbetet och inkluderar digitala arbetsmetoder men även forskning, kvalitet och policyfrågor.

Det finns fyra huvudprinciper för smart ungdomsarbete:

1. Smart ungdomsarbete är inte i sig en verksamhet eller metod, och ersätter inte befintliga tillvägagångssätt. Med hjälp av smart ungdomsarbete kan ungdomar och ungdomsledare skapa innovativa lösningar (inklusive digitala lösningar), som baserar sig på befintliga erfarenheter, och även upptäcka nya kopplingar och verktyg för att lösa både aktuella problem och nya utmaningar.
2. Verksamheten inom smart ungdomsarbete har sin utgångspunkt i ungdomars och ungdomsledares behov och tar hänsyn till samhällets och teknikens utveckling, inklusive globalisering, nätverkande och e-lösningar, och erbjuder alternativ till traditionella metoder inom ungdomsarbete samt tillfällen att experimentera, begå misstag och lära sig av erfarenheterna.

- 3.** Med hjälp av lösningarna inom smart ungdomsarbete kan man skapa innehåll och driva verksamheter. Målsättningen med smarta lösningar är att ungdomsarbete ska kunna bedrivas mer effektivt och produktivt än tidigare, dvs. nå ut till fler ungdomar, ge ökade möjligheter att utveckla ungdomarnas kreativitet, initiativförmåga och samarbeten, minska risken för utslagning bland ungdomar, öka ungdomars engagemang och beredskap för arbetsmarknaden och stödja deras aktiva deltagande i samhällsgemenskaper och beslutsfattande.
- 4.** En viktig möjlighet inom smart ungdomsarbete är utnyttjandet av digitala medier och teknik, bland annat inom öppet ungdomsarbete, ungdomsinformation- och rådgivningstjänster, delaktighet och andra delområden inom ungdomsarbetet. Möjligheterna till smart ungdomsarbete kan användas i direkt kommunikation med ungdomar och i miljöer på internet, eller inom bägge arbetsmetoder.

Ministrar som ansvarar för ungdomsfrågor drog slutsatsen att smart ungdomsarbete på EU-nivå innebär att dra nytta av och tillämpa digital media och teknik för att:

- A.** ungdomar ska på ett enklare sätt hitta information, få dra nytta av ungdomsarbetet, få vara delaktiga och få ta del av formell eller icke-formell inläring, detta genom att på ett meningsfullt sätt utnyttja nya utrymmen och format för ungdomsarbete;
- B.** sporra ungdomsledares motivation, kapacitet och kompetensutveckling så att de ska kunna utveckla och implementera smart ungdomsarbete;
- C.** skapa en bättre förståelse för ungdomar och ungdomsarbetet samt stärka kvaliteten på ungdomsarbetet och ungdomspolitikerna genom effektivare användning av datadriften utveckling och teknik för dataanalys.

Medlemsstaterna och kommissionen har tagit på sig ansvaret att skapa förutsättningar för smart ungdomsarbete där behovet finns: a) utveckling och implementering av smart ungdomsarbete i ungdomsarbetets och ungdomspolitikens målsättningar, strategi och finansiering; b) kartläggning och åtgärdande av den digitala klyftan och ojämlik tillgång till tekniska framsteg ur ungdomarnas synvinkel, med särskilt fokus på ungdomar, ungdomsledare och andra intressenter som har sämre förutsättningar; c) stöd för kompetensutveckling med relevans för smart ungdomsarbete hos ungdomar samt ungdomsledare och andra intressenter som stöttar ungdomar; d) utbyte av framgångsrika arbetssätt i användningen av digital media och teknik.

Den historiska rörelsen fortsätter och användandet av teknik i ungdomsarbetet tas upp i den nya europeiska ungdomsstrategin 2019–2027.

Behovet av förändring

Huvudprincipen inom ungdomsarbete är att det utförs där ungdomarna, deras intressen, behov och utmaningar finns. Samhällsförändringar och den tekniska utvecklingen gör att ungdomsarbetets metoder också måste förändras, såväl i Estland som i resten av världen. Detta är inte endast viktigt för att kunna göra anpassningar och ligga jämtesides med förändringarna, utan även för att kunna ligga steget före. Ungdomsarbete måste vara mer attraktivt, inkluderande och proaktivt. Att vara SMART betyder även att använda nya metoder och naturligtvis teknik. Ungdomsarbetet är i behov av modernare metoder, ledarskap och struktur för att effektivt kunna anpassa sig till förändringar. Här är det centralt att inte enbart kunna använda verktyg utan också att bekanta sig med och ta fram nya verktyg. Dataanalys och beslutsfattande/verksamhet baserat på kunskap är nu lättare än någonsin. Tack vare open data och big data kan ungdomsledare och beslutsfattare reagera på trender och dessutom förutspå utveckling och utforma tjänster i förväg. Dessa åtgärder möjliggör ett mer inkluderande ungdomsarbete av hög kvalitet, men innebär även stora fördelar – att betraktas som seriösa och vara synliga – för ungdomar, föräldrar, allmänhet och politiker.

Innovation är bra, men är inget magiskt redskap

Innovation och teknik finns runt omkring ungdomar och i ungdomsarbetets miljö, och om dessa förändras så sker det även en förändring i ungdomsarbetet. Att vara innovativ är inte bara en cool trend utan ett pragmatiskt tillvägagångssätt för att till exempel i ett Europa med befolkningsbrist, där det råder särskild brist på ungdomar, kunna lösa svåra problem och nå ut till underbefolkade områden och bebodda områden med färre resurser. Olika tekniska lösningar hjälper ungdomsledare att nå ut till fler ungdomar på ett mer effektivt och produktivt sätt, bland annat genom att ta hänsyn till förutsättningarna i regioner där många ungdomar saknar möjlighet att besöka institutioner för ungdomsarbete. IT är en miljö som passar för dagens "digitala infödingar". De känner sig bekväma med att använda digitala redskap, vilka kan erbjuda möjligheter och tjänster på ett passande sätt och "språk", som är baserat på ungdomsarbetets målsättningar.

Ungdomsarbete betyder alltid inläring av färdigheter och kompetens. Digital kompetens är en nödvändighet i en digital värld. Ungdomsarbetet bör även hjälpa ungdomar med att utveckla sin digitala kompetens och de färdigheter som behövs i framtiden, då detta är centralt för ungdomarnas liv och livskvalitet. Innovation börjar från gräsrotsnivå. I Estland kan vi se att lokalnivån och de myndigheter som ansvarar för att tillhandahålla ungdomsarbete letar efter lösningar och idéer om hur de kan nå ut till, engagera och stärka ungdomar.

"Smart" innebär även att vara medveten om hot och risker. Felaktig teknikanvändning kan innebära stor skada för det privata och offentliga livet – några exempel är internetmobbing, algoritmisk diskriminering och ett invaderat privatliv. Detta bör

tas i beaktande i ungdomsarbetet, vilket också bör stärka ungdomarnas förmåga att vara kritiska och skydda sin data för att kunna hantera de förändringar som sker. Smart ungdomsarbete, liksom ungdomsarbete i allmänhet, är i behov av kvalitet, kvalitetssäkring och utvärdering för att kunna utvecklas i takt med samhällets pågående digitala omställningar.

REFERENSER:

The concept of Smart Youth Work (2016). Estonian Youth Work Centre, Republic of Estonia Ministry of Education and Research.

Rådets slutsatser om smart ungdomsarbete (2017/C 418/02). Europeiska unionens råd.

Förbereda, planera och bredda framtiden för digitalisering

Mikko Dufva



ÄR MAN TALAR OM FRAMTIDEN kan man nästan vara säker på att höra termen digitalisering, om och om igen. Men vilka förändringar medför digitaliseringen egentligen? Hur kan vi säga något om framtiden när till och med nuet tycks stå inför konstant förändring?

Vi presenterar här tre närmningssätt som berör framtiden: förbereda, planera och finna innovation. Att förbereda handlar om att identifiera pågående förändringar och förutse vart de kan tänkas leda. Vid planering ligger istället fokus på att föreställa sig en önskad framtid och förstå vilka åtgärder som krävs för att nå dit. Att finna innovation handlar om att utmana våra antaganden om framtiden och bredda antalet möjliga framtider. Det är omöjligt att arbeta mot ett mål som man inte vet vad det är. Häri ligger vikten av att föreställa sig ett flertal olika framtider.

För att få en helhetsbild av digitaliseringen så krävs en förståelse för de förändringar som pågår i världen. De viktiga globala megatrenderna är hållbarhetskrisen, globaliseringen med dess växande spänningar samt teknikens snabba utveckling och spridning. Vi överskrider gränserna för planetens kapacitet på ett sätt som gör att klimatet förändras och naturresurserna tar slut. Situationen är geopolitiskt spänd, detta på grund av att olika länder väljer olika strategier för till exempel integritet och ägande av data. Ny teknik skapar nya möjligheter, till exempel blixtsnabb global kommunikation, men även nya utmaningar, till exempel missbruksberoende av smartphones.

För ett land i Norden innebär dessa globala megatrender nya arbetssätt och inkomstkällor, men detta betyder även att våra demokratiska strukturer behöver förnyas och att vi måste tänka om hur vår ekonomi fungerar. Viktiga utmaningar är att

människor ska ha möjlighet att utvecklas i det allt mer oförutsägbara arbetslivet, kunna delta i beslutsfattandet och göra sina röster hörda. Ekonomin måste samtidigt fokusera mer på att främja välmående och hålla sig inom gränserna för planetens kapacitet.

Förbereda för digitaliseringen

Vilka möjligheter och nya utmaningar kan vi förvänta oss av digitaliseringen i ljuset av dessa megatrender? Brynjolfsson och McAfee delar in digitaliseringen i tre olika fenomen: maskin, plattform och publik. Med maskin avses framstegen inom maskininläring och dataanalys, alltså det som ofta benämns som den andra vågens artificiella intelligens (AI). En användbar distinktion kan göras mellan specifik AI och generell AI. Specifik AI är till för att utföra en viss uppgift, medan generell AI syftar på en maskin som kan tänka som en människa.

Vad som finns än så länge är endast specifik AI, vilket inte automatiskt leder till generell AI. Även specifik AI kommer dock att påverka människan på djupet. Specifik AI gör att maskiner kan tolka och producera tal och text, identifiera föremål från bilder, och hitta mönster i stora mängder av data. Allt detta möjliggör självkörande bilar, digital personlig assistans och omfattande automatisering av rutinmässigt arbete.

Möjligheten att analysera stora mängder av data blir allt mer användbar i och med de enorma mängder data som produceras av digitala plattformar. En plattform är något som sammanför användare och producenter av en tjänst och gör att de kan skapa innehåll och värde. Facebook, Uber, Airbnb och Amazon är exempel på plattformar.

Plattformar innebär nya metoder för att organisera arbete och skapa värde. Samtidigt skapar de en negativ inverkan på befintliga tjänster och metoder. Traditionella distinktioner mellan konsument och producent, anställd och arbetsgivare suddas ut. Plattformarnas styrka ligger i nätverkseffekten, vilket gör att de ökar i värde ju fler människor som använder dem. Facebook med bara en användare vore ju rätt trist.

Plattformarna gör att fler och fler av våra dagliga transaktioner flyttas till nätverken. Samtidigt sker en snabb utveckling inom virtual reality och augmented reality. Det blir allt vanligare med ett virtuellt lager ovanpå vår fysiska upplevelse, vilket skapar nya upplevelser för till exempel shopping, resor och umgänge, men detta suddar också ut gränsen mellan vad vi betraktar som verkligt och överkligt.

Vi har redan vant oss vid plattformarnas monopoliserade effekt, men två olika parallella utvecklingar kan komma att förändra detta. Blockchain – en teknik för decentraliserade och tillförlitliga databaser av föremål och transaktioner – kan användas för att hoppa över mellanhanden, det vill säga plattformsföretaget, och skapa en helt decentraliserad och distribuerad tjänst som endast baseras på gemensamma operativa principer. Plattformskooperativ – alltså plattformar som ägs av användarna – kan på liknande sätt ändra fördelningen av det värde som skapas på plattformarna.

Plattformskooperativ är ett exempel på den potential hos folkmassor som digita-

liseringen frigör. Stora grupper av människor kan tillsammans skapa kvalitetsinnehåll (till exempel Wikipedia) eller finansiera produkter och tjänster som traditionella företag skulle betrakta som riskabla (till exempel Kickstarter). Dessa kollektiv kan ge en känsla av att höra hemma och kunna bidra.

AI, plattformar och kollektiv av den här typen betonar en viktig fråga: vet vi hur vi ska uppföra oss? Digitaliseringen har precis startat och etikett, god sed och sunda vanor håller fortfarande på att utvecklas. Därför är det viktigt att fundera på hur vi vill använda de möjligheter som kommer av digitaltekniken, och hur vi undviker dess fallgropar.

Planera en rättvis och hållbar digital värld

För att belysa digitaliseringens potentiella risker och oönskade effekter kan man använda verktygslådan “etiskt operativsystem” från Institute for the Future. Här behandlas sådana frågor som kräver att vi diskuterar och utformar rättvisa och etiska lösningar, till exempel desinformation, partiskhet hos maskiner, missbruk, den digitala klyftan och ägande av data.

Bakom slagordet “falsa nyheter” döljer sig det stora problemet, nämligen vilken information som går att lita på. Med digitala verktyg är det enkelt att skapa falska bilder, ljudfiler och till och med filmer, samt – viktigast av allt – att sprida desinformationen både brett och snabbt. Skandaler och upprördhet får klick och klick innebär pengar i det nuvarande systemet. Vi behöver därför både högre mediekompetens och tjänster som inte uppmuntrar till att sprida desinformation.

Maskininlärning i sig tenderar också att förvränga sanningen på olika sätt. Eftersom algoritmer lär sig från existerande data tenderar de att repetera våra egna fördomar, till exempel att en sjuksköterska är kvinna och en läkare är man. Den nya tekniken kan därmed komma att befästa gamla värderingar och övertygelser.

Ny teknik och digitala tjänster blir också allt mer beroendeframkallande. Många tjänster och plattformar optimeras för att hålla kvar användarnas uppmärksamhet baserat på data från tidigare användning. Streaks på Snapchat, nyhetsflödet på Facebook, och gilla-markeringar och notifikationer i allmänhet är till för att människor ska använda olika tjänster så mycket som möjligt. Hur kan vi utforma alternativ så att vi kan ändra plattformarnas logik och komma bort från beroendeframkallande teknik och övergå till en “lugnare teknik”?

Ju mer värdet på data stiger, desto viktigare blir frågor om ägarskap och integritet. Genom data går det att skapa förvånansvärt detaljerade digitala profiler för användning inom marknadsföring, eller, i fallet med Kinas “sociala kredit”, myndighetskontroll. EU:s väg skiljer sig från både Kina och större delar av USA, i och med GDPR-direktivet, som fastslår att användarna själva äger sin egen data. Ägande av data och tillgången till verktyg för att använda sina egna data kan bli en enorm möjlighet för nya tjänster och dataekonomin generellt.

Skillnader i tillgång och kompetens, med avseende på digital teknik, kan även leda till ojämlikhet i samhället, det vill säga en digital klyfta mellan de som kan och inte kan använda alla de senaste verktygen. Hur ser vi till att alla kommer åt digitala tjänster? Hur lär vi alla att förstå hur ett helt system fungerar och inte endast hur en viss tjänst ska användas? Kunskap om digital infrastruktur och dess inverkan på vardagen håller gradvis på att bli en förutsättning för att fullt kunna delta i samhällslivet.

Hitta innovation och överraskningar i trenderna

Digitaliseringen har bara börjat, och det är svårt att föreställa sig vilka tjänster och plattformar vi kommer använda om 20 år. För att se vilka överraskningar som kan vänta kan vi börja med att ifrågasätta några grundantaganden bakom den fortsatta digitaliseringen, till exempel stabil elförsörjning, tillförlitliga globala nätverk och attityder bland människor.

En snabb övergång till förnybar energi är nödvändig för att undvika katastrofala klimatförändringar. Den nuvarande digitala infrastrukturen härrör dock från en era där fossila bränslen har varit på tapeten, vilka är beroende av stabil elförsörjning som i sin tur kan vara svårt att garantera med förnybara energikällor, särskilt om utvecklingen inom batterier och lagring av elektricitet går långsammare än förväntat. Även det nuvarande energisystemet kan hotas av klimatförändringar: starkare oväder som orsakar strömavbrott blir allt vanligare och brist på kylvatten på grund av torka kan hämma effektiviteten hos kolkraftverk.

Problem för de befintliga nätverken består delvis av ökad användningsvolym, men särskilt av attacker mot specifika hemsidor och i synnerhet domännamnsserverar, vilka styr trafiken på internet. Splittringen i det befintliga nätverket drivs dessutom av upphävandet av vissa länders nätneutralitet och ren censur i andra länder, vilket kan resultera i ett "splitternet" med flera olika nätverk som är skilda från varandra.

Man bör inte heller underskatta möjligheten med överraskande beteenden hos människor. Det finns ett växande missnöje som riktas mot stora teknikföretag och hur de har valt att fortskrida i frågor som berör integritet och användaravtal. Mobilfria semestrar och beroendeterapi påvisar en önskan om att ta kontroll över digitaliseringen och själva få bestämma hur vi använder den här tekniken i framtiden.

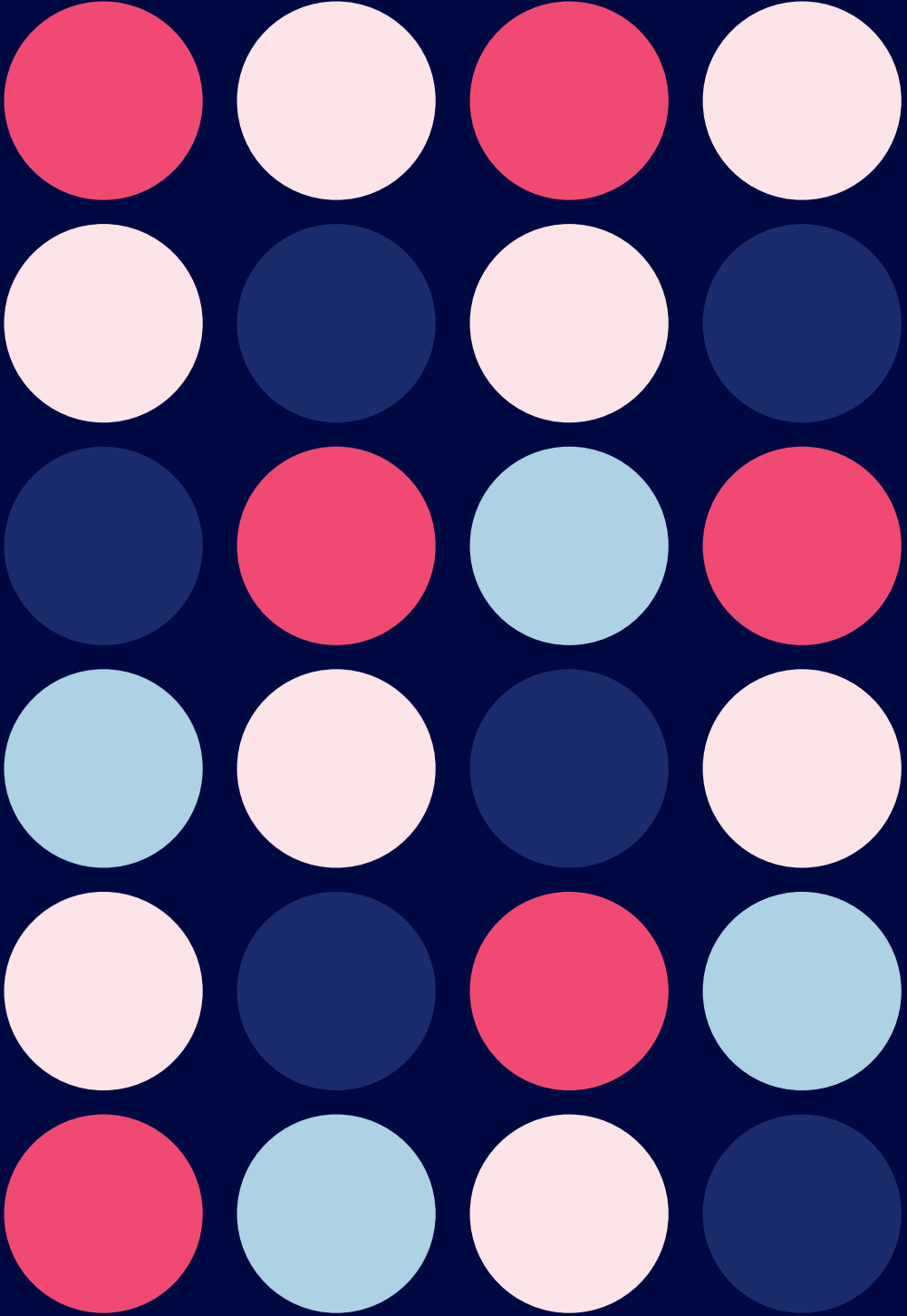
En mångfald av perspektiv för att greppa det digitala

Hur kan vi förbereda oss för utvecklingen inom digitalisering, förutse eventuella överraskningar och bana väg för den framtid som vi vill se? Ett tillvägagångssätt är att inte enbart närma sig digitaliseringen ur ett tekniskt eller ekonomiskt perspektiv, utan även ur ett socialt och estetiskt. Det viktigaste är inte att människor kan programmera, utan att de förstår den roll som program och mjukvara av olika slag spelar i våra vardagsbestyr. Bakom varje verktyg som vi använder så finns det en tillverkare

som har skapat verktyget av en orsak, och det är möjligt att denna orsak inte passar ihop med det som vi vill ha.

Konsten erbjuder ett annat perspektiv på digitaliseringen. Vad skulle hända om vi skulle närma oss programmering eller elektronik genom estetisk kritik eller hantverk, till exempel genom att tillverka föremål? Hur skulle det förändra vår upplevelse av den digitala världen? Skulle det ge oss styrkan att utmana existerande lösningar och skapa våra egna?

Vår bild av digitaliseringen är något som behöver förändras från enbart känslolös teknik och oundvikliga störningsmoment till något som är närvarande i vår vardag. Digitalisering är ingenting mystiskt och inte heller något oundvikligt. Snarare är det något som erbjuder en mängd möjligheter, men vi måste välja noggrant och med omsorg. Vilken digitalisering vill vi egentligen ha?



1. FÄRDIGHETER OCH KOMPETENSER



ÖRSTÅELSE FÖR TEKNIK HÅLLER PÅ att bli en medborgerlig färdighet, eftersom tekniken finns i varje område av våra liv och samhällets grundläggande tjänster blir mer eller mindre digitaliserade. De flesta människor kommer att arbeta med bottar, robotar eller andra förprogrammerade funktioner i något skede under sin karriär.

Diskussioner om färdigheter och kompetenser kännetecknas ofta av en uppdelning mellan hårda färdigheter och mjuka färdigheter. Hårda färdigheter brukar kallas specifika och mer läraktiga förmågor som kan definieras och mätas, till exempel förmågan att skriva med tangentbord eller för hand samt matematik och läsning. Däremot är mjuka färdigheter, till exempel teamwork, kommunikation och en stark arbetsmoral, vanligtvis mindre påtagliga och svårare att kvantifiera.

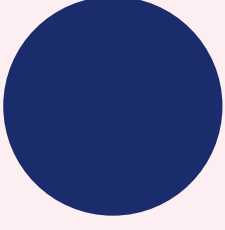
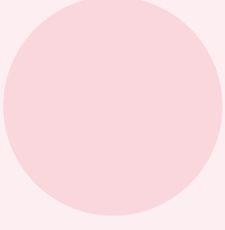
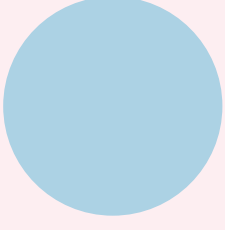
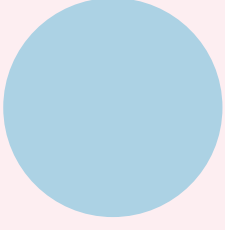
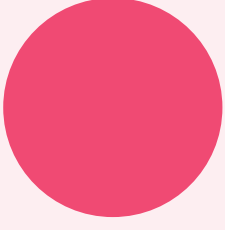
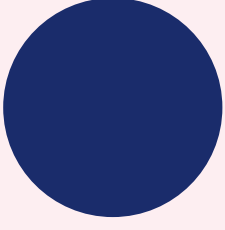
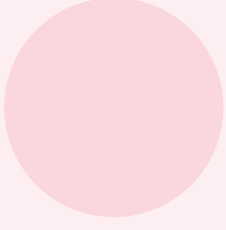
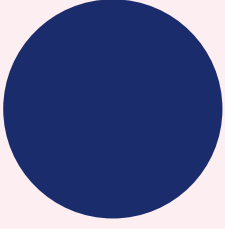
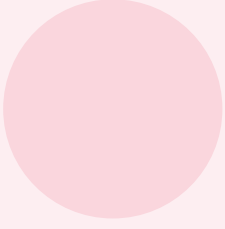
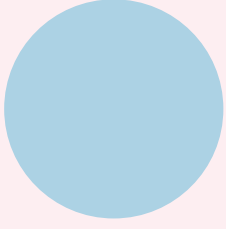
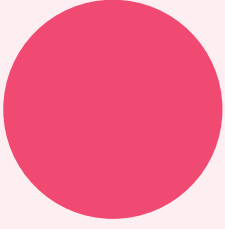
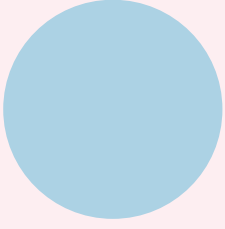
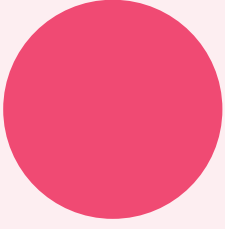
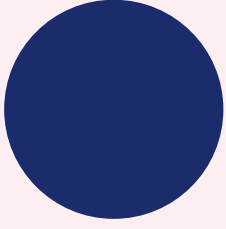
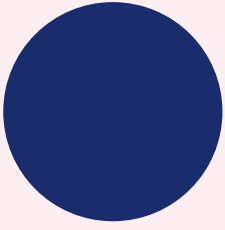
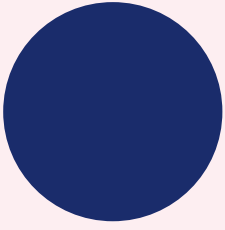
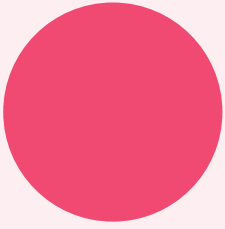
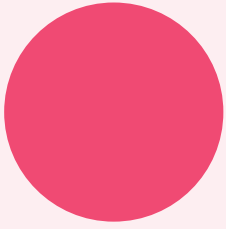
Digitaliseringen ökar efterfrågan på utveckling av tekniska och digitala "hårda" färdigheter, såsom användning av digitala enheter och programvara, kodning och programmering samt datautvinning och analys. Å andra sidan kan ny teknik automatisera regelbundna rutinuppgifter och frigöra tid för att vara mer kreativa och interagera med andra människor. De färdigheter och kompetenser som behövs i vardagen är därför i hög grad kopplade till mjuka färdigheter eller "metafärdigheter", såsom digital emotionell intelligens, förmågan att kommunicera och samarbeta med andra med hjälp av digital teknik och media samt förmågan att vara kreativ och kritisk till digitalt innehåll.

DigComp (europeiska ramverket för utvecklingen av digital kompetens bland medborgarna) har utvecklats för att förbättra medborgarnas digitala kompetenser, hjälpa politiska beslutsfattare att utforma strategier som stödjer digital kompetensutveckling och planera utbildningsinitiativ för att förbättra de specifika målgruppernas digitala kompetenser. DigComp 2.0, som publicerades 2016 av Europeiska kommissionen, identifierade nyckelkomponenter i digital kompetens inom fem områden: *informations- och data-kunskap, kommunikation och samarbete, skapande av digitalt innehåll, säkerhet och problemlösning.*

Att stödja och stärka ungdomars digitala kompetens kräver också ett brett spektrum av färdigheter och kompetenser från yrkesverksamma inom ungdomsarbete. Med utgångspunkt i DigComp, expertgruppen för risker, möjligheter och konsekvenser av digitalisering för ungdomar samt ungdomsarbete och ungdomspolitik som inrättats av Europeiska kommissionen, identifierades sju kompetensområden som är viktiga för att se till att ungdomsledare har de färdigheter och kunskaper som krävs för att utföra digitalt ungdomsarbete. Dessa kompetenser innefattar 1) digitalisering av samhället, 2) planering, utformning och utvärdering av digitala aktiviteter i ungdomsarbete, 3) information och datakunskap, 4) kommunikation, 5) digital kreativitet, 6) säkerhet och 7) reflektion och utvärdering. Varje kompetensområde omfattar tre till tio mer konkreta utbildningsbehov i samband med utvecklingen av ungdomars arbetsmetoder.

Ungdomsarbetet har som mål att genom mediekultur och digital teknik uppmuntra och främja kritisk förståelse, självförverkligande och aktivt medborgarskap. Alla ungdomar behöver inte vara ”tekniknördar” och vissa tekniska färdigheter kan ganska snabbt bli föråldrade. Ungdomsarbetet bör därför inte endast rikta sig in på att stärka ungdomars tekniska kompetens, utan även uppmuntra dem till att vara nyfikna på medie- och teknikrelaterade fenomen och att självständigt utveckla sina digitala kompetenser. Samtidigt bör ungdomsarbetet inta en kritisk hållning till digitalisering och teknikutveckling genom att ifrågasätta om de tekniska framstegen gynnar samhället och ungdomars välbefinnande i alla fall.

Vilka digitala färdigheter och kompetenser bör ungdomsarbete främja? Vilka digitala färdigheter och teknikrelaterade kompetenser bör du i synnerhet utveckla? Vilka typer av nya inlärningsmöjligheter möjliggör digitalisering i fråga om hur, var och när vi kan utveckla våra färdigheter och kompetenser?



Vad allt skulle jag kunna vara?

Marjaana Toiminen



ÖRMÅGAN ATT LÄRA SIG ÄR DEN VIKTIGASTE *framtida kompetensen, men ensam så är denna förmåga inte tillräcklig. Unga hittar sin plats i arbetslivets omvälvningar med hjälp av självkänedom och förmåga att greppa en verklighet som förändras hela tiden.*

Det är en solig eftermiddag på sensommaren och en ung man står på en gågata i centrala Helsingfors och håller i en stor pappskylt. Skyltens text är skriven med tuschpenna: *Need a great employee? Take my CV.* I sin andra hand har den unge mannen en pappersbunt med kopior av sin CV. Kontorsarbetare passerar honom. De är på väg till möten, eller på lunch, varthelst kontorsarbetare brukar vara på väg. Ingen verkar stanna. Den unge mannen ser ut att vara på gott humör. Han är hemma från Portugal, en mångsysslare som har utbildat sig till speldesigner i Storbritannien. I sin CV hävdar han att han klarar av nästan vad som helst. Som ett exempel på tidigare prestationer nämner han att han brukade cykla till sitt förra jobb, och arbetsresan var 20 kilometer lång. Det klarade han av. Han är youtuber och dessutom skådespelare.

Om en arbetssökande står med en skylt på gatan, representerar han företagsamhet eller desperation? Sticker han ut från massan eller blir han deprimerad?

Åtminstone sammanfattar hans metod det växande problemet med förändringen i arbetslivet: det finns en allt djupare klyfta mellan efterfrågan och utbudet av arbete. Glappet är ett problem som berör alla västländer, och det är inte en åldersfråga. Det handlar både om brist på sökande och på kompetent arbetskraft i många olika branscher och om föråldrade rekryteringsmetoder. Yrkeskompetensen föråldras fort i vissa branscher, och å andra sidan har mängden branscher med brist på yrkeskunniga per-

soner mångdubblats. För ett par år sedan fanns det tolv yrken eller uppgifter i Finland till vilka det var svårt att hitta sökande eller tillräckligt kompetenta yrkespersoner. Nu finns det mer än 40. Det komplexa i situationen återspeglas av det faktum att ett stort antal av de ledigförklarade tjänsterna aldrig läggs ut för öppen sökning. Hur kan man då ens veta om dem? Kanske det trots allt är ett bra alternativ att stå och vifta med en skylt i huvudstadens centrum.

Enligt forskning vet unga inte exakt vilka yrken som existerar just nu, vilket naturligtvis påverkar deras förmåga att välja sina egna studievägar. Deras kontakter till arbetslivet är lika sporadiska som kunskaperna om arbetslivet. Föräldrarnas betydelse som formgivare av ungdomars uppfattningar om arbetslivet har ökat under de senaste åren, åtminstone i Finland. Det är knappast den bästa källan till information när arbetsformer, kompetensbehov och branscher befinner sig i en ständig förändring som i vissa fall blir snabbare och snabbare.

Kanske det här är orsaken till att ungdomars uppfattningar om arbetslivet endast har förändrats i rätt låg grad. De unga har förvånansvärt traditionella attityder till arbetet och yrkesvalet. Det här syns i Finland när man till exempel ser på studieinriktningar som är exceptionellt könsuppdelade: flickor väljer vårdbranschen och pojkar väljer tekniska yrken. Resultatet är att ett av världens mest jämställda länder har den mest könsuppdelade arbetsmarknaden i Europa.

Förhållandet till arbetets betydelse har förändrats något: arbetet är en del av ett intressant liv, men inte allt. Arbetet väntas dock ge ett tryggt levebröd, vilket kan vara en krävande attityd med tanke på de följande skeden i arbetslivets omvälvningar. Å andra sidan har unga människors förtroende för välfärdsstaten minskat medan deras självförtroende har ökat.

Osäkerheten om arbetets framtid i Finland framgår tydligt i färskas undersökningar. En fjärdedel av alla unga som utexamineras från gymnasiet vet ännu inte vilka val de ska göra i sina liv. I ljuset av detta är det också intressant att fundera på de kriterier som de resterande tre fjärdedelarna av alla gymnasieelever har använt när de fattat beslutet om sina nästa steg. I den nya finska gymnasielagen förutsätts att mängden studiehandledning ska öka och eleverna ska ta fram en egen karriärplan tillsammans med studiehandledaren. Men hur väl känner studiehandledarna till förändringarna som förekommer inom olika arbetsbranscher och andra trender som påverkar arbetslivets framtid?

Olika scenarier om hur arbetslivet kommer att utvecklas har blivit kartlagda, men vi kan inte vara säkra på hur förvärvsarbetet kommer att förändras och vilka nya yrken som kommer att uppstå under de kommande tio åren. Vi kan med goda grunder förutspå att hälso- och sjukvårdssektorn, byggbranschen, serviceyrken och t.ex. förnybar energi kommer att sysselsätta mer folk, och att det ännu under en lång tid framöver kommer att finnas en brist på ICT-specialister. I och med denna förändring uppstår nya behov, och vissa yrken försvinner eller sysselsätter få. Det kan uppskattas att unga

människor som stiger in i arbetslivet kommer att byta jobb oftare än sina föräldrar och i stället för yrken kommer vi att tala om färdigheter. Yrken och branscher konvergerar, dvs. smälter in i varandra, och vikten av att utveckla sina kunskaper under arbetskarriären kommer att öka.

Det här tröstar knappast den unga som funderar på sina studier och sin framtid. Det hjälper inte heller unga att se sina möjligheter. En analogi om digital kompetens beskriver läget väl: ungdomar kan vara och är erfarenhetsexperter i det digitala, både som konsumenter och användare. Inläring som inträffar när man gör något på egen hand är vidsträckt, när det nästan är gratis att grunda en egen näthandel eller videoproduktionsenhet. Å andra sidan kan unga människors förmåga att gestalta den digitala ekonomin och dess trender vara obefintlig. Det här är ingen överraskning, detta eftersom digitala jättarnas betydelse för den nationella politiken samt de mörka sidorna hos smart datastyrd teknik då det gäller t.ex. integritetsskydd har först börjat klarna för vuxna.

Den allmänna debatten om arbetets framtid är en diskussion om så kallade framtida färdigheter eller "transferrable skills", dvs. överförbart yrkeskunnande. Bägge termer syftar på kunnande som kan tillämpas i olika situationer och uppgifter, och även inom vissa yrkes ramar. Med dessa färdigheter syftar man ofta på abstrakta förmågor som är svåra att definiera: kommunikation eller dialog, kritiskt tänkande, empati, problemlösning eller förmågan att lära sig.

Samma teman syns i undervisningens utveckling. Man talar om det 21 århundradets färdigheter, så kallade C6-färdigheter. Utöver de ovan nämnda egenskaperna hör också egenskaper som kreativitet och karaktär (character) till den här gruppen. Med andra ord handlar det om att inse sin egen potential och förstå på vilket sätt man själv är speciell. Men hur kan vi lära oss det här i arbetslivet eller lära ut det i skolorna? Det finns alternativ, men det väsentliga är förändring av inläringens karaktär. Det är inte möjligt att lära sig kommunikation eller kritiskt tänkande genom att plugga eller memorera. Sådana kunskaper lär man sig bäst genom att göra, prova, fundera och dela med sig.

Det finns många metoder och innovationer inom utbildning som kan användas för att utveckla ungas självkänedom. En av Finlands mest kända innovationer för detta ändamål är projektet GutsyGo, som belönades med första pris i stiftelsernas gemensamma tävling Sekelskaparna år 2017. I tävlingen söktes projekt som kan förebygga social utslagning av ungdomar. Gutsy Go-projektet går ut på att en åldersklass av ungdomar, t.ex. en grupp med 14-åringar, lägger undan sin normala läsoordning för en vecka. Under den här veckan får de skapa och hitta på egna idéer för att förbättra sin egen livsmiljö. Arbetet sker i grupper och ungdomarna får handledning av utbildade handledare. Idéerna kan handla om nedmontering av konflikter och negativa sociala strukturer i skolan eller så kan de ha att göra med t.ex. ensamhet bland äldre. I en förortsskola skapade elever som deltog i GutsyGo-projektet nyligen en videodokumentär, där de reflekterade över hur alkoholismens stigma påverkar ett barn.

Under projektveckan får ungdomarna ta avstånd från skolvardagens roller och de får lära sig att förstå andra och kan t.o.m. se sig själva i ett nytt ljus. En viktig del av projektet är ett evenemang som avslutar veckan. Evenemanget är avsett för skolans alla elever och lärare och ofta inbjuds också andra tjänstemän i kommunen. Under veckan spelar ett professionellt filmteam in ungdomarnas idéer och teamet producerar dokumentärer av alla projekt, som sedan visas för hela skolan på premiären. Evenemanget synliggör ungdomarnas potential, som ofta överraskar både lärarna och ungdomarna själva.

Den viktigaste förmågan för att klara sig i arbetslivet är att kunna uppfatta sin egen potential och sina egna möjligheter. Det gäller både ungdomar och vuxna, och detta är svårt för alla. Alla behöver stöd, uppmuntran, hjälp, nätverk och bollplank för att kunna lyckas. Tillfällen att experimentera och förverkliga projekt som förbättrar självkännedom samt förmågan att förstå sina egna möjligheter kommer att bli mycket värdefulla i skolorna, men även inom ungdomsarbetet och på arbetsplatserna. Och dessa tillfällen är sist och slutligen inte så svåra att ordna.

Det sägs ofta att den viktigaste färdigheten för framtiden är förmågan att lära sig. Det kan mycket väl stämma, med det är svårt att lära sig om man inte känner sig själv, sina värderingar eller övertygelser och inte kan se vad lärandet kan leda till, t.ex. att arbetsmöjligheterna och möjligheterna för självförverkligande ökar i och med lärandet. Att kunna uppfatta omvärlden och utnyttja information, nyheter och innovationer i större kontexter är heller inte utan betydelse. Det här är svårt för vem som helst, men det är omöjligt att utveckla sina egna möjligheter om man inte har någon insikt i vilka behov som uppstår i arbetslivets omvälvning. Ett bra utgångsläge är att inse att det alltid finns fler arbetsmöjligheter och möjligheter att hitta sin plats än vad man själv kommer att tänka på.

Arbetslivets omvälvning kommer under de närmaste åren att skapa nya plattformar för arbetsgivare och arbetstagare. Det kommer också att uppstå nya metoder för att utveckla sitt eget lärande. Arbetet kommer att bli mer mångfacetterat och nätverksbaserade arbetssätt kommer att bli allt vanligare. Det kommer troligtvis också att vara enklare att få jobbet och privatlivet att passa ihop. Förändringar i arbetslivet leder även till utslagning, arbetslöshet och politiska spänningar. Lagstiftande instanser, företag och individer kommer att ha ett nytt ansvar som berör framtida jobb.

De som arbetar med unga människor får ofta ta rollen som stödspelare då ungdomar reflekterar över sina egna iakttagelser: Vilka alla dörrar är öppna för mig? Vad skulle jag kunna bli? Ju snävare dessa uppfattningar är, desto svårare är det att navigera i arbetslivets förändringar. Och det motsatta är också sant.

Digital kompetens i informationssamhället

Birgy Lorenz & Kaido Kikkas



I EU HAR DIGITAL KOMPETENS blivit ett alltmer viktigt samtalsämne och förutom att det är nödvändigt på nuvarande och framtida arbetsplatser så är det av ännu större betydelse inom ett digitalt samhälle, där det ska finnas full tillgång till tjänster. Men enligt EG:s studie om digitalt utanförskap från 2017 har 44 % av europeiska vuxna (16–74 år) varken grundläggande kunskaper om användningen av digitala verktyg eller tillräckligt mycket kritiskt tänkande för att överleva på internet. Mariya Gabriell, EU-kommissionär för digital ekonomi och samhälle, säger på EG-webbplatsen att klyftan mellan den nuvarande nivån av digital kompetens och de kunskaper som krävs för att bli anställd i ett digitalt samhälle är för bred, detta eftersom 90 procent av framtida arbetsplatser kommer att kräva digital kompetens. En annan kommissionär, Julian King, är också orolig för cyberkompetensnivån och han rekommenderar att ta itu med problemet genom att förbättra och prioritera cybersäkerhetsutbildningen och göra den till en del av grundläggande utbildningen i alla EU-länder.

För att höja nivån på den digitala kompetensen utvecklade Europeiska kommissionen 2013 ramverket för digital kompetens (DigComp), med efterföljande uppdateringar, för att hjälpa människor, pedagoger och beslutsfattare att hantera problemet. Ramverket kan användas inom självutvärdering, för att definiera läromål, identifiera utbildningsmöjligheter och underlätta jobsökning. DigComp har tagits med i Euro-pass CV och utgjort grunden för utvecklingen av många kostnadsfria onlineverktyg och åtgärder för kompetensutvärdering runt om i EU.

När vi tittar på skolans läroplansutveckling i hela EU kan vi peka på följande exempel:

- **Finland:** kodning (generisk, förenklad version av programmering) introducerades på grundskolenivå 2016 som en del av IT Curriculum;
- **Sverige:** ICT och media utgör en del av teknikutbildningen sedan 2011;
- **Storbritannien:** ett nytt databehandlingsschema utvecklades 2014;
- **Lettland:** informatik ingår i gymnasieexamen;
- **Litauen:** programmering har varit ett obligatoriskt ämne sedan 1980;
- **Kroatien:** fyra IT-frågor från DigComps kompetenslista blev obligatoriska;
- **Estland:** även om informatik har officiellt varit frivilligt för skolor har det nästan implementerats överallt – 2018 finns flera valfria kursplaner för grundläggande informatik och digital kompetens, men även för programmering, robotik, dator-design, cybersäkerhet osv.

I det estniska fallet är bristen på kvalificerade lärare ett stort problem. För att ta itu med detta har industri- och EU-programmen fått stort stöd från olika initiativ. The Hour of Code, CodeWeek, Better internet for Kids/Safer Internet Estonia är initiativ på EU-nivå som de flesta länder kan omfattas av. Det finns även lokala initiativ som Start IT, Back to School-videolektioner, SMARTLAB/Nutilabor, DigiGirls med mera.

Cybersäkerhet

En aktuell rapport från Accenture konstaterade en 27,4 % ökning av den genomsnittliga kostnaden för IT-attacker för 2016/2017, med den årliga genomsnittliga kostnaden på 11,7 miljoner dollar. Julian King hävdar att 95 % av IT-attacker är framgångsrika på grund av användarens inkompetens. Samtidigt nämner ENISA-rapporten cybersäkerhetsstrategier där det framkommer att endast sju länder i världen har på ett märkbart sätt prioriterat medborgarnas medvetenhet om cybersäkerhet.

Att förvärva dessa färdigheter varierar och beror på om du är en IT-specialist eller en vanlig medborgare. Kort sagt kan vi beskriva följande kompetensnivåer:

- **Medborgarnivå:** cyberhygien (grundläggande kunskaper i säkerhetsåtgärder som en del av allmänna digitala kompetenser, t.ex. välja starka lösenord);
- **Professionell nivå:** IT-säkerhet (IT-specialistnivå, t.ex. skydda anläggningar från IT-attacker);
- **Expertnivå:** cyberförsvar/krigföring (cyberrymden som den femte sfären av försvaret förutom land, hav, luft och rymd).

I Estland innefattar kunskaperna inom cyberhygien för grundskolan, som fastställs i läroplanen från 2017, förståelse för säker teknik användning (system och tjänster) och hur denna säkra användning kan tillämpas i vardagen. Detta sker till exempel genom att utveckla sin identitet med hjälp av integritets- och säkerhetsprinciper (inklusive

att respektera andras identitet), ha god förståelse för kritiskt tänkande samt ha god psykisk och fysisk balans med hjälp av teknik, offline-liv och färdigheter inom problemlösning. På gymnasienivå kommer det också att finnas ämnen som omfattar etik, lagstiftning, informationssäkerhetsrelaterad terminologi och IT-kunskaper, t.ex. för att ta bort skadlig kod eller inrätta en säker webbplats eller ett nätverk. Samtidigt har läroplanen inte helt och hållet tagits i bruk, vilket bland annat beror på bristande kunskaper bland lärare, brist på lämpliga läroböcker osv.

Utmaningar för unga människor

Under det kommande årtiondet kommer de största utmaningarna i den digitala världen för unga att vara (och som därför också bör tas upp av ungdomsledare):

- **integritet och dataskydd** – inte bara mot kriminella inkräktare utan även mot vissa företag som inte respekterar integritet. Den 25 maj 2018 infördes EU:s dataskyddsförordning, och det kommer förhoppningsvis att göra människor mer medvetna om var uppgifter om dem har delats och samlats in. Detta var ett steg mot att skydda ungdomar och ge dem ”rätt att bli bortglömda” i en ålder där ”vad som händer på internet, stannar på internet”.
- **cybermobbing och trakasserier.** Cybermobbing identifierades som ett allvarligt problem av föräldrar, pedagoger och media genom fallet Megan Taylor Meier, dvs. då en amerikansk tonåring, som på grund av mobbing på den sociala plattformen MySpace, hängde sig tre veckor före sin 14:e födelsedag.
- **hatbudskap.** Medan de flesta ungdomar lever i en värld av mångfald är detta inte alltid fallet för äldre generationer. Det finns fortfarande för mycket hatbudskap som bygger på etik, religion, ras, kön, funktionshinder, sexuell identitet och könsidentitet osv. ”No Hate Speech Movement”, som grundades av Europarådets ungdomsavdelning 2013, försöker mobilisera ungdomar för att kämpa mot hatbudskap och främja mänskliga rättigheter på internet.
- **manipulation, social ingenjörskonst och ett ”postsanning” samhället.** Sedan 2018 har en ny typ av postsanning politik sett dagens ljus i många länder, särskilt i USA, Storbritannien och Ryssland. Den är en kombination av en 24-timmars nyhetscykeln, en obalans i nyhetsrapportering och den ökade utbredningen av sociala medier, i synnerhet Facebook och Twitter. För att hantera problemet och ta itu med motstridiga nyheter måste en person utveckla ett kritiskt tänkande.

En annan faktor som kan nämnas här är könsstereotyper, som fortfarande är påtagliga på vissa ställen, som får flickor att låta bli att välja karriärer inom teknik och den digi-

tala världen. Till exempel poängterade ”2017 Global Information Security Workforce Study” att kvinnor endast utgör 7 % av den totala arbetskraften inom cybersäkerhet i Europa, vilket är den näst lägsta regionala procentsatsen.

Digital kompetens och kritiskt tänkande

Det finns två huvudsakliga lösningar för postsanning samhället. För det första måste man kunna navigera inom den digitala världen och kunna delta genom att behärska nödvändiga verktyg. Detta omfattar kunskap om onlinetjänster men också om bakomliggande mekanismer, t.ex. de viktigaste arbetsprinciperna för internet och val av operativsystem. För det andra behövs kritiskt tänkande för att skilja verklig information från skvaller, reklam, propaganda och falska nyheter samt för att lära sig om motiven och aktörerna bakom den senare kategorin, t.ex. varför olika mediekanaler ofta skildrar samma händelse i olika sätt. I själva verket bör denna typ av kritiskt tänkande behandlas som en förutsättning för deltagande på internet, så att vi inte blir en del av problemet genom att sprida osann information vidare.

Tekniska aspekterna

1991 såg World Wide Web dagens ljus och internet började förvandlas till ett universalmedium. Sedan dess har tre stora trender vuxit fram, vilka har också format vår digitala värld.

- **Fri och öppen källkod och rörelsen för fri kultur** – de samverkande principerna för internet födde nya sätt att utveckla programvara. Medan programvara traditionellt utvecklades av företag som Microsoft eller Adobe, förebådade utvecklingen av operativsystemet Linux 1991 den gemensamma programvaran som är tillgänglig för alla att använda, ändra och sprida. Senare tillämpades dessa modeller av andra företag för att lansera andra typer av innehåll på ett liknande sätt (exempelvis Wikipedia och andra projekt från Wikimedia Commons).
- **Social programvara och Webb 2.0** – medan den tidiga webben skapades på samma sätt som böcker och filmer, dvs. av författaren till publiken, har det nya århundradet introducerat den deltagande webben, där gränserna mellan skapare och användare är svåra att definiera och det mesta av innehållet faktiskt skapas av användarna själva. Exempel på detta är Flickr, YouTube och andra tjänster. Dessa verktyg har delvis möjliggjorts genom de nya sätten för mjukvaruutveckling och gav i sin tur upphov till dagens sociala medier, där även nyheter produceras kollektivt (vilket också har skapat vissa av de problem som beskrivs ovan).
- **Darknet** – även om internet har haft mörka gränder så gav utvecklingen av Tor-tekniken (”lökroutern”) i början av 2000-talet upphov till en större under-

jordisk del av internet som bara går att komma åt med hjälp av speciell programvara. Dessa nätverk rymmer många olika typer av information från harmlösa bloggar och wikis till farligare saker, t.ex olika bedrägerier, extrem pornografi eller droger (ett välkänt fall var Silk Road-marknaden som var verksam mellan 2011 och 2014).

Dessa exempel visar att det är nödvändigt att inkludera mer specifika tekniska kunskaper i den allmänna digitala kompetensen (det är särskilt tydligt när det gäller darknet, som kan locka unga människor med "förbjudna frukter" och visa sig vara mycket farligt utan rätt kunskap).

Slutsats

Ungdomarna under 2000-talet ställs inför ett antal olika digitala utmaningar. På samma sätt som vid andra genombrott i mänsklighetens historia (t. ex. uppkomsten av massmedia, radio, tv) saknar äldre generationer erfarenhet och är därför ofta oförmögna att stödja dem, vilket tvingar de unga att göra sina egna upptäckter. I en globalt uppkopplad värld, där många människor kan påverka varandra direkt, kan det vara farligt att vara oförberedd. Därför är det extremt viktigt att stödja de yngre generationerna i deras digitala utforskning.

Innokas Network

– för kreativ teknisk kunskap

Markus Packalén



UR GÖR VI SÅ ATT VÅRA BARN är redo för framtidens utmaningar? Vilken kunskap och kompetens behöver de ha under 2000-talet? Vad måste de förstå om teknik för att kunna använda den på ett meningsfullt och hållbart sätt? Hur kan vi som är vuxna vägleda våra barn mot verklig kreativitet och innovation? Vad kan vi göra åt situationen då så få ungdomar vill studera naturvetenskap? Kommer vi att kunna möta efterfrågan på högteknologisk arbetskraft under de kommande åren?

Om Innokas Network

Innokas Network grundades för att hitta svar på dessa frågor. Nätverket består av över 800 skolor, lärare och forskare från Helsingfors till Sodankylä, och erbjuder lärarutbildning, forskning och studiematerial inom teknisk pedagogik, programmering och robotik för grundskolan, makerkultur och innovationsutbildning. Innokas anordnar även studentevenemang, t.ex det årliga evenemanget Innokas 2018 Robotics Tournament.

Innokas startades 2004 av några grundskolelärare som ville utveckla pedagogiska metoder för 2000-talets viktiga kunskaper. Med stöd från forskare på Helsingfors universitet har de utarbetat en teori för innovationsutbildning. Innokas har idag sin bas på Helsingfors universitet, där ett flertal forskare fortsätter utveckla innovationsutbildningen. Internationella relationer har etablerats med FabLearnLab på Stanforduniversitetet och den kinesiska organisationen Global Education.

Under Innokas verksamma 14 år har nätverket bidragit med programmering, robotik och innovationsutbildning i finska skolor. Resan har innefattat många lärdomar. Innokas erbjuder idag konsulter och expertis med en enorm bas av öppna läromedel.

Från konsument till kreatör – att använda och förstå teknik

Enligt den senaste medieundersökningen bland ungdomar, A Grip on Media 2016, används digitala anordningar, främst smartphones, dagligen av 90% av finska ungdomar i åldern 10 till 14. De viktigaste användningsområdena är digital media, spel och sociala medier. Hela 85% säger att de kan använda enheterna som en del av sina intressen eller hobbies, men endast ett mycket litet antal ungdomar producerar egen media eller använder sina digitala enheter i kreativa syften. Ännu färre är det som faktiskt förstår tekniken bakom den apparat de håller i händerna. (Merikivi m.fl. 2016.) På Innokas har vi som mål att uppmuntra ungdomar att utvecklas från passiva konsumenter till aktiva kreatörer, och hjälpa dem att förstå hur tekniken runt oss fungerar och varför.

Teknik som verktyg

Kreativa ungdomar har alltid hittat olika sätt att uttrycka sin inspiration och vision på. Förr kan det ha varit till exempel genom träslöjd, oljemålningar eller legoklossar. Nödvändiga kunskaper inom hantverk och mekanik erhöles från lärare, vänner och böcker. Samtidigt krävdes en del ihärdighet och resurser för att bygga en skateboard eller en vattenraket, eller för att spela in en film. Idag är begränsningarna färre, dvs. vem som helst med en mobiltelefon kan spela in filmer, designa datorspel eller rita 3D-modeller utan större problem. Med videoguider och artiklar på internet kan vem som helst lära sig göra kemisk modellera, bygga om en gammal cykel till en elcykel eller använda komplicerade programmeringsverktyg. En värld av möjligheter för den som är motiverad. På Innokas tar vi fram projekt och material för skolor och anordnar evenemang för att utveckla kreativitet och nyfikenhet hos ungdomar och uppmuntra dem att själva fortsätta experimentera.

Att förstå teknik

Hur många av oss förstår faktiskt hur mobiltelefonen eller kylskåpet fungerar? För att förstå hur dessa apparater fungerar krävs kunskap inom ett flertal ämnesområden, t.ex. mekanik, elektronik, mikrokontroller, fysik och programmering. Bara att förstå grunderna inom alla dessa områden kräver flera års utbildning, men det går att lära sig mycket genom tillverkning, skapande, experiment och lek. En stor del av Innokas verksamhet är fokuserad på robotik och programmering. Lekplatser för robotik och mikrokontroller ger skolbarn möjlighet att skapa fungerande modeller av riktiga hushållsapparater, robotar och maskiner, eller komma på egna uppfinningar. Detta skapar en förtrogenhet med centrala kunskaper inom programmering, mekanik och vetenskap.

Varje år anordnar Innokas Network en stor robotturnering, där barn och ungdomar tävlar i att uppfinna olika robotar. I räddningsmomentet är uppgiften att bygga en robot som följer ett spår markerat med svart till en plats där den hittar och räddar

ett föremål. I sumomomentet är uppgiften att bygga en stabil och hållbar robot som snabbt hittar sin motståndare och tvingar ut den ur en cirkelformad ring. Dansmomentet är något mer estetiskt och går ut på att designa en ståtlig dansföreställning med autonoma robotar och egentillverkad rekvisita och kostym. Den största utmaningen är Freestyle, där deltagarna bygger en fungerande modell eller uppfinning inom ett givet tema och visar upp den som en riktig kommersiell produkt.

Det viktigaste syftet med alla dessa aktiviteter är något som finns inbyggt i varumärket Innokas: Innokas kommer från ordet *innostua*, dvs. bli inspirerad! Vi vill vara ett stöd för den inspiration som växer fram där en grupp ungdomar möts för att skapa något nytt och arbetar för att vinna en tävling eller lösa ett problem. Trots de medaljer och troféer som vi delar ut tror vi innerst inne på det gamla finska ordspråket: Väl utfört arbete är den egentliga belöningen (*Työ tekijäänsä kiittää*).

Att bli inspirerad

Upprymdhet, motivation, gnistor... ingen inspiration blir till utan en känsloreaktion. Varför älskar en del ungdomar att leka med teknik och att skapa egna uppfinningar, medan andra undviker sådant? Vad kan vi göra som vuxna för att tända en gnista av inspiration och motivation?

European Robotics Forum är ett stort årligt evenemang med forskare och yrkesverksamma från hela Europa, där den senaste utvecklingen inom robotik diskuteras och demonstreras. Våren 2018 hölls evenemanget i Tammerfors i Finland. Panelsamtalet vid invigningen fokuserade på det konstanta och växande behovet av kompetent högteknologisk arbetskraft. Det påpekades där att varken politiker eller administratörer är nödvändiga för att ungdomar ska välja en karriär inom tekniska yrken. Vad som krävs är istället stöd från mediebranschen. Olika offentliga kampanjer missar ofta målet när de försöker motivera elever att välja en karriär inom teknik eller naturvetenskap. Om man frågar barn varför de gillar att bygga robotar är det oftast Iron Man, R2-D2 eller Wall-E som är svaret, snarare än möjligheten till studier och välbetalda jobb.

TV-serien Robomestarit

Finska statliga radio- och TV-bolaget Yle och Innokas Network tillsammans med Finska robotförbundet slog verkligen huvudet på spiken våren 2018 med den gemensamma medieproduktionen Robomestarit (Robotmästarna). Barngrupper från hela landet fick delta i en robotbyggartävling som filmades och sändes på statlig TV. Freestyleutmaningarna utformades av sponsorer från olika sektorer, t.ex. gruvnäring, svetsning och transport. Experter från dessa företag fungerade även som domare i de olika utmaningarna. Momenten sumo och dans uppgraderades för mer action och den stora studioinramningen gjorde helheten mer spektakulär och dynamisk. Programmet innehöll även enklare pedagogisk information om olika yrken och grundläggande programmering och robotik.

Robomestarit sändes nio söndagsmorgnar och tjänade två av Innokas syften: dels att skapa en känsla av intresse och inspiration kring robotik och dels att ge robotbyggandet en mer streetsmart framtoning i ungdomskulturen.

På 1980-talet betraktades videospel som en töntig och trist hobby, men dessa är nu mainstream och streetsmart bland ungdomar. Genomslaget för Robomestarit visar att samma sak skulle kunna ske med robotbyggande, vars image idag är något nördigare än datorspel. Om det var lika streetsmart och accepterat att mixtra med teknik som det är att hålla på med sport och datorspel skulle fler ungdomar lockas.

En sådan attitydförändring vore välkommet, särskilt bland flickor. Trots att flickor får bättre provresultat än pojkar i grundskolans naturvetenskaper, väljer de flesta att studera något annat som yrke. Initiativ som Robomestarit behövs för att skapa uppmuntrande förebilder och positiva känslor kring teknik. (Microsoft 2017.)

Bygga en karriär av barndomens lekar

Våren 2018 fick jag tillfället att träffa och intervjua ett flertal yrkesverksamma inom robotik om vilka intressen som ursprungligen fick dem att välja en teknisk karriär. En majoritet nämnde någon händelse under barndomen eller ungdomsåren. En brittisk man, idag VD för ett företag som tillverkar robothänder, berättade om en grupp tonåringar som byggde robotdräkter av kartong i garaget. En ingenjör från Polen hade tidiga upplevelser av robotleksaker i skolan. En annan ingenjör hade tittat på Doctor Who på TV och önskat sig verktygen att bygga robotar som de i programmet. En annan VD berättade att de fortfarande har en låda Lego Technics på kontoret som ingenjörerna använder för att bygga enklare prototyper till robotstrukturer.

Spännande barndomslek kan utvecklas till ett meningsfullt och fruktbart yrkesval. Föräldrar, lärare och andra ansvariga vuxna behöver inte sätta upp regler eller mål för barnens kreativa lekar, men de kan stärka och livnära deras inspiration genom att ge dem förebilder, vägledning, miljöer och material.

Kommersiella läromedel presenterar oftast teknik och naturvetenskap genom färdiga lektionsplaner, teori och experimentformulär, men allt detta är onödigt om vi kan bygga på den inneboende motivationen, dvs. barnets egna idéer och frågeställningar. Innokas har tagit fram ett alternativ till den traditionella teknikutbildningens lektionsplanering: Innovationsutbildning, vilket är en modell som beskrivs mer ingående nedan.

Problemlösning och uppfinningar med innovationsutbildning

Nobelpristagaren professor Bengt Holmström sade i en intervju i Helsingin Sanomat i juli 2018 att västvärlden lider av en missuppfattning om kreativitetens väsen. Vi tror att kreativitet handlar om frihet, men enligt Holmström är det mer en fråga om rätt utmaningar, begränsningar och frågeställningar. (Helsingin Sanomat 2018.) För att erbjuda sådana utmaningar, begränsningar och frågeställningar, och därmed främja

innovation, har Kati Sormunen och Tiina Korhonen utvecklat en processmodell som kallas innovationsutbildning. Modellen bygger på forskningsrön och erfarenheter från praktisk undervisning och kan användas av alla som arbetar med ungdomar. (Innokas 2018.)

Innovationsutbildning kan användas med alla grupper av barn eller vuxna. Syftet är att skapa något nytt, t.ex en lösning på ett problem eller en ny uppfinning. Ett exempel kan vara en grupp elever som observerar skolgården och skriver en lista på problem som de hittar. Problemen bör helst vara något konkret, till exempel ett stökit cykelstall eller en anslagstavla som inte fungerar, men det kan även vara något abstrakt, till exempel en hämmande studiemiljö eller brist på elevdeltagande i skolans kultur. Uppgiften är hur som helst att komma på en lösning. Nedan beskrivs huvudstegen i processmodellen, där problemet först inringas och konceptualiseras och därefter presenteras en lösning som är härad och baserar sig på ett antal idéer och skisser.

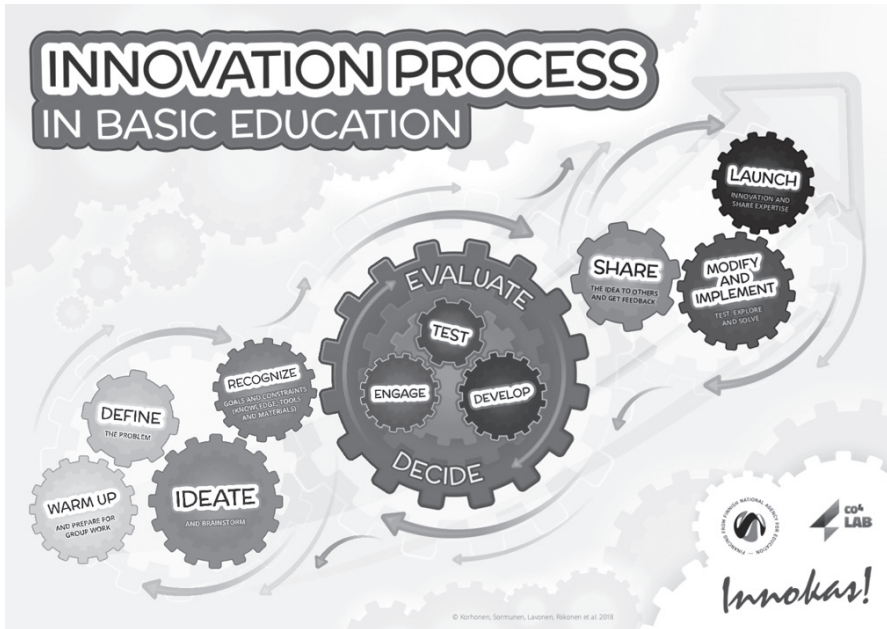
Processen bör helst ha en ledare som tar ansvar för gruppdynamiken och tidschemat. Olika övningar och metoder skapar innovation och positiv samreglering mellan gruppens medlemmar. En mer tävlingsinriktad version av innovationsprocessen är Hackathon, dvs. en strukturerad 2–3 timmar lång grupptävling där problemlösningssidéer presenteras för en större publik och utvärderas av en jury som består av professionella och sakkunniga.

Makerkulturen - väck uppfinningarna till liv

Innovationsprocessen fungerar bäst om gruppens medlemmar förväntas komma på en konkret uppfinning och bygga en prototyp av idén. På Innokas verkstäder brukar det finnas kartong, limpistoler, gem, kuggar, hjul och andra verktyg och material för att bygga det som deltagarna kommer på. Med hjälp av mikrokontroller, till exempel Micro:bit, Arduino eller Lego Mindstorms, kan grupperna få prototypen att fungera. Dessa mikrodatorer kan programmeras att känna av omgivningen genom sensorer som mäter ljus, balans, bullernivåer, färger osv. och utföra uppgifter med hjälp av roterande motorer, rörliga servomekanismer, lysdioder i olika färg eller LCD-skärmar.

För den som endast lärt sig traditionell skolslöjd kan detta verka invecklat och svårt, men erfarenheten visar att det oftast går fort och enkelt att lära sig att använda dessa verktyg och apparater. Barn som tidigare byggde robotar av kartong kan nu få dessa att både röra sig och prata. Om de tidigare fick sy väskor i textilslöjden kan samma väska idag få liv med både ljus och ljud. Exempel på de uppfinningar som byggts genom innovationsprocessen finns på Innokas hemsida. (Innokas 2018.)

Att mixtra med enkla material och verktyg med hjälp av mikrokontroller, elektronik, 3D-skrivare och laserskärare är ingenting som Innokas har hittat på, utan det är en världsomspännande rörelse. Denna rörelse av garagetillverkning och gör-det-själv-entusiaster kallas för makerkulturen. Massor av spännande idéer kan hittas på olika webbgrupper som Makezine, Instructibles och FabLab.



Slutsats

Teknik är inget som bara ägs av jätteföretag i Kalifornien. Det är ingenting magiskt som bara ingenjörer från toppuniversitet förstår sig på. Det är inte bara något som har blivit tillverkat i Kina. Du kan själv äga, förstå och till och med bygga teknik. En mobiltelefon, 20 euro i budget och några vänner eller kollegor att prata om idéerna med räcker för att göra tekniken till din egen. Om du har känsla för kreativitet och inspiration finns Innokas idéer och material tillgängliga gratis för dig.

REFERENSER:

Helsingin Sanomat (15.7.2018) <<https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000005754740.html>>

Innokas Network (2018) <<https://www.innokas.fi/>>

Merikivi, Jani; Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (2016) A Grip on Media – A study of children's and young people's leisure activities in 2016, with an emphasis on media and physical activities. Undervisnings- och kulturministeriet, Statens idrottsråd, Ungdomsrådet & Finnish Youth Research Network. <<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/1405-media-hanskassa>>

Microsoft (2017) Tutkimus: Miksi suomalaistyöt eivät kiinnostu luonnontieteistä? <<https://news.microsoft.com/fi-fi/2017/03/02/tutkimus-miksi-suomalaistyot-eivat-kiinnostu-luonnontieteista/>>

De digitala färdigheterna är medborgarfärdigheter

Ville Alijoki

FINLAND ÄR KÄNT FÖR SINA GODA PISA-RESULTAT och finländarnas goda digitala färdigheter. Mindre känd är den enorma klyftan mellan äldre och unga människor i fråga om sådana digitala färdigheter som behövs i vardagen. Också unga har sina utmaningar gällande digitala färdigheter som behövs i studie- och arbetslivet. Finlands public service-mediebolag Yle vill hjälpa människor att lära sig 2010-talets medborgarfärdigheter. Därför är vår strategi att stärka de digitala färdigheterna för alla åldrar.

Med digitala färdigheter avser jag användningen av tekniska anordningar, program m.m. samt informationshantering och även mediekompetens. Alla dessa färdigheter kommer att betonas i och med att mängden tillgänglig information ökar och informationskällorna blir fler. Den som inte kan använda tekniska anordningar går lätt miste om en del av informationen. Om man inte kan bearbeta information kan man inte heller utnyttja den. Och om man inte kan granska källor och budskap på ett kritiskt sätt, kan man inte fatta goda beslut som grundar sig på riktig information.

Jag fokuserar här på digitala färdigheter med betoning på användningen av tekniska anordningar, program osv.

Unga och digitala färdigheter

Finländska ungdomars digitala färdigheter har undersökts på forskningscentralen för utbildningssociologi (RUSE) vid Åbo universitet. Centralen har undersökt digitala färdigheter hos skolelever och lärare och enligt dessa undersökningar förekommer det en stor variation mellan ungdomarnas kunskapsnivå, och skillnaderna är mycket stora både mellan individer och mellan flickor och pojkar. (Kaarakainen et al. 2017.)

Grundskoleelever har visserligen nöjaktiga kunskaper inom många områden, men klarar sig ändå svagt då de ska hantera t.ex. program för presentationsgrafik eller tabellkalkyler eller då det gäller datorers grundläggande funktioner. Både lärare och elever har mycket svaga programmeringskunskaper. Den yngre generationens kunskande är alltså rätt svagt när det är fråga om en färdighet som kommer att behövas i studie- och arbetslivet ännu en lång tid framöver, dvs. förmågan att använda en dator.

Aalto-universitetets forskning har bland annat undersökt IT-färdigheter hos unga som har digitala färdigheter, bl.a. hur de behärskar ordbehandling och tabellkalkyler. Forskaren Bertta Sokura gjorde sin avhandlingsforskning om studerande som deltagit i IT-kurser. Sokura observerade att alltför många var självlärd programanvändare och använde programmen mycket ineffektivt. I studien konstaterar Sokura att IT-utbildning är nödvändig också för personer som är födda på 1990-talet och senare. (Sokura 2016.)

Bl.a. de elektroniska studentproven har fått skolvärlden, särskilt gymnasier, att fästa allt mer uppmärksamhet vid ungas IT-färdigheter. Om man till exempel inte kan använda flikar i webbläsare eller ens grunderna i tabellräkning, kan provet gå riktigt snett. Och studentprov kan inte skrivas med en smarttelefon.

Digitala färdigheter och utslagning

Finland är känt som ett toppland i PISA-studien för 15-åringar. Finländska ungdomars kompetens i olika viktiga framtidsfärdigheter har varit bland de bästa i världen, även om det förekommer oroväckande tecken inom bl.a. naturvetenskaper och matematik. PISA-mätningarna betonar inlärningsförmågan, men digitala färdigheter får en mer central roll i en värld där ständig digitalisering pågår.

En mindre känd studie är den så kallade ”PISA för vuxna”, dvs. den internationella vuxenstudien PIAAC som också utförs av OECD. Denna undersökning mäter den vuxna befolkningens färdigheter i olika områden: läskunnighet, numeriska färdigheter samt problemlösning i en datateknisk miljö. Finland har klarat sig bra också i den här undersökningen, det är endast Nya Zeeland som klarar sig bättre i problemlösningssuppgifter som tillämpar datateknik. (PIAAC 2013.)

Men det finns också vissa oroväckande drag i undersökningens resultat. I Finland är variationen mellan olika åldersgrupper den högsta bland alla undersökta länder. Enligt studien har finländska ungdomar goda digitala färdigheter, men finländska seniorer har mycket att förbättra. I Finland var klyftan mellan de olika generationernas kompetensnivåer bland de största på en internationell skala. (Malin et al. 2012.)

Digitala färdigheter har också en nära koppling till andra former av social utslagning. Till exempel visar en undersökning från Åbo universitet att just de ungdomar som löper risk för att bli utslagna har svagare digitala färdigheter än andra. En sådan brist i kunskandet då det gäller arbetslivets nyckelfärdigheter kan lätt snabba upp utslagningsspiralen. (Pihlajaniemi et al. 2016.)

Ett annat oroväckande tema i PIAAC-studien var att det inte gick att mäta den datatekniska problemlösningsförmågan hos cirka 650 000 finländare, eftersom de inte kunde eller ville inte använda en dator för delta i undersökningen. Dessutom påvisade 350 000 finländare kunnande som i resultaten blev under nivå 1, vilket betyder att deras digitala färdigheter är minst sagt trevande.

Även om Finland är bland de bästa länderna i undersökningen, tyder resultaten på att det i vårt land finns cirka en miljon människor med stora brister i sina digitala färdigheter. Informationen för PIAAC-studien har samlats in under åren 2011–2012, så man får hoppas att resultaten har förbättrats sedan dess. Enligt de senaste uppgifterna från Statistikcentralen (siffror från början av 2017) finns det omkring en halv miljon människor i Finland som är över 65 år gamla och som inte har använt internet “under de senaste tre månaderna”.

Det finns alltså en stor skara människor i Finland som har blivit kvar på stationen medan samhällets digitala tåg tuffar mot det artificiella intelligensens land. Det innebär att de som sitter på tåget har ett ansvar att hjälpa dem som blivit kvar på stationen, för utan digitala färdigheter klarar man sig inte längre i samhället.

Utan webbkompetens blir det mycket besvärligt och till och med dyrt att uträtta grundläggande ärenden i samhället. Det är svårt att sköta ärenden på ett fysiskt bankkontor och i avlägsna områden kan det till och med vara omöjligt. En konsument som är avogt inställd till e-fakturor måste i sin tur betala extra avgifter till företagen för en specialtjänst, det vill säga för pappersfakturor. Offentliga tjänster har också snabbt förflyttat sig till webben: beskattningen, FPA, hälsovårdstjänsterna osv. Elektronisk identifiering på webben är redan nu en medborgarfärdighet som alla borde ha. Offentliga myndigheter är naturligtvis skyldiga att fortsättningsvis erbjuda sina tjänster i former som är tillgängliga för alla, men det är tydligt att webbtjänster utvecklas mest medan de övriga kanalerna förvandlas till undantag.

Yle och digitala färdigheter

På Yle blev mediekompetens och digitala färdigheter en del av strategiarbetet vid den finskspråkiga webbtjänsten Yle Oppiminen, då en ny strategi togs i bruk år 2016. Samtidigt omvandlades Yle Oppiminen från en tjänst som främst är avsedd för skolor till en tjänst för en bredare publik. Yle Oppiminen vill främja målinriktad inläring och kontinuerlig uppdatering av bildningen. Tjänstens slogan blev ”Färdigheter för nyfikna” och löftet formades i enlighet med det, dvs. medborgarfärdigheter som gör det möjligt att klara sig i dagens samhälle. Innehållet delades in i *mediekompetens och digitala färdigheter, inlärningsförmåga, människan och samhället* samt *språk*. Vi uppmunt- rar till livslångt lärande. Målgruppen har alltså inga åldersgränser.

På svenska har Svenska Yle Kunskap, med webbtjänsten Vetamix, ett liknande uppdrag, om än i mindre skala.

Fokus för den nya strategin blev snabbt mediekompetens och digitala färdigheter,

detta eftersom Yle Oppiminen märkte till att på grund av den snabba digitaliseringen så fanns det en risk för utslagning. I synnerhet digitala färdigheter betraktades som något betydande, eftersom ämnet har en nära koppling till mediekompetens. Mediekompetens hjälper i sin tur människor att förstå innehållet i medier och deras effekter samt att granska mottagen information på ett kritiskt sätt. I de falska nyheternas tid är förmågan att granska medieinnehåll kritiskt en allt viktigare kunskap.

Missionen för webbtjänsten Yle Oppiminen digitala färdigheter blev följande: *Genom att hjälpa med digitala färdigheter underlättar vi vardagen och förebygger digital ojämlikhet i samhället.* Vi vill arbeta för att alla finländare ska ha tillräckliga färdigheter för att agera och klara sig i det digitala samhället. Det omfattar grundläggande färdigheter i datateknik och användning av digitala tjänster och sociala medier. På det här sättet arbetar vi också för digital jämlikhet och stöder medborgarnas möjlighet att aktivt delta i demokratin.

En viktig aspekt är också att helt enkelt underlätta vardagslivet. Effektivare användning av teknologi underlättar vardagen, dvs. det går snabbare att hitta information, man kan använda tjänster på distans och det blir lättare att röra sig, skaffa information och sköta sina ärenden.

Vi delade in digitala kunskaper i olika kunskapsnivåer:

- **Grundläggande kunskaper:** Grundläggande utbildning i användningen av informationsteknik och smart teknologi.Handledning i användningen av elektroniska tjänster i vardagen.
- **Fördjupade kunskaper:** Stärkandet av känslan av att man behärskar de digitala färdigheterna. Användning av sociala medier.

Från Digiträning till utmaningskampanj

Vid slutet av 2016 började vi skapa Digiträning (Digitreenit), dvs. en helhet på den finskspråkiga tjänsten Yle Oppiminen webbplats. Digiträning var en lågtröskelmetod att öva på digitala färdigheter som underlättar vardagen. Tanken var att skapa en verktygslåda för människan som redan har grundläggande färdigheter. Träningar ordnades varje vecka inom olika delområden, till exempel:

Telefon och surfplatta (Så här överför du foton från telefonen till datorn, Ta emojierna i bruk)

Dator (Lär dig att använda adressfälten i din e-post korrekt, Lär dig åtminstone dessa kortkommandon)

Ärenden på webben (Vet du hur man handlar tryggt på nätet? Så här hanterar du skräppost)

Informationsskydd (Lösenordsmaskinen – testa hur fort det går att ta sig förbi ett lösenord, Så här fixar du dina säkerhetsinställningar på Facebook)

Sociala medier (Hur avaktiverar jag mitt Facebook-konto? Snapchat – så här kommer du i gång)

Bilder och video (YouTube är ett ymnighetshorn för nöje och nytta, Så hittar du bilder man får använda fritt).

Den ledande tanken med alla digitala träningsverktyg var att hämta in nyttiga digitala färdigheter i vardagen, för att kunna sköta ärenden och trivas samt hjälpa med arbete och studier. År 2017 betonades de digitala färdigheternas betydelse ytterligare, när Yle tog med temat i hela bolagets strategi: "Yle stärker de digitala färdigheterna för alla åldrar".

I början av 2018 fanns det redan mer än 60 enskilda digiträningar, men vi ville föra ut digital hjälp också till dem som inte ännu är på webben, dvs. främst åldringar. För det här ändamålet behövde vi konkret närtöd. Vi började utveckla vår kampanj Aldrig för sent att surfa (Nettiä ikä kaikki) vars syfte var att synliggöra det digitala stödet som redan existerar och verkar runt om i landet. Flera medborgarorganisationer (bl.a. Enter, Seniorsurf, Joen Severi, Mukanetti) erbjuder kamratstöd särskilt för åldringar i hela landet.

Kampanjens syfte var att utmana finländarna till att hjälpa varandra och samtidigt synliggöra hjälpen. Under sensommaren 2018 startade vi en kampanj där vi utmanade finländarna att lära ut digitala färdigheter åt sina närmaste. Vi erbjöd också hjälp med undervisning, instruktioner och videoklipp med hjälp av instruktioner. Dessutom åkte vi på turné runtom i Finland. Tillsammans med våra samarbetspartners lärde vi ut grundläggande digitala färdigheter till seniorer i bibliotek på tio olika orter. Våra samarbetspartners bestod av medborgarorganisationer och statsförvaltningen representerades bl.a. av Befolkningsregistercentralen. Befolkningsregistercentralen ansvarar för webbtjänsten Suomi.fi, som samlar ihop olika myndighetstjänster på en webbplats.

Kampanjen Aldrig för sent att surfa syntes också på TV. De korta inslagen på TV1 strävade efter att minska på rädslan som riktar sig mot digitaliseringen. Vi lät också Taloustutkimus göra en undersökning över hurdant digitalt stöd finländarna erbjuder. Enligt undersökningen har fyra av fem finländare i medelåldern gett digitalt stöd åt en närstående.

Yle har alltså tagit frasen i sin strategi på allvar och kommer också i fortsättningen att stärka finländarnas digitala färdigheter. Vi planerar redan en målinriktad kurslighet på Digiträning, där man kan avlägga en särskild helhet av digitala färdigheter åt gången. Vi erbjuder fortsättningsvis också handledning i användningen av myndigheternas digitala tjänster (omakanta.fi, suomi.fi etc.) så att medborgarna hittar dem. Och vi kommer att vara beredda på att delta i olika former av samarbete också i framtiden, såväl med myndigheter som med medborgarorganisationer.

Det är mycket viktigt för Yle att också våra egna digitala tjänster (bl.a. Yle Arenan) är tillgängliga för alla. Därför kommer vi också i fortsättningen att jobba för att våra tjänster ska vara enkla att använda och tillgängliga. Digitala färdigheter tillhör alla.

REFERENSER:

Kaarakainen, Meri-Tuulia; Kaarakainen, Suvi-Sadetta; Tanhua-Piiroinen Erika; Viteli, Jarmo; Syvänen, Antti; Kivinen, Antero (2017) Digiajan peruskoulu 2017 – Tilanearvio ja toimenpidesuosituksset. Statsrådets kansli.

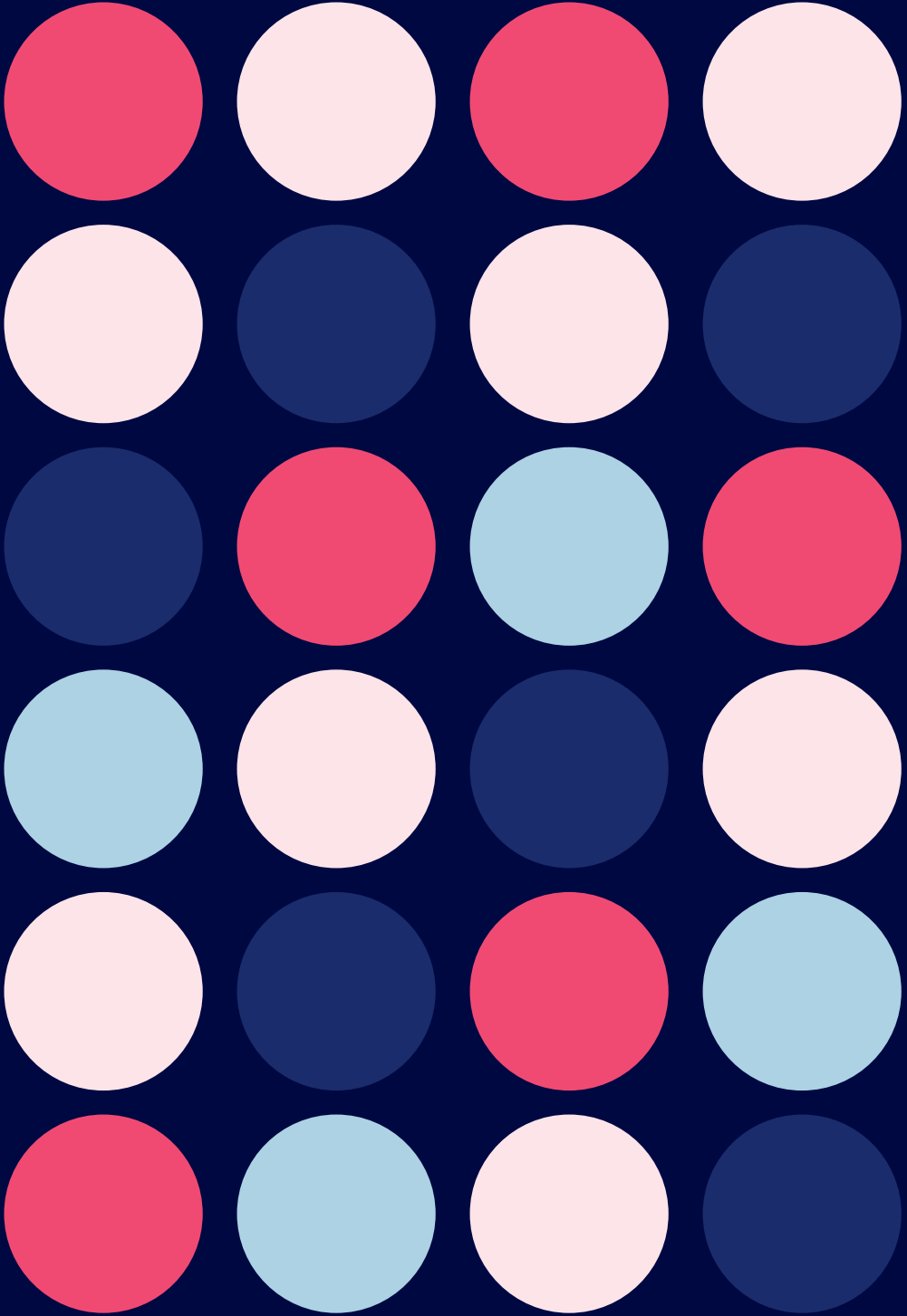
Malin, Antero; Sulkunen, Sari; Laine, Kati (2013) Kansainvälisen aikuistutkimuksen (PIAAC 2012) ensituloksia. Undervisnings- och kulturministeriet.

PIAAC (2013) Den internationella vuxenundersökningen PIAAC. <<https://ktl.jyu.fi/fi/piaac>>

Pihlajaniemi, Simo; Haltia, Nina; Ranta Mette; Saaranen-Kauppinen, Anita & Väänänen, Ilkka (red., 2016) Opiskelijatutkimuksen vuosikirja 2016. Nätverket för studerandeforskning. <<https://drive.google.com/file/d/0B9L1fvjudy3GV3ZGaUdWNTRuUVU/view>>

Sokura, Bertta (2016) Learning to Use Office Applications: Understanding the Antecedents of Adaptive IT Use. Aalto-universitetet.

YLE (2018) Kampanjen Nettiä ikä kaikki (på finska). <<https://yle.fi/aihe/nettia-ika-kaikki>>



2. DELAKTIGHET OCH ENGAGEMANG



OMLIGA TYCKER ATT NÅGOT SKA HÄNDA, *somliga önskar att något ska hända, somliga får något att hända.* –Michael Jordan

Digitaliseringen har breddat vår värld på ett sätt som vi fortfarande inte helt förstår. Före internet och dess möjligheter fanns det färre sätt att ta del av och producera information, delta och diskutera än vad som är fallet i den digitala tidsåldern. Idag kan du använda telefonen, surfplattan eller datorn för att när som helst ta del av vilket ämne som helst, var som helst i världen.

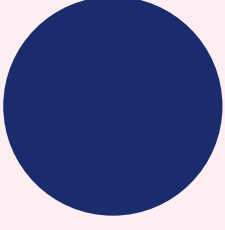
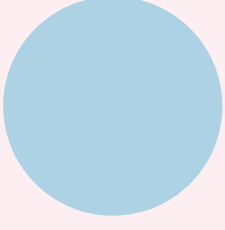
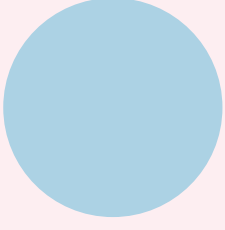
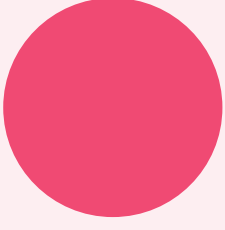
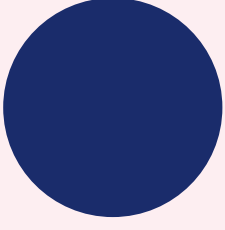
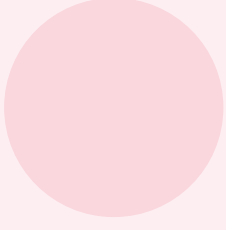
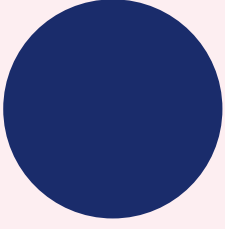
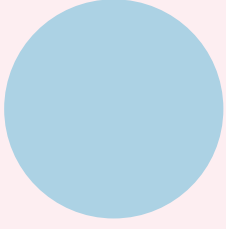
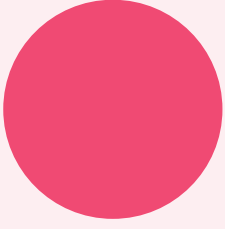
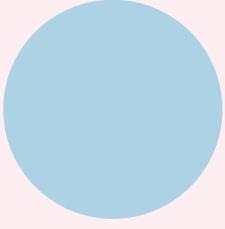
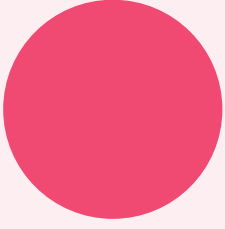
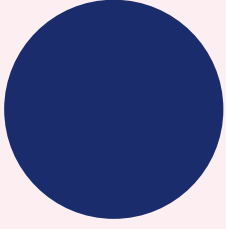
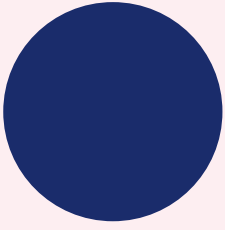
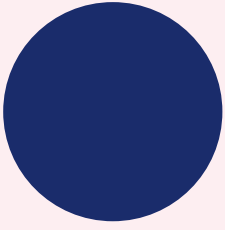
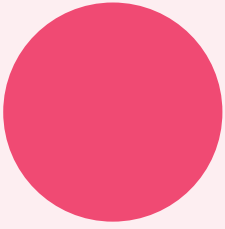
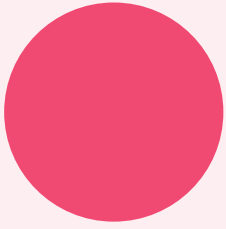
Rys Farthing (2012) definierar delaktighet som *“en process där ungdomar, som aktiva samhällsmedborgare, tar del av, uttrycker åsikter om och har beslutsfattande makt om frågor som påverkar dem”*. E-delaktighet innebär en ny dimension av samma definition, online. E-delaktighet består av att dela information, bli engagerad och vidta åtgärder. Den finns i två olika former, dvs. direkt form där det politiska beslutsfattandet påverkas och indirekt form där stöd ges till vissa frågor och positioner.

För Estland skedde ett genombrott för e-delaktigheten 2015, då parlamentet gav rösträtt i lokalvalen åt ungdomar från 16 års ålder. Eftersom det går att rösta på internet med bara ett klick i Estland trodde man att detta skulle bli det vanligaste röstsättet. I själva verket röstade endast 8% av alla 16- och 17-åriga väljare på internet. Det kan finnas olika orsaker till detta, men ungdomarna själva påpekade att detta var första gången de fick rösta och att de därför ville uppleva känslan av att fysiskt skriva under dokumentet och lägga rösten i lådan. Samhällsforskare har även påpekat att ungdomar saknar kompetens att använda sitt ID-kort.

I samband med indirekt e-delaktighet påpekar ungdomarna att de inte förväntar sig helt nya metoder för delaktighet. De skulle hellre vilja se tekniken införlivas i den delaktighet som redan existerar, till exempel genom snabbare och mer praktiska kommunikationssätt med olika myndighetspersoner genom onlinelösningar, en större öppenhet i beslutsprocessen så att det märks att deras åsikt spelar roll, eller en spelifiering som gör delaktigheten roligare eller mer engagerande.

Vilken typ av delaktighet står ungdomarna för? Beilmann och Kalmus skiljer mellan fyra typer av delaktighet bland estniska ungdomar, dvs. politiskt sinnade aktivister (5%), volontärer/välgörare (30%), digitala aktivister (28%) och passiva unga medborgare (37%). Internationell forskning tyder på att allt fler ungdomar känner sig alienerade från politiken och inte litar på sociala och politiska institutioner. Eftersom andelen exkluderade, alienerade och passiva ungdomar enligt indelningen utgör över en tredjedel kan man anta att problemet med minskande engagemang från ungdomarna även gäller för Estland.

Ungdomars delaktighet har länge varit en av ungdomsarbetets viktigaste prioriteringar. Målsättningen med ungdomsarbetet är att uppmuntra ungdomar till delaktighet, och eftersom ungdomar i högre grad använder internet måste ungdomsarbetet ta sig an detta som en ny utmaning och genom moderna lösningar och lämpliga kanaler erbjuda sätt att involvera ungdomar mer och som Michael Jordan sade "få saker att hända" i deras liv.



Digitalt deltagande i Estland och Finland

Airi-Alina Allaste & Kari Saari



ELTAGANDE GENOM DIGITALA PLATTFORMAR kan ses som något som ger möjlighet att koppla samman ungdomarna med politiska frågor och bidrar till att stödja aktivism (t.ex. Östman 2013), men det har också kritiserats för att ersätta mer seriösa former av aktivism (t.ex. Morozov 2012). Denna artikel bidrar till den växande diskussionen som fokuserar på deltagande via Internet, med hänsyn till effekterna av det sociala sammanhanget i Estland och Finland, länder med många likheter, men med olika bakgrund. Den empiriska delen av studien bygger på material som samlats in inom ramen för det stora europeiska projektet MYPLACE (*Memory, Youth, Political Legacy and Civic Engagement*). En djupgående analys på mikronivå bygger på intervjuer med ungdomar från Estland och Finland.

Ungdomars deltagande i Estland och Finland

Fallen Estland och Finland kan tolkas som exempel på gamla och nya demokratier. Även om en minskning av det konventionella politiska engagemanget bland ungdomar är en allmän trend, så är ungdomarna i de postsocialistiska länderna ännu mindre benägna att delta på traditionellt sätt än ungdomar i etablerade demokratier. Ett lågt deltagande i Östeuropa har förklarats med det låga engagemang som präglat medborgarna i stater med centraliserade socialistiska partisystem samt de negativa effekterna (t.ex. fattigdom, korruption) av den postsocialistiska omvandlingen (Vukelic & Stanojevic 2012). Samtidigt har den tekniska utvecklingen varit en viktig del av den estniska samhällsomvandlingen. Internetisering har blivit en av de centrala symbolerna för det snabbt föränderliga samhället, vilket leder till en allmän uppfattning om Estland som

en ledande e-stat. Andelen internetanvändare har vuxit snabbt under 2000-talet och nådde under 2014 100 procent bland yngre generationer (Köuts-Klemm m.fl. 2017).

I Finland visade aktuella ungdomsstudier att 93 procent av personer mellan 10 och 29 år (n = 1 025) använde internet varje dag (Merikivi m.fl. 2016: 23) och 75 procent av personer mellan 15 och 29 år (n = 1 894) kommunicerade dagligen med sina vänner via internet (Myllyniemi 2016: 78). I Finland däremot, i motsats till Estland, är medborgarnas aktivism utbredd och det finns en lång tradition av att söka sig till officiella organisationer och föreningar, även om vissa nya och mer informella former av aktivism också har kommit till stånd sedan 1960-talet (Siisiäinen 1990, Siisiäinen 1998). Estniska och finska ungdomar har också olika attityder, men skillnaderna tenderar att vara mindre i frågor som berör internet och sociala medier, till exempel enligt Eurobarometern 2016 (tabell 1).

SAMFÖRSTÅND (%) MED VALDA PÅSTÅENDEN I EUROBAROMETER 2016			
	Estland (n = 372)	Finland (n = 307)	Medelvärde för alla länder
Röstning i europeiska val (det bästa sättet att delta i det offentliga livet i EU)	34	68	51
Webbplatser eller sociala nätverk i EU (det bästa sättet att delta i debatten)	19	14	21
Sociala nätverk innebär framsteg för demokratin (gör det möjligt för alla att delta i den offentliga debatten)	51	68	46
Sociala nätverk utgör en risk (olämplig användning av personuppgifter)	23	24	27

Källa: Eurobarometer 2016

En ungdomsstudie av Merikivi, Myllyniemi och Salasuo (2016) visade att 40 procent av personer mellan 10 och 29 år kände sig som en del av en gemenskap på sociala medier. En annan studie i Finland (n = 806) visade att Internet-deltagande snarare kompletterar än ersätter traditionell politisk verksamhet, och att negativa attityder till det formella politiska systemet inte var en viktig drivkraft för internetdeltagande (Christensen 2012). Befintliga studier i Estland påpekar att deltagande online och offline kan vara sammankopplat och att nya former av deltagande tenderar att användas mer av aktiva ungdomar för att förstärka befintliga former och nivåer av engagemang (Kalmus m.fl. 2018). Den senare studien använde dock fördefinierade aktiviteter i undersökningen och mer flexibla former som att kommentera, gilla eller dela har inte tagits med i listan. I denna artikel presenterar vi kvalitativa mikro-analyser av intervjuer med fokus på dessa flexibla former.

Underteckna upprop som en form av internet- och e-aktivism

Vi kan säga att sociala medier ger en miljö med bekväm åtkomst som kan leda till ökat deltagande. Intervjupersonerna beskrev undertecknandet av upprop som politisk och/eller social aktivism på tre sätt: *som uttryck för god vilja, viljan att få genomslag och uttryck för solidaritet*. För det första betonade de, när det gäller frågorna för uppropen, att deras handlingar har goda samhällliga budskap. De mest populära ämnena är relaterade till miljöfrågor och mänskliga rättigheter:

OLIVER, 24, ESTLAND:

"Vanligtvis undertecknar jag upprop om naturskydd. /.../Det är nödvändigt. Ingen kommer att tvivla på om det behövs. Alla förstår varför jag gör det."

För det andra beskrev ett antal uppgiftslämnare undertecknandet som en handling som kan bidra till att uppnå verkliga politiska och/eller sociala effekter eller minst som ett sätt att uppmärksamma viktiga politiska eller samhällliga frågor:

AIRA, 20, FINLAND:

"Ja, jag har undertecknat upprop för att stoppa pälsdjursuppfödning och för att stärka djurens rättigheter. (...) Ja, det är så att du kan göra skillnad. Jag tror att det är bra, även om du inte får tillräckligt med namn, eftersom det sprider medvetenhet om denna fråga."

För det tredje angav några intervjupersoner att undertecknandet av upprop är ett uttryck för solidaritet med människor, som arbetar med viktiga frågor i samhället:

KAI, 17, FINLAND:

"Ja, jag har [undertecknat] några. Dessa upprop har inte alltid varit direkt kopplade till mig, men om de har varit till hjälp på något sätt för mina vänner eller någon jag känner, ser jag ingen anledning till att inte skriva under om det hjälper någon."

Å andra sidan, särskilt i Estland, föredrog ungdomar också att dela sina "politiska" åsikter om ingen opposition för handlingarna förväntades. Ur detta perspektiv har underteckning definierats som en form av "säker" aktivism eller "låg risk-aktivism" i samband med samhällsämnen med hög grad av konsensus i ett samhälle:

ANDRUS, 21, ESTLAND:

"Jag undertecknade Charter 12, men ja ... Jag är mycket försiktig. De saker jag har undertecknat, de är alla ... ingen kan egentligen döma mig för att underteckna dem."

Skälen till att skriva under upprop var i huvudsak likartade i de två länderna, även om en önskan om att direkt påverka och förändra samhället var något mer synlig i finska

data och uppgiftslämnare undertecknade upprop eftersom ”man kan göra skillnad” och uttryckte skepsis mot upprop eftersom de är ”helt kraftlösa”.

Kommentering

Synpunkter på kommentarer skulle kunna delas in i aktiva och passiva roller för deltagande. I många fall beskrevs kommentering som en användbar spegel för att återspegla unga människors egna tankar och åsikter, som Afanasi beskrev det:

ANDRUS, 21, ESTLAND:

”Tja... vad som händer är att jag läser något som andra människor skrivit, och sedan tänker jag bara på om jag håller med dem eller inte.”

Tyngdpunkten låg på att hålla sig informerad, övervaka pågående diskussioner och andra människors åsikter snarare än på det aktiva bidraget i form av skriftligt innehåll. De som aktivt kommenterade var en minoritet bland intervjupersonerna på alla platser.

Intervjupersonerna talade också om skälen till sin passivitet i fråga om kommentering. I båda länderna var dessa kopplade till uppfattningen om att det antingen är svårt att ha en ordentlig diskussion på internet (dvs. frågan om villighet att delta) eller att det fanns själv censur på grund av det upplevda hotet om möjliga problem (dvs. potentiella konsekvenser av deltagandet). Framförallt ungdomar höll sig ajour och välinformerade om politiken i sin vardag, men skrivande tenderade att spela en mindre roll i båda länderna.

Delning och gillande

Ungdomars gillande och informationsdelning var mestadels kopplad till samhällsfrågor, och i Finland även till icke-statliga organisationer som de var personligen intresserade av, såsom miljöfrågor och frågor om mänskliga rättigheter eller människorättsorganisationer och lokala politiska frågor, som Anu uttryckte:

ANU, 20, FINLAND:

”Jag gillar och delar nyheter (...) Jag läser nyheter om Amnesty och delar dem med andra. Mänskliga rättigheter och liknande.”

I Estland var ungdomar i många fall bekväma med att dela politiskt innehåll på sociala medier om det var förpackat som humor eller parodi, dvs. om det politiska innehållet uttrycktes i en mer dold eller implicit form eller i en form som kan tolkas. I detta fall kan ungdomar engagera sig i sociala och politiska diskussioner även om de anser sig vara inaktiva. Som ett exempel beskrev Karmen ett meddelande som nyligen delades med henne:

KARMEN, 24, ESTLAND:

"Det senaste jag delade var en falsk riktlinje från den estniska skattenämnden som löd: 'Lägg inte till ledamöterna i parlamentet till din lista med anhöriga på din skattedeklaration'. Du vet, eftersom de faktiskt alla lever på det estniska folkets bekostnad."

I likhet med Kristel var de flesta ungdomar tveksamma till om deras politiska budskap skulle förstås av andra som de önskade eller inte:

Kristel, 25, Estland:

"...Jag vill inte dela min... um... åsikt med alla, eftersom de kan tolka den annorlunda. När du delar innehåll på internet kan folk tolka det som de vill."

Slutsatser

Unga människor "väljer sida och hållning" (Bakardijeva 2009) genom olika onlinemedel, t.ex genom att dela och "gilla" en viss åsikt eller underteckna upprop. Å andra sidan sker i många fall åtgärder från en distanserad, säker och bekväm plats om unga människor anser att det är nödvändigt. I båda länderna fanns det också ganska pessimistiska uppfattningar om att allt deltagande på internet inte har någon effekt överhuvudtaget. Vi kan dock bekräfta att en politisk dialog i vissa fall inleds eller åtminstone upprätthålls via sociala medier. Våra empiriska analyser bekräftar inte de "slacktivist-arketyper" (Morozov 2012) arketyper som nämnts tidigare. I stället kan vi se sociala medier som en miljö för ökad politisk aktivitet. Medan det digitala deltagandet i Finland oftare var kopplat till andra former av deltagande, kanske de estniska ungdomarna själva inte ansåg att deltagande via sociala medier var deltagande överhuvudtaget. Vi vet inte om denna aktivitet kommer att fortsätta i framtiden, så frågan kvarstår om det skulle kunna ses som "inkörspart till aktivism", som kommer att leda nya generationer av människor mot deltagande eller som inte har någon effekt på förändringar överhuvudtaget.

REFERENSER:

Bakardijeva, M. (2009). Subactivism: Lifeworld and Politics in the Age of the Internet. *The Information Society*. 25: 91–104.

Christensen, H. S. (2012). 'Simply slacktivism? Internet participation in Finland', *JeDem* 4(1): 1–23.

Kalmus, V., Kõuts-Klemm, R. Beilmann, M., Rämmer, A., Opermann, S. (2018). Long-lasting shadows of (post)communism? Generational and ethnic divides in political and civic participation in Estonia. In: Wallner, C., Wimmer, J., Winter, R., & Oelsner, K. (eds.). *(Mis-)Understanding Political Participation*. London: Routledge Taylor & Francis Ltd.

- Kõuts-Klemm, R., Pruulmann-Vengerfeldt, P., Siibak, A. & Lauristin, M. (2017).** Internetikasutus ja sotsiaalmeedia kasutus [The use of the Internet and social media]. In: Vihalemm, P., Lauristin, M., Kalmus, V., & Vihalemm, T. (Eds.). Eesti ühiskond kiirenevas ajas: Uuringu Mina. Maailm. Meedia 2002–2014 tulemused [Estonian Society in the Accelerating Time: Results of the Survey Me. The World. The Media 2002–2014]. Tartu: Tartu University Press, 279–298.
- Merikivi, J., Myllyniemi, S & Salasuo, M (eds.) (2016).** Media hanskassa: *Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. (A Grip on Media – A study of children’s and young people’s leisure activities in 2016, with an emphasis on media and physical activities)*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura & Nuorisotutkimusverkosto.
- Morozov, E. (2012).** *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*, New York: Public Affairs.
- Myllyniemi, S. (ed.) (2016).** *Arjen jäljillä. Nuorisobarometri 2015. (Tracking Everyday Life – Youth Barometer 2015)*. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Siisiäinen, M. (1990)** ‘The Spirit of the 60's and the Formation of Voluntary Associations in Finland’, in M. Marin, K. Pekonen and M. Siisiäinen *Aging, Generations, and Politics*, Publications of the Department of Sociology, University of Jyväskylä 46: 56–97.
- Vukelic, J., & Stanojevic, D. (2012).** Environmental activism as a new form of political participation of the youth in Serbia. *Sociologija*, 54: 387–399.
- Östman J (2013)** When private talk becomes public political expression: examining a practice-field hypothesis of youth political development. *Political Communication* 30, 601–619.

Att välja med ett klick

Kati Nölvak



ÖSTNING ÄR EN DEMOKRATISK HANDLING. Medborgarna ges möjlighet att uttrycka sina åsikter genom att rösta. Och även om vissa anser att en röst inte spelar någon roll, känner andra att deras röst är viktig och kan avgöra valresultatet. Och det kan det. Hur säkra är vi på att vår röst räknas? Säkerhet, noggrannhet, användarvänlighet, effektivitet och kostnader är aspekter på röstning som ska övervägas. Om det finns ett fel i någon av dessa faktorer, är det då värt att rösta? Skulle samhället gynnas om det gjordes förbättringar av de nuvarande röstsystemen?

Estlands användning av modern informations- och kommunikationsteknik inom den offentliga sektorn och för styrning har placerat landet i spetsen för stater som strävar efter att modernisera sin offentliga sektor och ge en öppen förvaltning. Flera nätbaserade offentliga tjänster är tillgängliga för estniska medborgare och invånare, inklusive digital identifiering, digitala signaturer, elektronisk deklaration, onlinerecept och internetröstning. De flesta av tjänsterna är bekvämlighetsbaserade och ger effektivitet i form av pengar och tid för både användarna och de offentliga institutionerna. Att sälja en bil i Estland kan till exempel göras via internet på mindre än 15 minuter. Att lämna en nätdeklaration tar inte mer än fem minuter. Och att delta i val via internetröstning tar i genomsnitt 90 sekunder. (Vassil, 2016)

Estland blev 2005 det första landet i världen att ha rikstäckande kommunalval där människor kunde lämna bindande röster via internet. Internetröstning (i-röstning eller onlineröstning) är ett av alternativen för att rösta utöver andra röstmetoder. I-röstning innebär i detta sammanhang röstning via internet, inte röstning med hjälp

av en särskild röstningsmaskin. I-röstning genomförs på alla valnivåer: lokal, nationell och europeisk. Från och med 2018 har Estland hållit nio val under tretton år där människor skulle kunna lämna rättsligt bindande röster via internet.

Medborgarna kan rösta så många gånger de vill fram till valdagen, men endast den slutgiltiga rösten räknas. De som inte har tillgång till en dator eller som föredrar valsedlar kan fortfarande rösta på traditionellt sätt, dvs. i-röstning är ett alternativ snarare än ett obligatorium.

Plattformen *valimised.ee* (elections.ee) förklarar kort hur i-röstsystemet fungerar. För att förstå systemet med i-röstning bättre, bör den kuvertrostmetod som används i Estland beskrivas kortfattat:

- en väljare visar upp en identitetshandling;
- väljaren får sedan röstsedeln och två kuvert;
- väljaren fyller i röstsedeln och lägger den i kuvertet som inte har någon information om väljaren;
- därefter lägger han eller hon kuvertet i ett yttre kuvert som väljarens information står på;
- kuvertet levereras till väljarens vallokal. När väljarens behörighet fastställts öppnas det yttre kuvertet och det inre (anonyma) kuvertet läggs i valurnan.

Systemet garanterar att väljarnas val ska förbli hemligt och registreringen av rösten i listan med väljare i valdistriktet gör det bara möjligt att rösta en gång.

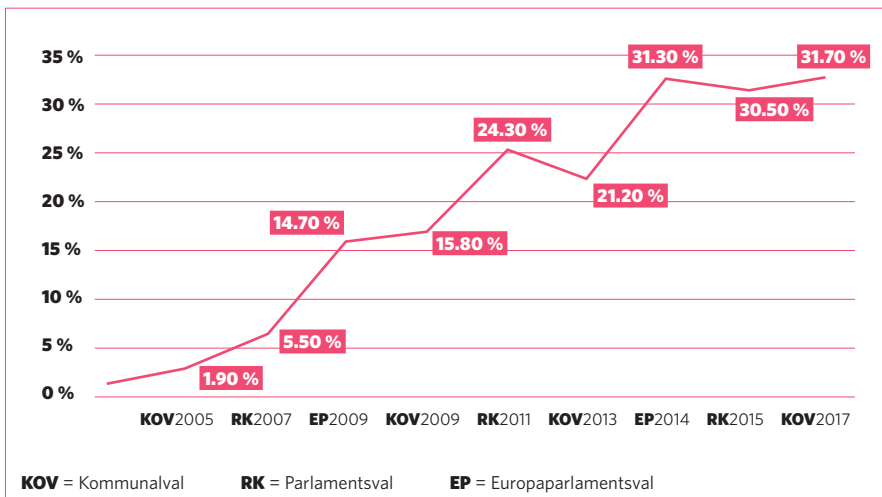
I-röstning sker enligt samma princip. Det hämtade i-röstningsprogrammet krypterar rösten. Den krypterade rösten kan betraktas som den röstsedel som finns i det inre, anonyma kuvertet. Därefter undertecknar röstaren digitalt för att bekräfta sitt val. Genom digital signering läggs röstarens personuppgifter eller yttre kuvert till i den krypterade rösten.

Enligt det nationella röstningssystemet *valimised.ee* var användningen blygsam då e-röstsystemet för första gången var ett alternativ, endast 1,9 % (50:e röst) av rösterna lämnades via internet. Nu är det över 30%, dvs. var tredje röst lämnas via internet.

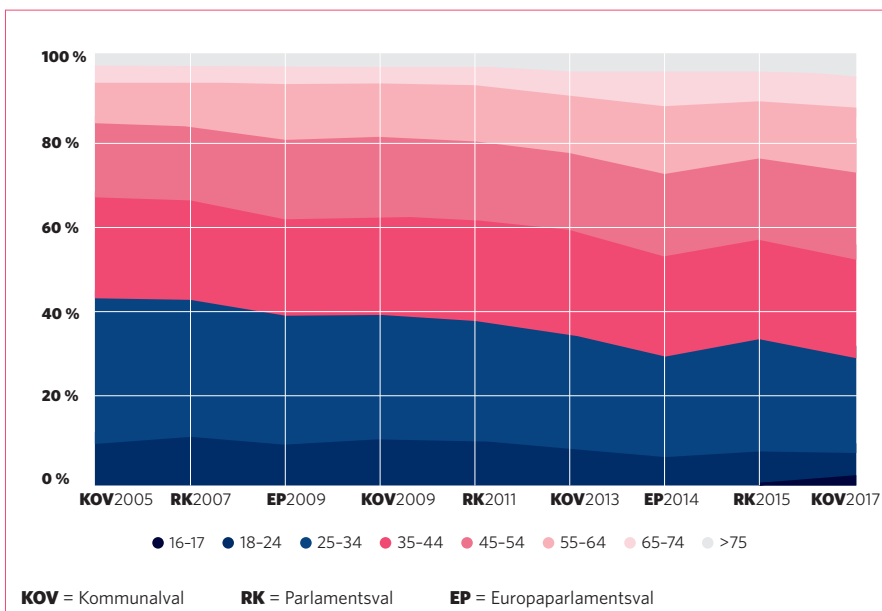
De första som använde systemet var i huvudsak 25–34- och 35–44-åringar, vilket utgör 57,5 % av alla i-väljarna. Med åren har även andra åldersgrupper börjat använda systemet och överraskande nog så är det äldre som använder det mer än ungdomar. När det gäller det första i-valet 2005 tillhörde 10 % av i-väljarna åldersgruppen 18–24 och 9 % var mellan 55 och 64 år. Genom det senaste valet 2017 minskade åldersgruppen 18–24 ned till 6,7 % och åldersgruppen 5–64 ökade till 14,8 %. Man skulle kunna tro att i-röstning skulle gynna den unga urbana eliten, men forskning har visat att det inte finns någon demografisk uppdelning eller uppdelning mellan land och stad. Pensionären som bor i en liten by är lika benägen att rösta på nätet (Ilves, 2016).

Förutom statistik över i-väljare är det intressant att se beteendet hos i-väljarna. I i-röstningsstudierna av Solvak och Vassil förväntade de sig från början att äldre

I-väljare bland deltagande väljare



I-väljare efter ålder



människor tar mer tid på sig att våga rösta via internet och de kanske helt skulle stå utanför. Och man förutsåg att den främsta orsaken skulle vara potentiella barriärer i fråga om teknik. Internetröstning lämnar ett spår och undersökningar av spåret visade att en äldre väljare tog mycket kortare tid på sig än yngre åldersgrupper. Det tyder

på att denna grupp går ut på nätet bara för att rösta, medan yngre personer kanske i-röstas medan de gör andra saker på internet, dvs. de kanske läser på om kandidaterna på internet medan äldre väljare redan har bestämt sig. Detta är viktigt att veta när vi tänker på ungdomars informationssystem.

Solvak och Vassil fann många olika rön under studierna i kapitlet "Loggfiler för elektronisk röstning 2013-2015".

Här är deras slutsatser om ämnet:

"Först såg vi att en typisk e-väljare är mycket lik den allmänna estniska medelålders befolkningen. Vi visste från tidigare forskning att ålder i sig inte längre särskiljer e-väljare från pappersväljare i Estland. Det är dock fortfarande förvånande att se den fullständiga åldersfördelningen av e-väljare runt 35-45 år och hur liten andel det yngsta väljarsegmentet är. Detta är förvånande eftersom det strider mot den konventionella uppfattningen om att onlinedeltagande är något som i första hand yngre människor sysslar med. Loggdata visar än en gång att e-röstning har potential att sprida sig och förvandlas till en normal form av röstning.

En annan stor överraskning är den hastighet med vilken folk röstar på. Hela transaktionen tar långt mindre än tre minuter och ju äldre väljaren är desto snabbare går det. Vi presenterar några möjliga förklaringar till det oväntade sambandet mellan ålder och e-röstningshastighet, men oavsett de exakta skälen visar det sig att systemet är tillräckligt väl utformat för att inte lägga några hinder för åldersgrupper som i teorin skulle vara dåligt insatta i modern teknik. Med tanke på att enkätdata visar att genomsnittsväljaren behöver 30 minuter för att rösta med vanliga valsedlar i en vallokal, så tar det mindre än tre minuter att e-rösta i hemmet eller från jobbet, dvs. en tidsbesparing på tio gånger. Bekvämligheten och hastigheten är förmodligen de viktigaste skälen till att folk valde att e-rösta i första hand.

Ett tredje och inte mindre viktigt konstaterande var den mycket lilla andelen av återkommande väljare, vilket är en av de omtvistade aspekterna när det gäller estnisk e-röstning. Vi såg att få människor gjorde det, och de som gjorde det röstade på nytt inom en relativt kort period, vilket minskade de potentiella effekterna av yttre händelser som påverkade valet. Loggdata tyder därför på att e-röstning i Estland inte medför osäkerhet under den avancerade röstningsperioden, åtminstone inte på ett sätt som borde oro någon.

Sammanfattningsvis visar loggdata att den estniska e-röstningen fungerar otroligt bra. Alla åldersgrupper e-röstas, gör det snabbt och e-röstas i allmänhet bara en gång och den överväldigande majoriteten möter inga tekniska svårigheter när det gör det."

Vad har allt detta med ungdoms- och ungdomsarbete att göra? Ungdomars deltagande har under en lång tid legat i toppen av prioriteringarna för ungdomsarbete. Beilmann och Kalmus föreslog fyra deltagande typer av estniska ungdomar, dvs. politiskt sinnade aktivister (5 %), volontärer/donatorer (30 %), digitala aktivister (28 %) och passiva unga medborgare (37 %). Internationell forskning visar att antalet ungdomar som är

alienerade från politik och som inte litar på sociala och politiska institutioner växer (Henn, Weinstein & Forrest 2005, Mierina 2014 via Beilmann & Kalmus). Ungdomsarbets uppdrag är att uppmuntra ungdomar att delta och eftersom unga människor spenderar mer tid på internet måste ungdomsarbetet möta de nya utmaningarna samt erbjuda, genom moderna lösningar och lämpliga kanaler, nya och attraktiva möjligheter och alternativ till de som endast erbjuds för kommersiella och underhållningsorienterade ändamål. Solvak, Vassil och Alvarez uppger att i-röstning är en så kallad sticky habit som stannar kvar, dvs. en gång en i-väljare alltid en i-väljare. Ungdomsarbetet måste bana väg för ungdomar att vara aktiva medborgare genom att uppmuntra dem att engagera sig mer aktivt i de beslut som berör deras egna liv och inte bara under valperioden. Vi bör göra vanan att delta permanent.

REFERENSER:

A.Veldre, 2016. "Valimiste turvamudel" Blog för estniska informationssystemmyndigheten System Authority <https://blog.ria.ee/category/e-valimised/>

E-Estonia "I-voting" <https://e-estonia.com/solutions/e-governance/i-voting/>

M. Solvak, K. Vassil och R. M. Alvarez 2015 "Once an e-voter always an e-voter: "stickiness" of e-voting" Paper prepared for the 73rd Annual Midwest Political Science Association Conference, April 16-19, 2015, Chicago http://media.voog.com/0000/0038/5644/files/solvak_vassil_alvarez_sticky_evoting.pdf

M. Solvak och K. Vassil 2016 "E-voting in Estonia: Technological Diffusion and Other Developments Over Ten Years (2005 - 2015)" Johan Skytte Institute of Political Studies University of Tartu In cooperation with Estonian National Electoral Committee

V. Kalmus, M. Beilmann 2017 "Mis tüüpi kodanikud on Eesti noored?" Mihus nr 21 <http://mitteformaalne.ee/2017/12/31/mihus-nr-21-mis-tuupi-kodanikud/>

Valplattformen valimised.ee "Internet voting in Estonia" <https://www.valimised.ee/en/internet-voting/internet-voting-estonia>

Valplattformen valimised.ee "Statistics about internet voting Estonia" <https://www.valimised.ee/en/archive/statistics-about-internet-voting-estonia>

Digital medverkan i framtidens stadsplanering

Pilvi Nummi

DET DIGITALA GENOMBROTET SOM PÅGÅR inom stadsplanering förändrar planeringsprocessen och förnyar allmänhetens deltagande i utformningen av sin egen livsmiljö. Digitaliseringen har redan underlättat allmänhetens tillgång till information om stadsplanering och ökat möjligheterna för deltagande. I framtiden kommer metoderna för elektroniskt deltagande att bli mångsidigare.

För tillfället förverkligas den digitala utvecklingen av stadsplaneringen på många områden, dvs. det experimenteras med nya redskap för virtuell teknologi och spelteknologi, städer tar fram stadsmodeller i 3D och den offentliga förvaltningen vill främja kompatibiliteten mellan system och information genom att förenhetliga koncept och datastrukturer. Det talas om digital stadsplanering, ett nytt slags elektroniskt planeringssätt, där fokus ligger på att informationen ska kunna läsas med maskin och planen ska vara datamodellbaserad (Miljöministeriet 2018a).

Inom stadsplanering och inom planläggningen som har en direkt koppling till stadsplaneringen har kartbaserade enkätverktyg blivit ett vanligt sätt att engagera kommuninvånare. Planläggningen har ändå inte varit bland de främsta aktörerna på sociala medier. Enligt Kommunförbundets webbkommunikationsundersökning använder bara en tredjedel av de kommunala planläggningsorganen sociala medier. Branschen som ligger i toppen, ungdomsarbetet, utnyttjar sociala medier i mer än 90 procent av kommunerna (Kommunförbundet 2017). Sociala medier har ändå en roll i stadsplaneringen, även om den är rätt motstridig. Våren 2016 genomfördes undersök-

ningen Sosiaalinen media kaupunkisuunnittelussa (De sociala medierna inom stadsplaneringen). Undersökningens resultat tyder på att attityderna mot sociala medier är kraftigt delade (Nummi 2016). Det verkar ändå som att användningen av sociala medier kommer att öka under de närmaste åren också inom planläggningen.

Förväntningarna på sociala medier har speciellt att göra med ökad delaktighet. En av personerna som svarat på enkäten skriver så här: ”Min förhoppning är att vi på det här sättet kan göra det lättare för ungdomar och folk i arbetsför ålder att delta i planeringen”. Hittills har det förekommit väldigt lite respons och få kontakter på fältet, men vi hoppas att det snart kommer fler.” (Nummi 2016.) Det är ändå inte självklart att användningen av sociala medier i sig skulle höja just ungdomarnas deltagandenivå. Att nå unga människor på sociala medier förutsätter att man producerar intressant innehåll och väljer rätt kanaler, och stadsplaneringens mest använda kanal inom de sociala medierna just nu är Facebook, medan ungdomarna åtminstone delvis redan förflyttat sig till andra kanaler.

De sociala mediernas potential inom stadsplaneringen

Det finns fortfarande ett stort antal utnyttjade möjligheter på sociala medier som stadsplaneringen skulle kunna utnyttja. Sociala medier kan bidra till framtidens stadsplanering på åtminstone fyra olika sätt:

1. INTERAKTIVITET. Sociala medier kan fungera som ett forum för diskussioner om planering. Även om det verkar som om sociala medier fortfarande används främst för envägskommunikation (Sauri 2015), är målet ofta att skapa en dialog (Nummi 2016). Stadsplaneringen håller först på med att tillägna sig möjligheterna för diskussion på sociala medier, men många planerare följer till exempel diskussionerna i Facebook-grupper men deltar inte själv i diskussionen (Niitamo & Sjöblom 2018).

2. INFORMATIONSKÄLLA. Innehåll på sociala medier kan ge värdefull information åt stadsplaneringen. Stadsplaneringen utnyttjar ännu inte analysmetoder för data på sociala medier på en bred skala (Nummi 2016, Miljöministeriet 2018b), men metoderna har utvecklats och testats inom akademisk forskning. I dessa studier har innehållet på sociala medier studerats, bland annat i relation till miljöupplevelser, rörelsevanor, särdrag hos områden och användning av områden samt människors åsikter med tanke på planering. Materialet som använts för undersökningarna består av t.ex. bilder som delas på sociala medier, tweets och diskussioner på webben. (Nummi 2017.) Data från sociala medier med platsinformation vore särskilt användbara för stadsplaneringens ändamål, men materialets omfattning är ställvis så litet att det inte går att analysera det.

3. MASSBASERING. Idén om massbaserad ingår i kulturen på sociala medier. Enligt Jeffrey Howe (2006), som lanserade begreppet, innebär massbaserad att man skickar ut en

öppen inbjudan åt en stor grupp utomstående som får vara med och utträta en uppgift eller lösa ett problem. I stadsplanering kan man utnyttja sociala medier för att ta fram svar på frågor eller problem som har att göra med planeringen, t.ex. att samla in förhandsinformation för planeringen eller för att bolla idéer om planeringslösningar.

4. EN PLATTFORM FÖR SJÄLVORGANISERING OCH STADSAKTIVISM. Sociala medier erbjuder en kanal där medborgarna själva kan organisera sätt att påverka. Förvaltningen, i det här fallet stadsplaneringen, ska vara delaktig i medborgarsamhällets förändring och delta i kommunikationen i de kanaler där aktivisterna diskuterar, alltså på sociala medier. Aktiva kommuninvånare kan också själva vara med och göra andra delaktiga genom att bjuda in tjänstemän att delta i diskussionen. (Mäenpää & Faehle 2017.)

Digital aktivism påverkar stadsplaneringen

Även om stadsplanerare hyser klivna känslor för sociala medier och användningen inte är särskilt interaktiv ännu, så är det tydligt att de diskussioner som medborgare för på webben och det innehåll som produceras där påverkar planeringen både direkt och indirekt. Till exempel kan åsikter och synpunkter som läggs fram i en diskussion på en lokal Facebook-grupp påverka planerarens tankegångar, så länge som planeraren följer dessa diskussioner. Och även om planeraren inte skulle följa debatten på sociala medier själv kan en kollega mycket väl berätta vad som diskuteras på webben. Digitala aktivister har också möjligheter att påverka via webben, om lokala beslutsfattare är medlemmar på sociala medierna. På sociala medier kan många röster bli hörda och de är en effektiv plattform för diskussion. Därför vore det viktigt att få kommunalpolitikerna att delta i diskussionerna på sociala medier (Sauri 2015). Digitala aktivister kan uppmuntra till detta genom att bjuda in beslutsfattare i sin bekantskapskrets att delta i diskussionerna.

Lokal digital aktivism kan också förverkligas genom att t.ex. dela bilder av ställen som är viktiga för en själv och på så sätt påverka områdets image. Ett bra exempel på detta är kampanjen Mu Pori o kaunis (Mitt Björneborg är vackert), som organiserades av invånare i Björneborg. Kampanjen är fortfarande aktiv både på webben och sociala medier. Man kan inte låta bli att tänka att Björneborgs stad har fått en imageboost av den här sortens digitala aktivism.

Framtidens digitala engagemang

I framtiden kommer formerna och redskapen för elektroniskt deltagande att vara mångsidiga, belysande och inspirerande. Olika experiment som genomförs redan nu visar vad framtiden kommer att föra med sig. Det går redan nu att relativt lätt ta fram en 3D-modell som är anpassad till den existerande omgivningen och som man kan titta på med virtuella glasögon eller på mobilskärmen. Spelteknologi har utnyttjats för att belysa planeringen, åtminstone i Tavastehus med hjälp av spelet Cities Skylines

och i Vanda med hjälp av Minecraft. Helsingfors stad har till exempel som mål att ha sin stadsmodell som öppen data, vilket betyder att vem som helst som är intresserad kan utnyttja och vidareutveckla detta. Under de närmaste åren kommer vi kanske att kunna gå omkring i en virtuell stad och göra förslag för att förbättra omgivningen.

De nya verktygen och metoderna kommer alldeles säkert att öka planernas synlighet. Samtidigt som de spelliknande metoderna kan underlätta deltagandet för vissa grupper, särskilt för ungdomar som spelar videospel, medan tröskeln att delta kan bli högre för andra kommuninvånare. Faran är att det digitala deltagandet ökar ojämlikheten mellan medborgare. För att garantera att alla medborgare har lika möjligheter att delta har de nya metoderna inte ersatt de gamla i någon större omfattning. Vi måste fortfarande erbjuda traditionella medel att delta vid sidan om de nya. Det här kräver resurser och förklarar delvis varför det digitala deltagandet utvecklas långsamt.

Ungas medverkan i planeringen och utvecklingen av sin egen livsmiljö kan i sin enklaste form förverkligas genom aktivitet på sociala medier. Redan en bild som är tagen på ett viktigt ställe och som publiceras på Instagram kan hamna på stadsplanerarens skrivbord och lämna ett intryck. Och ju fler sådana bilder som laddas upp, desto större effekt har det på planeringen och också på områdets profil. Utöver upplevelser som har med omgivningen att göra, är stadsplanerare också intresserade att veta hur omgivningen brukas. Innehåll på sociala medier kan ge information om hur folk rör sig på området, t.ex när användarna av olika tjänster på sociala medier delar sin plats och relaterad information på webben.

I framtidens bild av elektroniskt deltagande via sociala medier kan man nå en betydligt större grupp av deltagare och behandla frågor som har att göra med stadsplanering, särskilt frågor som har sociala effekter. Ungdomarnas användning av sociala medier håller på att övergå från öppna forum till slutna kompisgrupper. Ur ett säkerhetsperspektiv är det här alldeles klokt, men för att kunna påverka i gemensamma frågor och den allmänna debatten måste man delta i öppna kanaler. Det vore mycket önskvärt att ungdomar skulle delta i diskussioner om planering på webben. Ungdomar som är aktiva på sociala medier skulle kunna tillföra nya synvinklar till lokala planeringsdiskussioner. Ungdomarnas medverkan kunde göra planeringen mer demokratisk och få flera röster att höras i diskussionerna.

Utvecklingen av elektroniskt deltagande förutsätter samarbete. Man måste också överskrida gränserna mellan olika administrationer, både inom kommunorganisationen och mellan kommunen och allmänheten. Det är bra om digitala aktivister lägger fram förslag för att utveckla bättre tillvägagångssätt och verktyg, och stadsplanerarna bör vara lyhörda när aktiva kommuninvånare presenterar sina förslag.

REFERENSER:

Howe, J. (2006) The rise of crowdsourcing. Wired Magazine. Hämtad från www.wired.com
Kommunförbundet (2017) Kommunernas webbkommunikation och användning av sociala

medier-enkät, 2017. Tillgänglig: <https://www.kuntaliitto.fi/sites/default/files/media/file/Kuntien%20verkkoviestintä%20ja%20sosiaalisen%20median%20käyttö%20-kysely%202017.pdf>

Miljöministeriet (2018a), delprojektet Markanvändningsbeslut. <http://maankaytto.paikkatie-toalusta.fi/>

Miljöministeriet (2018b) Sähköinen osallistuminen vakiintumassa alueidenkäytön suunnittelussa, eriarvoistuminen huolettaa. Tillgänglig: [http://www.ym.fi/fi-FI/Ajankohtaista/Uutiset/Sahkoinen_osallistuminen_vakiintumassa_a\(48006\)](http://www.ym.fi/fi-FI/Ajankohtaista/Uutiset/Sahkoinen_osallistuminen_vakiintumassa_a(48006))

Mäenpää, P. & Faehle, M. (2017) Kaupunkiaktivismi: ratkaisuja itseorganisoituvan kaupunkiyhteisön hallintaan. Kartti 2/2017. Tillgänglig: <https://www.kvartti.fi/fi/artikkelit/kaupunkiaktivismi-ratkaisuja-itseorganisoituvan-kaupunkiyhteison-hallintaan>

Niitamo, A. & Sjöblom, J. (2018) Verkkokeskustelut kommunikatiivista suunnittelua edistämässä: Lisää kaupunkia Helsinkiin -Facebook-ryhmä kaupunkisuunnittelun kumppanina? Yhdyskuntasuunnittelu 2018:2 vol 56. Tillgänglig: <http://www.yss.fi/journal/verkkokeskustelut-kommunikatiivista-suunnittelua-edistamassa>

Nummi, P. (2016) Sosiaalinen media kaupunkisuunnittelussa. Stadsundersökningens dagar, 28.–29.4.2016. Presentationsbilder: <https://www.kuntaliitto.fi/sites/default/files/media/file/Kuntien%20verkkoviestintä%20ja%20sosiaalisen%20median%20käyttö%20-kysely%202017.pdf>

Nummi, P. (2017) Social Media Data Analysis in Urban e-Planning. International Journal of E-Planning Research, 6(4), 18–31.

Sauri, P. (2015) Julkishallinto ja sosiaalinen media. Publikation nr 98 från Polemia-serien, Kommunalbranschens utvecklingsfond (KAKS). Vammalan Kirjapaino Oy, Sastamala 2015.

Former av deltagande bland estniska ungdomar från politiskt sinnade aktivister till passiva unga medborgare

Mai Beilmann & Veronika Kalmus



UNGDOMAR DELTAR I SAMHÄLLET i mycket varierande grad och på många olika sätt. Ungdomars deltagande kan således karaktäriseras genom olika mönster av deltagande eller typer av deltagande som skiljer dem i aktiva och passiva medborgare. När man fastställer ungdomars former av deltagande är det helt klart nödvändigt att urskilja vilka verksamheter som räknas som involvering och som bör beaktas. Om det för några generationer sedan var lätt att förstå vad som utgör politiskt deltagande, eftersom endast röstning vid val och partipolitiskt arbete betraktades som politiskt engagemang, har gränsen mellan det politiska och icke-politiska och mellan det personliga och offentliga idag blivit mindre tydlig. I dag omfattar politiskt deltagande också olika livsstilsval från konsumtion till civil olydnad eller till och med avsiktligt undvikande av sociala och politiska frågor. Flera författare anser att intresse för socialt och politiskt liv är viktigt vid sidan om engagemang i politik och aktivism när man diskuterar medborgerlig delaktighet (Ekman & Amnå 2012, Micheletti 2006). De ungdomar som då och då läser sociala och politiska nyheter på nätet eller delar sådana nyheter med sina vänner via Facebook-konton deltar således på sitt eget sätt.

Vilken typ av mönster av deltagande har estniska ungdomar i denna uppsjö av deltagande verksamhet? När vi tar hänsyn till uppkomsten av de olika möjligheterna till engagemang, från politiskt och socialt innehåll som delas på internet och donationer

till välgörenhet samt deltagande vid politiska möten som blir våldsamma så har vi (Kalmus & Beilmann 2017, Nugin, Beilmann, Allaste & Kalmus 2018) föreslagit fyra deltagartyper bland estniska ungdomar¹.

Politiskt sinnade aktivister (5 % av ungdomar som deltog i studien) är mer aktiva än genomsnittet på alla sätt: de är de mest benägna att delta i politiska aktiviteter för att uttrycka protest (t.ex. ockupera en offentlig plats, måla graffiti) och är mer engagerade i online-deltagande och volontärverksamhet än genomsnittet. De brukar vara 16–19 år gamla, de flesta av dem är unga män och vanligtvis bor de i en liten stad och har en blygsam social bakgrund. Denna grupp består av estniska och ryska ungdomar.

Jämfört med andra typer litar aktivister mer på andra människor och estniska regeringen, och mindre på Europeiska unionen. Till skillnad från många andra så litar de inte lika mycket på professionell journalistik, men de litar mer än andra på alternativa online-medier. De är mer benägna att instämma i uttalandena om att invandrare tar jobb från lokalbefolkningen och att andra länder skulle bli mycket bättre om Estland hade större inflytande där. Samtidigt är de mindre benägna att instämma i påståendet om att demokrati är den bästa styrelseformen. Jämfört med andra typer är de inte lika involverade i beslutsfattandet som pågår inom den egna familjen och de anser att skolregler är mindre rättvisa än andra ungdomar.

Volontärer/välgörare (30 %) är främst involverade i volontärverksamhet och välgörenhet. De är vanligtvis personer i tjugårsåldern som i stor utsträckning är kvinnor. De är unga människor som främst talar estniska och kommer oftast från en större stad eller dess närhet samt har ofta bättre social bakgrund och mer kulturellt kapital.

Volontärer/välgörare litar mer på professionell journalistik än andra typer och betraktar alternativa onlinemedier som mindre trovärdiga. Jämfört med andra typer känner de större tillit till Europeiska unionen. De är även mest benägna till att hålla med om påståendet att demokrati är den bästa styrelseformen. Jämfört med andra typer deltar de oftast i familjebeslut.

Digitala aktivister (28 %) uppvisar den högsta nivån av online- och konsumentaktivism, t.ex genom att diskutera sociala och politiska ämnen på internet. De är vanligtvis i tjugårsåldern, drygt hälften är män, de talar huvudsakligen estniska, de kommer oftast från en storstad eller från ett närliggande område och har bättre social bakgrund och kulturellt kapital. Till skillnad från många andra så litar inte digitala aktivister på online-medier och de håller sällan med om påståendet att invandrare tar jobb från lokalbefolkningen. Digitala aktivister tycker att skolregler är mer rättvisa än vad många

¹ Typologi baseras på data som samlats in under Horisont 2020-projektet CATCH-EyoU (Constructing Active Citizenship with European Youth: Policies, Practices, Challenges and Solutions). Data som användes för att skapa typologin samlades in från 15–30-åriga estniska ungdomar genom en online-enkät hösten 2016.

andra ungdomar tycker och digitala aktivister anser även att de har ett inflytande i skolan och kan påverka ledningen, vilket skiljer sig från många andra ungdomars åsikter.

Passiva unga medborgare (37 %) är inte lika involverade i alla aktiviteter. De är oftast 16–19 år, båda könen är ganska jämnt representerade, de bor oftast på landsbygden eller i en småstad och kommer från familjer med blygsam social bakgrund och kulturellt kapital. Många ryska ungdomar tillhör den här gruppen. Passiva unga medborgare har inte ett stort förtroende för andra personer, regeringen och Europeiska unionen och med stor sannolikhet håller de med om påståendet att de inte har något inflytande över besluten från Riigikogu (parlamentet). Samma låga aktivitetsnivå kan hittas i deras familjer och bland deras vänner.

Sammanfattningsvis verkar det som om en social miljö med rikare möjligheter (som medlem av den etniska majoriteten, som bor i större städer och deras omedelbara närhet, som har en mer demokratisk och utbildad familj) tenderar att skapa mer dominerande typer. En social miljö med färre möjligheter (småstäder och landsbygdsområde, odemokratiska familjer med lägre utbildningsnivå) har ett starkt samband med exkludering och utanförskap samt med beteende som hänger ihop med protester och amper aktivism.

Eftersom andelen exkluderade, alienerade och passiva ungdomar är mer än en tredjedel enligt denna typologi, kan man anta att Estland delar samma oro beträffande ungas engagemang som många andra länder. Internationell forskning visar att antalet ungdomar som är alienerade från politik och som inte litar på sociala och politiska institutioner ökar (Henn, Weinstein & Forrest 2005, Mierina 2014). Det är värt att notera att inte bara människor utan hela länder har olika mönster och nivåer av medborgarengagemang. En betydande klyfta existerar mellan nya och gamla medlemsstater i EU när det gäller ungdomars politiska deltagande, medan det gamla Europa ser ganska höga nivåer av engagemang så har Öst- och Sydeuropa sämre siffror (Kiisel, Leppik och Seppel 2015). Bland de länder som tillhörde Sovjetunionens inflytelsesfär utmärker sig Estland med de högsta aktivitetsindikatorerna bland unga medborgare (Beilmann 2018). Det är också värt att notera att det totala medborgarengagemanget i Estland inte är särskilt högt. Men bland de yngre åldersgrupperna är deltagarnivån den högsta och växer (Beilmann 2018). Detta ger hopp om att gruppen passiva och exkluderade ungdomar kan minska i framtiden.

De nuvarande trenderna som berör ungas engagemang och aktivitet avslöjar att gruppen digitala aktivister har stor tillväxtpotential. European Social Survey från 2016 visar att delning av politiskt innehåll på internet är den överlägset mest populära formen av engagemang bland ungdomarna i Estland jämfört med mer konventionell verksamhet inom deltagande (t.ex. att arbeta för en politisk eller icke-politisk orga-

nisation, kontakta en politiker eller en tjänsteman) (Beilmann 2018). Olika internationella undersökningar visar också att tillvägagångssätt där unga försöker påverka politiken via organisationer inte är lika populära som personligt engagemang där unga får aktivt engagera sig i frågor som berör dem på ett personligt plan (Allaste, Beilmann & Tiidenberg 2018). Digitalt deltagande erbjuder en mängd olika möjligheter för personligt engagemang som är lättillgängliga och som inte kräver mycket ansträngning från ungdomarnas sida.

Men man ska inte hoppas alltför mycket på digitalt deltagande, eftersom till skillnad från verkligt engagemang så kan onlineengagemang ganska ofta simuleras. Detta kan föra ungdomar bort från verkligt deltagande där samhälleligt inflytande existerar (Amin 2010, Morozov 2012). Dessutom har det visat sig att digital aktivism inte minskar ojämlikhet, men tenderar att reproducera den. Förutom olika nivåer av tillgång till internet kan användningen av internet öka informationsklyftan mellan människor som följer politiska frågor och de som inte har något politiskt intresse (Min 2010). I fråga om resultaten från CATCH-EyoU, som ligger till grund för denna artikels typologi, bör könsskillnader i det digitala medborgarengagemanget betonas. Unga män är mycket mer aktiva än unga kvinnor i fråga om skapandet av politiskt onlineinnehåll, involvering i internetbaserade protester, diskussioner inom sociala och politiska ämnen på webben samt deltagande i sociala nätverk som fokuserar på sociala och politiska frågor (Allaste, Beilmann & Tiidenberg 2018).

Därför verkar det som om behovet av att kartlägga ungdomars mönster av engagemang och se vilka ungdomsgrupper som löper risk för minskat engagemang eller fullständiga uteslutning kommer inte att försvinna inom den närmaste framtiden.

Artikeln bygger delvis på uppgifter som samlats in under EU:s H2020-programprojekt CATCH-EyoU, www.catcheyou.eu, anslag nr 649538.

REFERENSER:

Allaste, A.-A., Beilmann, M., Tiidenberg, K. (2018). "Digitaalne osalus" [Digitalt deltagande. A.-A. Allaste (ed.), *Noorteseire aastaraamat 2017-2018 [Youth Monitoring Yearbook 2017-2018]*, pp. 119-139. Tallinn: Eesti Noorsootöö Keskus.

Amin, R. (2010). "The empire strikes back: Social media uprisings and the future of cyber activism". *Kennedy School Review*, 10(1), pp. 64-66.

Beilmann, M. (2018). "Eesti noorte kodanikuosalus võrdluses teiste maadega" [Civic participation of Estonian youth in comparison with other countries]. A.-A. Allaste (ed.), *Noorteseire aastaraamat 2017-2018 [Youth Monitoring Yearbook 2017-2018]*, pp. 37-58. Tallinn: Eesti Noorsootöö Keskus.

Ekman, J. och Amnå, E. (2012). Political participation and civic engagement: Towards a new typology. *Human Affairs*, 22, pp. 283-300.

- Henn, M., Weinstein, M. och Forrest, S. (2005).** "Uninterested youth? Young people's attitudes towards party politics in Britain". *Political Studies*, 53(3), pp. 556–578.
- Kalmus, V. och Beilmann, M. (2017).** Mis tüüpi kodanikud on Eesti noored? [What type of citizens are Estonian youth?]. *Estonian Youth Workers' Quarterly Journal MIHUS*, 21 (13–14). Tallinn.
- Kiisel, M., Leppik, M. och Seppel, K. (2015).** "Engaged and critical? The young generation's political participation in EU countries". *Studies of Transition States and Societies*, 7(3), pp. 52–66.
- Micheletti, M. (2006).** Communication and Political Understanding as Political Participation. Eduards, M., Linde, C. och Segerberg, A. (eds). *State of welfare: politics, policies and parties in the post-national welfare society*, pp. 1–15. Stockholm: Stockholm University.
- Mierina, I. (2014).** "Political alienation and government-society relations in post-communist countries". *Polish Sociological Review*, 185, pp. 3–24.
- Min, S-J. (2010).** "From the Digital Divide to the Democratic Divide: Internet Skills, Political Interest, and the Second-Level Digital Divide in Political Internet Use". *Journal of Information Technology and Politics* (7)1, pp. 22–35.
- Morozov, E. (2012).** *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. New York: Public Affairs.
- Nugin, R., Beilmann, M., Allaste, A.-A. och Kalmus, V. (2018).** Organisatsioonides osalejad, multiaktivistid ja teised. Millist tüüpi kodanikud on Eesti noored? [Participants in organisations, multiactivists and others. What type of citizens are Estonian youth?] A.-A. Allaste (ed.), *Noorteseire aastaraamat 2017–2018 [Youth Monitoring Yearbook 2017–2018]*, pp. 91–112. Tallinn: Eesti Noorsootöö Keskus.

Estniska ungdomsrådet: Hur kommer ungdomar att delta i framtiden – ungdomars perspektiv

Heiki Viisimaa

ENGAGEMANG ÄR EN SÅ KALLAD STICKY HABIT. Det innebär att om en person börjar delta aktivt i civilsamhället eller röster under valen, är det mycket sannolikt att de kommer att fortsätta att göra det i framtiden. Om en ung person å andra sidan försöker delta men inte får göra det eller får en negativ erfarenhet genom att inte inkluderas i beslutsprocessen på ett meningsfullt sätt, kan de lätt bli besvikna på det demokratiska systemet och blir därmed passiva. Ungdomars engagemang är därför inte bara nödvändigt för att göra det möjligt för unga människor att uttrycka sin åsikt, utan också för att utveckla aktiva medborgare i allmänhet.

Hur unga människor skulle vilja delta är inte så olika från den allmänna befolkningen. Samtidigt förväntar de sig att en modernisering ska ske, för att hålla jämna steg med de allmänna sociala och tekniska framstegen i samhället. Några av tillvägagångssätten beskrivs nedan.

Politiskt deltagande

År 2017 skedde ett viktigt genombrott beträffande ungdomars politiska deltagande i Estland. Det var första gången som unga människor i åldern 16 till 17 kunde delta i kommunalvalet och rösta på sina kandidater. Många av de som var emot att sänka rösträttsåldern hävdade att ungdomar inte är intresserade av politik eller engagemang i allmänhet. Valdeltagandet pekar i annan riktning. Även om det inte finns några offi-

ciella uppgifter om valdeltagandet i olika åldersgrupper fann en studie från en av de ledande forskningsbyråerna, Kantar Emor, att 16–17-åringar hade en deltagandeandel på 59 %. Det var ännu högre än det allmänna valdeltagandet. (Kantar Emor 2018.)

Eftersom unga människor är intresserade av politiskt deltagande skulle många av dem vilja ha fler möjligheter att uttrycka sina åsikter. Medan 16- och 17-åringar kan rösta i kommunalval kan de fortfarande inte delta i nationella val eller Europaparlamentsval. En sänkning av rösträttsåldern skulle ge större uppmärksamhet åt frågor som ungdomar är intresserade av samt ge dem möjlighet att påverka beslutsfattandet. Utöver rösträtten är det också värt att överväga en sänkning av minimiåldern, dvs. att sänka från 18 till 16, så att yngre personer kan ställa upp som kandidater i kommunalval och även i Europaparlamentsval, vars minimiålder är 21 men som skulle kunna sänkas till 18.

Det är viktigt att inse att unga människor inte är en homogen grupp och har därmed olika intressen och övertygelser. Många politiker är endast vana vid att tala med ungdomar om frågor som berör utbildning och ungdomsarbete och kan t.ex. ge valöften om att bygga nya skateparker. Det är förvisso frågor som är viktiga för vissa ungdomar, men inte för alla. Därför är det nödvändigt att öka antalet frågor där unga människor engageras och inbjuds att delta i diskussioner. Erfarenheterna från det estniska nationella ungdomsrådet visar att ungdomar, förutom tidigare nämnda ämnen, är intresserade av frågor som kollektivtrafik, miljö och integration av minoriteter, men även frågor som berör det nationella skattesystemet eller pensionsförmånerna intresserar många ungdomar.

Kommunikation via internet

Det kommer förmodligen inte som någon överraskning att unga människor tillbringar mycket av sin tid på nätet och tenderar att kommunicera med varandra via olika digitala plattformar och sociala mediekkanaler. Det ger olika nya möjligheter till och utmaningar för att delta. För tillfället har de flesta försök som görs av politiker och olika tjänstemän som handlar om att engagera unga människor på nätet känts föråldrade och omoderna. Information som till exempel vänder sig till ungdomar blir allt vanligare på Facebook, men de är faktiskt redan på väg bort från den plattformen. Därför är det viktigt för människor som försöker uppmuntra ungdomars deltagande att hålla sig uppdaterade om vilka online-plattformar som ungdomarna faktiskt använder.

Ett sätt för hur digital kommunikation redan påverkar ungdomars deltagande i Estland är genom den interna arbetsmarknaden för ungdomsråd och icke-statliga organisationer. Många av dem använder digitala plattformar som Skype, Slack eller Asana för att ordna regelbundna möten, detta eftersom fysiska möten är komplicerade att förverkliga för de som saknar kollektivtrafiksystem. Det är troligt att onlinemöten och onlinediskussioner kommer inom några år att bli det dominerande sättet för unga människor att organisera sina sociala och politiska aktiviteter på.

I takt med att onlinekommunikation blir vanligare kan man förvänta sig att staten håller jämna steg med utvecklingen och ger medborgarna möjlighet att ta kontakt med olika tjänstemän via onlinekanaler. För tillfället har de flesta kommundienstjänstemän besökstid då medborgarna kan träffa dem och ta upp eventuella frågor som de kan ha. Det skulle vara mer lämpligt för ungdomar om denna typ av besökstid också skulle finnas tillgänglig på nätet. Istället för att vara tillgänglig för möten med medborgare i stadshuset skulle den lokala borgmästaren, specialister inom ungdomsarbete och andra tjänstemän kunna ha regelbundna ”besökstider” på Skype eller andra liknande onlineplattformar.

Mer öppenhet och ansvar

Ett av de största hindren för ungdomars deltagande är bristen på öppenhet i beslutsprocessen. Ungdomar uppmanas ofta till att yttra sig i olika frågor, utan att ge dem någon information om hur deras åsikter faktiskt påverkar beslutsfattandet. Det är nödvändigt att ge unga människor möjlighet att ta reda på när och av vem deras åsikt används och om den hade någon inverkan på beslutsfattandet. Det skulle kunna ske i en form av en app där personer informeras om när något de formellt har uttalat sin åsikt om diskuteras och vad som beslutades. När ett beslut tas bör man underrättas om tjänstemännen höll med om ens åsikt och, om inte, bör skäl anges till att ett annat beslut fattades.

Utan denna öppenhet får man ofta intrycket av att ens åsikt inte spelar någon roll, eftersom inget sker med förslagen. Om en ung person får en sådan negativ uppfattning om sitt deltagande, är det osannolikt att de kommer att delta i framtiden. Ett bra exempel på att engagera unga människor och ge återkoppling på deras idéer är den finska webbplatsen Ungasidéer.fi som är en plattform för att samla in förslag om olika frågor från ungdomar. På den webbplatsen är det möjligt att lägga fram nya idéer om hur man kan öka livskvaliteten för människor och kommentera andra idéer. Inlämnade förslag vidarebefordras till kommunfullmäktige, lokala myndigheter eller privata företag och besvaras av dem. Det skapar en viktig återkopplingslänk där ungdomar ser att deras idéer övervägdes och om de är realistiska eller inte.

Ett sätt att uppmuntra ungdomar att delta i den lokala politiken är att använda en budget för deltagande. Deltagande budgetering innebär att lokala myndigheter reserverar en liten del av sin budget för idéer som kommer från lokala medborgare, dvs. idéer som uppmärksammas och är populära vid en offentlig omröstning. Det ger ungdomar och alla andra möjlighet att föreslå nya idéer som måste övervägas och gås igenom av kommundienstjänstemännen och ge ytterligare möjlighet att delta i den demokratiska röstningsprocessen. Deltagande budgetering är ett utmärkt sätt för att engagera ungdomar som inte är intresserade av partipolitik och därför inte vill rösta i kommunalval eller nationella parlamentsval, men som är intresserade av att uttrycka sin åsikt i mycket praktiska lokala frågor. Därför vore det positivt om denna praxis spreds till fler kommuner.

Spelifiering

Deltagande i beslutsfattande bör göras så enkelt och intressant som möjligt för ungdomarna. En av de metoder som bör användas är spelifiering, som gör deltagandet till spel. Ett av de bästa exemplen på att använda spel för att uppmuntra deltagande kommer från staden Tavastehus. Den kommunen höll en tävling med hjälp av stadens simulatorspel Cities Skylines för att hämta in förslag för skapandet av ett nytt distrikt i staden. Sådana tävlingar är mer engagerande och upplevs av de flesta ungdomar som roliga samt uppmuntrar dem till att delta i diskussioner om lokala frågor.

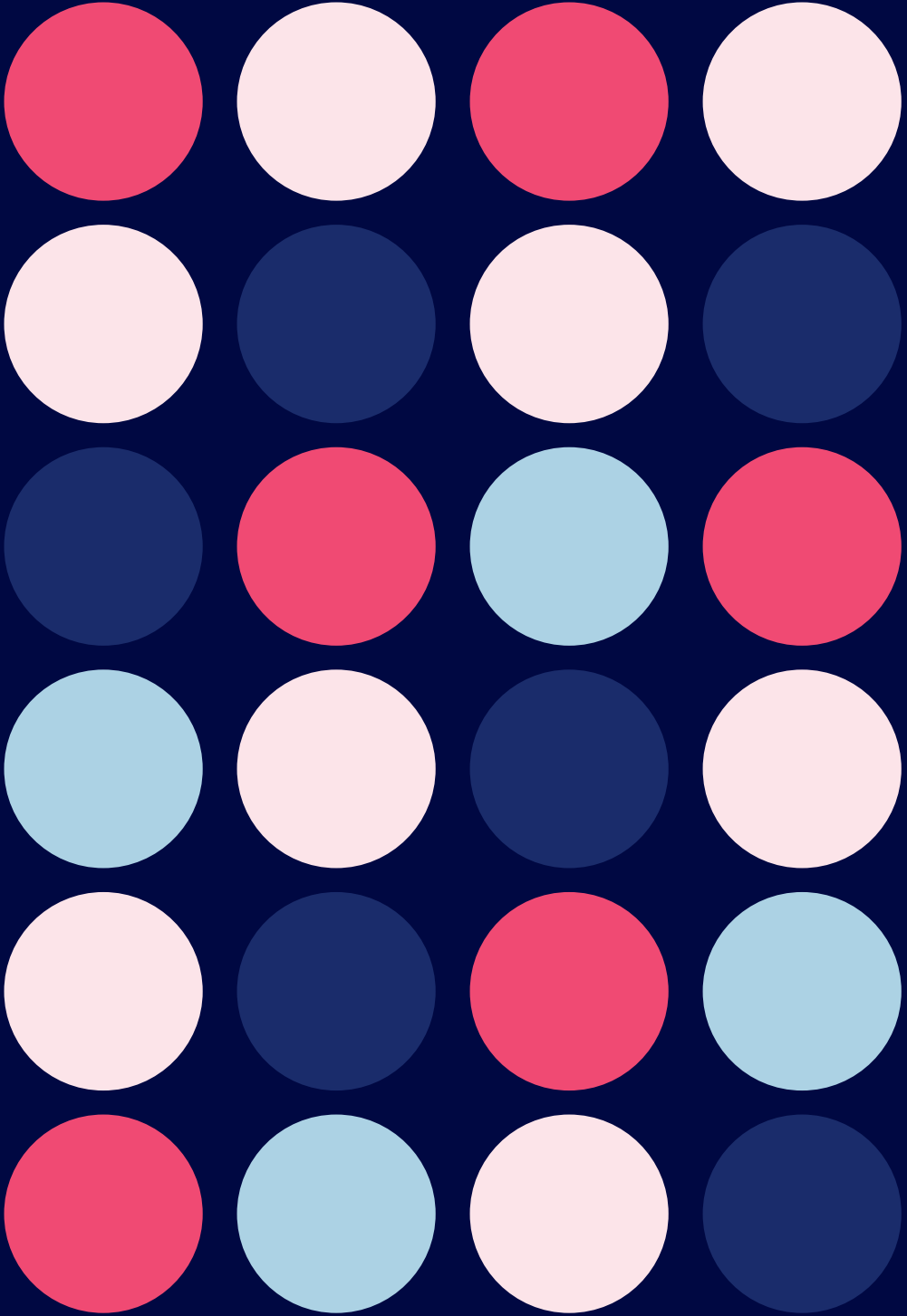
Spelifiering kan också användas på andra mer subtila sätt. Till exempel används spelifieringselement på alltifrån webbplatser för lärande av främmande språk till träningsappar och sociala medier som ger dig poäng för positiva handlingar, uppmuntrar dig att anta utmaningar och visar din aktivitetsgrad och virtuella medaljer som kan visas för vänner. Dessa typer av funktioner skulle också kunna utnyttjas inom ungdomars deltagande, t.ex. skulle personer som lämnar förslag för att förbättra den lokala livskvaliteten kunna få en medalj eller en app eller också skulle folk kunna få poäng om de fördjupar sig och studerar olika valfrågor. Den här typen av spelifieringselement känns kanske lite larviga vid en första anblick, men på många olika ställen har det visat sig att vara ett effektivt sätt att engagera unga människor på.

Slutsatser

Även om ungdoms deltagandenivå i Estland redan är hög, bör den främjas och uppmuntras genom att skapa nya möjligheter till deltagande. Dessa sätt kan både vara traditionella, som att ge unga människor möjlighet att rösta i val, och innovativa t.ex. med hjälp av olika onlinelösningar. Det är värt att nämna att ungdomar inte förväntar sig helt nya sätt för att delta. De hoppas snarare på att få kunna integrera tekniken med de metoder för deltagande som redan finns. Det kan handla om att få snabbare och mer praktiska kommunikationsmedel som kan användas i kontakten med olika tjänstemän, t.ex. onlinelösningar, och att skapa större öppenhet i beslutsprocessen som gör det möjligt för människor att se om deras åsikt verkligen spelar roll och genom spelifiering som gör det roligare och mer lockande att delta. Dessa förbättringar skulle inte bara gynna ungdomarna, utan skulle faktiskt göra det lättare för alla medborgare att delta och är därför något som staten och kommunfullmäktige bör fullfölja.

REFERENSER:

Kantar Emor (2018) "Noorte valimiskäitumise uuring KOV valimiste kontekstis" <http://enl.ee/wp-content/uploads/2018/04/uuringu-kokkuv%C3%B5te-1.pdf>



3. JÄMLIKHET



DIGITALISERING I SIG SKAPAR eller förbättrar inte jämlikheten. I stället är det kopplat till en rad sociala, ekonomiska och politiska utvecklingar som antingen kan förbättra eller försvaga jämlikheten. Till exempel får kön, ras, ålder, sexuell läggning, ursprung, språk, religion, värderingar eller funktionshinder inte leda till ojämlik behandling och ska inte ogrundat minska möjligheterna i det digitala samhället och förhindra tillgång till offentliga tjänster.

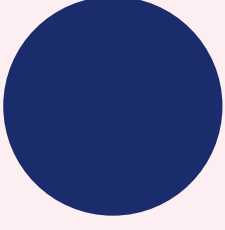
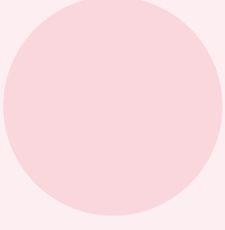
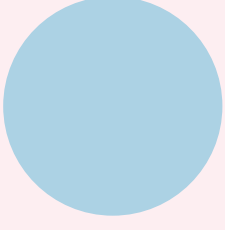
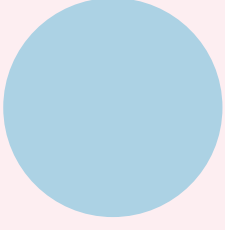
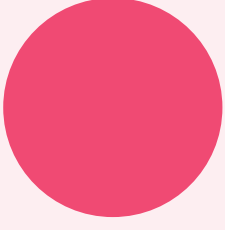
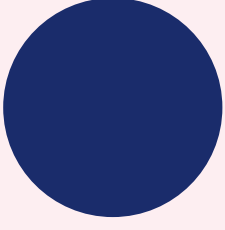
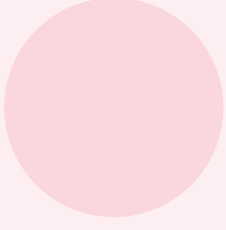
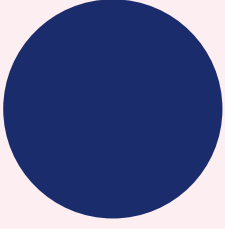
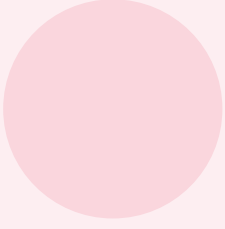
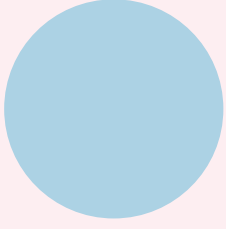
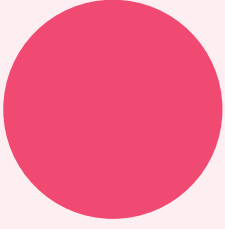
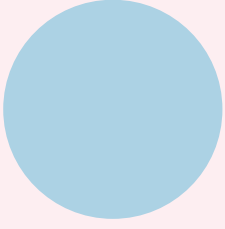
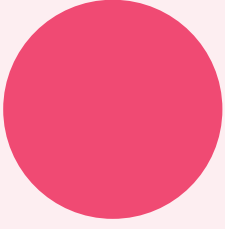
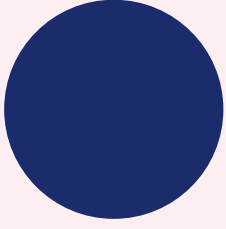
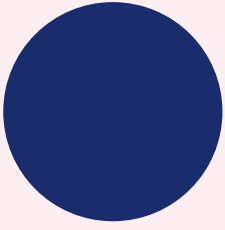
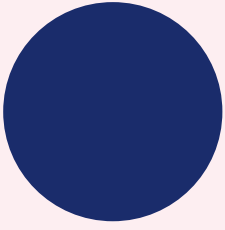
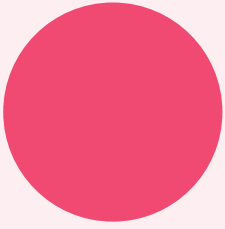
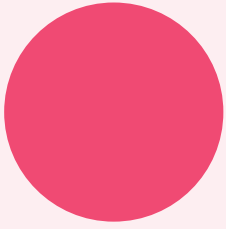
En viktig grund för att uppnå jämlikhet är att människor förstår varandras synsätt och upplevelser. Digitala medier och teknik möjliggör på nya sätt vår exponering för situationer där vi kan förstå och se världen genom andras ögon. Utvecklingen av maskinöversättning kan hjälpa oss på en viss nivå att förstå språk som vi inte känner till eller talar. Utökad och virtuell verklighet kan hjälpa oss att uppleva världen och historien som aldrig förr. Men språk och seder är så starkt integrerade i kulturer att tekniken i sig inte kommer att lösa de utmaningar som är förknippade med social interaktioner.

Digitaliseringen kan också underlätta nya upplevelser av inkludering. För många kan online-gemenskaper erbjuda en säker plats för att bygga och även spela med sina egna identiteter. De innefattar också icke-traditionella former av interaktion och deltagande i en miljö med låg tröskel. Å andra sidan måste de risker som hör ihop med online-gemenskaper, såsom social isolering och samhörighet med en kulturell eller ideologisk ekokammare, tas på allvar.

Teknik utvecklas aldrig i ett etiskt eller moraliskt vakuum, dvs. artificiell intelligens måste fortfarande programmeras av människor. Vare sig det sker medvetet eller omedvetet, finns det fortfarande biaser i samhället som påverkar resultatet när tekniken programmeras. Det bästa sättet att ta itu med biaser är att se till att utvecklarna är av olika kön samt har varierande etnisk och socioekonomisk bakgrund. Detta kommer att bidra till att tekniken blir representativ för olika populationer.

Ungdomsarbetet spelar en viktig roll för att främja inkludering och jämlikhet för unga människor. Oavsett ålder, kön, bakgrund eller andra faktorer måste de unga ha lika möjligheter att delta och göra skillnad, även i digitala miljöer. Ungdomsarbetet måste också förebygga ojämlikhet och minska den digitala klyftan mellan ungdomar genom att erbjuda stöd och verktyg, särskilt för ungdomar som saknar tillgång, kunskaper, resurser eller intresse i förhållande till ny teknik. Detta innebär också att ungdomsarbete måste ta hänsyn till jämlikhet, tillgänglighet och användbarhet vid planering och utformning av digitala tjänster och aktiviteter för ungdomar.

Vilken typ av ungdomspolitik bör formuleras för att främja ett mer jämlikt digitalt samhälle? Hur kan digitala tjänster och verksamheter utvecklas för att möta behoven hos väldigt olika grupper av unga människor? Vilka aktörer eller intressenter bör ansvara för utvecklingsprocessen? Vilka konkreta åtgärder kan vidtas för att främja jämställdhet mellan unga människor via digital teknik?



Äventyr i den digitala jämlikhetens rymd

Panu Artemjeff



I **FJOL BLEV DET 50 ÅR SEDAN STANLEY KUBRICKS** science fiction film “År 2001 – ett rymdäventyr” hade sin premiär. De imponerande rymdskeppsbilderna i filmen ger i dag ett nostalgiskt och delvis klumpigt intryck, och tekniken som presenteras är i viss mån ännu i bruk eller redan föråldrad (HAL 9000 är naturligtvis fortfarande science fiction). Å andra sidan har de frågor som tas upp i filmen om förhållandet mellan tekniken och människan och hotet från artificiell intelligens förblivit tidsaktuella. I ett nötskal handlar filmen om förhållandet mellan människoapan och teknologin, och hur teknologin som föds från behovet att effektivisera människans verksamhet förvandlas från ett instrument till ett hot i och med den artificiella intelligensens utveckling.

Teknologins möjligheter och hot ligger fortfarande i centrum för diskussionen om digitaliseringen. I den här artikeln behandlar jag de centrala argumenten i den samtida debatten om den tekniska utvecklingen. Min avsikt är också att reflektera över vilka kopplingar digitaliseringsfrågor har till ämnen som samhällelig rättvisa, särskilt genomförandet av jämlikhet och ojämlikhet. I den senare delen utnyttjar jag den svenska sociologen Göran Therborns teori om ojämlikhetens former. Till slut lägger jag upp några frågor som kan hjälpa oss att analysera förhållandet mellan jämlikhet och nya teknologier samt digitala system.

Ett koordinatsystem för diskussionen om digitaliseringen

Som jag redan nämnt drivs samtidsdebatten om teknologi och digitalisering i första hand med hjälp av argument om hotbilder och möjligheter. En annan viktig distinktion

kan göras mellan diskussioner om förändringens inverkan på individer och grupper samt diskussioner på ett mer allmän samhällsligt plan. Tabell 1 visar en förenklad indelning av koordinatsystemet för debatten om digitalisering. I verkligheten blandas argumenten ofta ihop med varandra och betoningarna beror på talarens motiv. Det finns också många teman som inte får plats i dessa fack.

	INDIVID	GRUPP
<i>Möjlighet</i>	Förbättrad handlingsberedskap	Effektiverad kommunikation och ökad förståelse (ökat förtroende)
<i>Hot</i>	Främlingskap	Teknik som ett maktinstrument och hot som tekniken riktar mot människan

Kärnan i argumentet om att förbättra individens handlingsberedskap är de positiva effekterna av ny teknik i människors liv. Exempel på detta är olika tjänster som underlättar vardagslivet. Det finns mobilappar som gör det lättare att röra sig, använda tjänster och delta, som t.ex. kartapplikationer, webbtjänster, tjänster i anknytning till sociala medier osv. I diskussionen som framhäver förbättring av handlingsberedskapen fäster man ofta uppmärksamhet vid specialgrupper, t.ex. personer med funktionsnedsättningar, där det finns obestridliga bevis för att dessa grupper drar nytta av tekniska hjälpmedel. Tekniken har en uppenbar potential för att öka handlingsberedskapen hos individer, och den här potentialen framhävs särskilt i de visioner som utvecklare av digitala tjänster tar fram.

I en individinriktad hotbildsgranskning är debattörerna ofta oroliga över teknikens främmandegörande effekter. Särskilt bland unga som snabbt tar i bruk ny teknologi kan man urskilja asocialt beteende, olika former av beroende och förfrämligande från det verkliga livet. Å andra sidan betraktas bristen på digitala färdigheter hos individer som en faktor som bidrar till ojämlikhet. I diskussionerna förekommer också oro om säkerhetshot i onlinemiljöer som riktar sig mot individer (identitetsstöld, IT-brottslighet, olaga hot) samt inskränkning av enskilda personers rättigheter, som dataskydd, i och med utvecklingen av olika övervaknings- och spionagetekniker.

Teknikens positiva effekter framhävs också ur olika gruppers synvinklar. Det väsentliga i denna analys är de element som skapats av den nya tekniken och som ökar kommunikationen, förståelsen och förtroendet. Timo Honkela, som forskar i artificiell intelligens, ger en omfattande presentation av dessa element i sin bok *Rauhankone*. Utöver förhållandena mellan olika grupper sträcker sig teknikens positiva effekter till gruppernas interna sociala dynamik. Ett gott exempel på detta är Hans Roslings ofta använda analogi om tvättmaskinens effekt på arbetsfördelningen mellan könen och deras tidsanvändning i utvecklade länder (Rosling et al. 2018). Uppfinningar som

grundar sig på mobilteknologi har skapat nya sätt att lösa olika problem (t.ex. lokalisera var vi är, ta reda på vad kompisarna sysslar med, träffa en ny partner, beställa mat hem, boka ett rum i en främmande stad etc.). Samtidigt har dessa uppfinningar förändrat tillvägagångssätt som har att göra med sociala relationer förvånansvärt fort. Digitaliseringen har en stark koppling till förändringar i socialt beteende.

Då det handlar om hotbilder ur en grupps synvinkel analyserar vi t.ex. användningen av teknik i cyberkrigföring mellan stater, ökningen av polariseringen, utvecklingen av stridsrobotar, nätverkande bland extremistgrupper, diskriminerande parametrar i algoritmer eller den artificiella intelligensens hot mot arbetsfördelningen i samhället och på en större skala mot hela mänskligheten.

Ojämlikhetens former och jämlikhet

Att granska teknologin och digitaliseringen via hot och möjligheter, både ur individers och gruppers perspektiv, är lockande ur en narrativ synvinkel, men det räcker inte till för att föra den samhällseliga debatten framåt. Teknik som utnyttjar digital teknologi har blivit så vardaglig för människor i utvecklade länder att man inte kan förbise deras koppling till genomförandet av människors rättigheter. Till exempel digitaliseringen av tjänster medför juridiska frågor som måste tas i beaktande redan i planeringsskedet, inte först efter att tjänsterna har tagits i bruk.

Jämlikhet är en grundläggande rättighet med tanke på samhällelig rättvisa och välbefinnande. I ett rättvist samhälle har människor lika möjligheter att utbilda sig, söka arbete och få service. Sociologen Göran Therborn har identifierat tre viktiga former av ojämlikhet som hindrar genomförandet av jämlika möjligheter både på det samhällseliga och individuella planet. Therborns teori ger också ett intressant perspektiv för att analysera jämlikhet i samband med digitaliseringen. (Therborn 2014.) Samtidigt kan vi överväga vilka tekniska lösningar som kan användas för att minska de sociala ojämlikheterna och vilken typ av hot utvecklingen kan medföra.



Med ojämlika livsvillkor avses skillnader i omvärlden (klimatet, den bebyggda miljön, kosten osv.) och i kroppsliga funktioner som påverkar människors förmåga att agera. Kommunikationsmiljön, särskilt språket, kan också ha en viktig roll i den helhet som livsvillkoren bildar. Användningen av digital teknik och digitala tjänster kräver en infrastruktur, och ojämlikheter kan speglas mot den. Har människor tillgång till olika nätuppkopplingar? Hur snabba är de och hur upprätthålls användarsäkerheten hos dessa uppkopplingar? Det här är viktiga frågor i vår analys. Systemens tillgänglighet och språkurval är också saker man borde fästa uppmärksamhet vid². Om digitala tjänster exempelvis kräver elektronisk identifikation kan det exkludera olika grupper av personer så att de inte har tillgång till tjänsterna. Att utveckla tekniska lösningar, för att minska ojämlikheterna i livsvillkoren, ökar de jämlika möjligheterna och är därför mycket viktigt. I framtiden kan artificiell intelligens stärka människors förmåga att fungera, hjälpa till med att översätta språk, mäta hälsa osv.

Existentiell ojämlikhet innebär orättvisor i sociala relationer och samhällliga hierarkier. Det kan synas t.ex. som diskriminering av vissa grupper (som ofta är minoriteter). Diskriminering försämrar möjligheterna för individer som hör till dessa grupper och försvårar deras möjligheter att fungera som fullvärdiga samhällsmedlemmar. Kopplingar mellan existentiell ojämlikhet och digitalisering kan identifieras på många nivåer. Sociala medier skapar en effektiv identitetspolitisk arena där information och olika attityder lätt sprids. Det här kan antingen motarbeta stereotyper eller också förstärka dem. Diskussionen om hatpropaganda och hatgrupper på webben konkretiserar sociala mediernas attitydformande roll. Sociala attityder tenderar också att migrera till klassifikationssystem som är skapade av människor, såsom algoritmer. Det har bland annat forskats om diskriminerande praxis i rekryteringsalgoritmer i USA. Utöver hotbilderna är det bra att komma ihåg att digitaliseringen skapar möjligheter att bekämpa existentiell ojämlikhet. Den virtuella verkligheten skapar möjligheter för att lära känna kulturer som är främmande för en själv, meritokratier kan förstärkas med hjälp av undervisning i en virtuell miljö och förståelse mellan människor kan ökas med hjälp av artificiell intelligens. Upplevelserna av att höra hemma och att inte höra hemma någonstans spelar en viktig roll också i den virtuella miljön.

Ojämlikhet i fråga om resurser hänger samman med den ojämlika fördelningen av det ekonomiska och sociala kapitalet i samhället. Det handlar inte bara om pengar, utan också om kunskaper, färdigheter och nätverk, som gör det möjligt för en del att få fler möjligheter än andra. När det gäller digitaliseringen kan frågan exempelvis ha att göra med möjligheterna att köpa nödvändig utrustning och förmågan att förvärva nödvändiga kunskaper och färdigheter för att använda olika utrustningar och innehåll. Utanförskap i fråga om gemenskaper på webben kan också skapa problem med tanke

² Den finska språklagstiftningen och det gradvisa ikraftträdandet av lagen om digitala tjänster under 2019 förpliktar myndigheterna att bygga upp system som skyddar medborgarnas språkliga rättigheter och tillgänglighet.

på det sociala kapitalet. Att ta hänsyn till ojämlikhet i resurser är särskilt viktigt då man planerar digitaliseringen av offentliga tjänster. Om de tjänster som är nödvändiga för att förverkliga grundläggande rättigheter finns i slutet av en digital tjänstekedja, blir tillgängligheten av dessa tjänster en väsentlig fråga med tanke på jämlikheten.

Jämlik tillgång till digitala tjänster kan vara en av de mest betydelsefulla frågorna om jämlikhet under det innevarande och nästa årtiondet. Vid planering och förverkligande av digitala tjänster är det viktigt att ta hänsyn till olika målgruppers möjligheter att använda dem. Lagstiftning (särskilt tillgänglighets- och jämlikhetslagstiftning), satsningar från teknologiföretag och olika folkgruppers delaktighet i planeringen av tjänster har en central roll då det här problemet ska lösas. Att identifiera olika former av ojämlikhet skulle kunna vara en del av processen för servicedesign. De sociala effekter som den nya teknologin för med sig borde också förutses och identifieras i högre grad.

REFERENSER:

- Anupam Chander (2017):** The Racist Algorithm? Michigan Law Review, Volume 115 | Issue 6.
- Honkela, Timo (2017):** Rauhankone. Tekoälytutkijan testamentti. Helsingfors: Gaudeamus Oy.
- Rosling, H., Rosling, O. & Rosling Rönnlund, A. (2018):** Factfulness: Tio knep som hjälper dig förstå världen. Natur & Kultur.
- Therborn, Göran (2014):** Ojämlikhet dödar. Arkiv förlag.

Bygga jämlikhet med artificiell intelligens

Tuomas Paasonen



USHÅLLSAPPARATER ÄR FANTASTISKA. Tvättmaskiner som tar hand om tvätten, diskmaskiner som får porslinet att glänsa och mikron som värmer det som förvarats i kylan. Utan alla dessa skulle största delen av tiden gå åt till hushållsarbete.

Ju billigare dessa bekvämligheter blir, desto fler människor får njuta av livets lyxvaror. En del har förstås alltid haft det så. Den rika eliten har alltid haft rena kläder, skinande porslin och varm mat, utan att själva ha behövt göra något.

De allra rikaste har fortfarande personal som kan sköta även de enklaste hushålls-sysslorna, men idag njuter även medelklassen av bekvämligheter som deras föräldrageneration knappt kunnat drömma om. De slipper diska och tvätta för hand, och får därmed tid till sådant som ger livet glädje och mening.

Idén med hushållsapparater är inte att skapa ökad jämlikhet. De utformas endast för specifika uppgifter som annars skulle utföras av människorna själva. Men eftersom de sparar oss tid och frigör våra händer och tankar, så fungerar de ändå som en utjämnande kraft i samhället.

Det finns ingen teknik för att skapa jämlikhet

Tekniken byggs för att utföra uppgifter som är omöjliga eller tidskrävande för människor att utföra. Det är svårt att hitta exempel på teknik som inte hör till någon av dessa två kategorier. Människors beteende står nästan aldrig i fokus för den nya tekniken, men däremot leder tekniska landvinningar ofta till nya beteendemönster.

Detta gäller för artificiell intelligens, AI, lika mycket som det gör för hushållsapparater. Huvudfokus för AI, oavsett var den kommer användas och vilket fortfarande är synnerligen oklart, kommer inte att vara att öka jämlikheten.

Det är ofta vi förväntar oss mycket av ny teknik. Sådan teknikhype kan igenkännas med hjälp av en specifik term används i många olika situationer, utan närmare förklaring av vad den innebär. Detta är den nuvarande situationen med AI.

Det är omöjligt att förutsäga precis hur tekniken kommer förändra våra liv. Jag är övertygad om att AI kommer göra en skillnad. Men på vilket sätt? Vi kan bara gissa.

Den mesta AI kommer göra saker som vi själva gör idag. Rekommendationssystem och självkörande bilar känner vi redan till. Vi får en känsla av vad AI kan innebära när vi ser den utföra chaufförens och stylisters arbeten.

Precis som med många fabriksyrken som har blivit ersatta med robotar, kommer AI även ersätta människor i servicesektorn. Jobben i servicesektorn är inte lika mekaniska som fabriksjobben, men de är ändå i många fall mycket väl definierade, vilket är exakt vad som krävs för AI idag.

Vad kan vi lära oss av AI och fred?

Chilicorn Fund, ett program för socialt ansvarstagande från Futurice, gjorde ett forskningsprojekt baserat på boken "Peace Machine" av professor Timo Honkela. I boken beskriver Honkela hur AI kan förbättra kommunikationen mellan människor och därmed bidra till fred på jorden.

Honkela inser att hans idéer är en utopi. Människans språk är alldeles för komplexa för att dagens AI ska kunna förstå dem helt och hållet. Honkelas bok beskriver framtiden på ett optimistiskt sätt utifrån övertygelsen att AI kan få oss att förstå vårt språk så väl att vi också lär oss att förstå varandra.

Den artificiella intelligensen befinner sig fortfarande långt från människans intelligens. Människor är bäst på uppgifter som kräver anpassning och flexibelt tänkande, medan maskiner presterar bäst inom ramarna för strikt definierade problem och frågeställningar. En människa kan till exempel beskriva ett händelseförlopp med egna ord, medan en maskin endast identifierar ord och samband mellan ord, utan att verkligen förstå vad de betyder.

Forskarna är oense om huruvida en generell artificiell intelligens, AGI, ens är möjlig. Med AGI menas en AI som kan utföra en mängd olika uppgifter på samma sätt som en människa. För detta krävs att AGI:n först identifierar en situation och anpassar sitt beteende därefter.

AGI är visserligen inte nödvändigt för Honkelas fredsmaskin, men grundidén är likartad. Att förstå människor som har en annan bakgrund, som talar andra språk och har andra målsättningar är en svår uppgift för den generella intelligensen, men även för verkliga människor.

Resultatet av projektet från Futurice är kanske ingen stor överraskning. Slutsatsen

blev att maskinerna inte kommer skapa fred på jorden, åtminstone inte på egen hand. Maskiner kan endast hjälpa människan att fatta bättre och mer välgrundade beslut.

Här finns ett starkt samband med jämlikhet. Fred handlar i slutändan om respekt för andra. Jämlikhet och fred är inte samma sak, men det finns en stark koppling genom respekt.

Människa och maskin i samarbete

Det finns många olika former av jämlikhet, men generellt sett innebär det att alla individer i en viss grupp eller ett visst samhälle har samma status och privilegier i vissa avseenden. Behandlas människor lika i lagens ögon? Gäller samma regler för alla vid köp av egendom? Har alla samma tillgång till resurser?

Allt handlar om människans handlingar, dvs. hur vi ser på andra människor och hur vi agerar mot dem.

AI och etik är ett hett samtalsämne i teknikbranschen just nu. Det är viktigt att förstå att algoritmerna i sig inte har någon känsla för etik och moral. De försöker inte vara onda, men de försöker inte heller göra gott. De gör bara det som de är programmerade att göra, eller det som de lärt sig av människors handlingar.

Människor är förstas partiska och har sina fördomar. Även när vi föreställer oss att vi handlar objektivt fattar vi de beslut som speglar våra egna idéer och övertygelser. Eftersom maskinerna lär sig av hur vi handlar är det omöjligt för dem att undvika våra fördomar. Det har de heller inget intresse av.

Förr eller senare är detta något som måste beaktas. AI används redan i både domstolar och banker för att hjälpa domare och banktjänstemän i deras beslutsfattande. Om ett sådant system implementeras på fel sätt kan den situationen leda till en orättvisare värld.

Å andra sidan, om systemet utformas för att visa exakt hur det kommer fram till sina slutsatser skulle det kunna leda till rättvisare beslut. Systemet skulle kunna visualisera beslutsprocessen och visa vilka argument som beaktas och hur stor vikt som fästs vid dem. En människa kan sedan bedöma hur rättvisa alternativen är.

Om förprogrammerade regler, algoritminläring och människors bedömningar kombineras med varandra kan världen förändras till det bättre. AI kan hjälpa oss att fatta snabbare, mer konsekventa och mer transparenta beslut. Allt detta bidrar till ökad jämlikhet och rättvisa i världen.

Stora förändringar med vardagliga saker

Att visa information på ett transparent sätt är själva kärnan av AI. Att gräva fram all information som döljer sig i stora datamängder kan göra stor skillnad. Delningsekonomin är ett bra exempel.

Tillgång på resurser är en viktig jämlikhetsaspekt. Kunskap om plats, tillgänglighet och pris förändrar våra konsumtionsmönster. Att äga en bil kan till exempel kännas

onödigt om du lika enkelt kan åka med en samåkningsbil som står parkerad utanför, och så betalar du för varje gång du åker med den.

Delningsekonomin innebär mindre slöseri och lägre kostnader per användare. Detta skapar en tillgång på många tjänster för människor som tidigare inte hade råd med dem. AI kan identifiera tillgängliga resurser och förmedla dem till användaren på ett smart sätt. Samåkningsbilar är redan en vanlig syn i dagens städer, och liknande tjänster på andra områden kommer bara bli vanligare i framtiden.

Nu då? Finns det något exempel på jämlikhet och AI redan idag? Ett förvånansvärt vardagligt exempel är Google Translate. Google Translate är enkelt uttryckt ett AI-verktyg för att översätta text från ett språk till ett annat.

Systemet har på relativt kort tid utvecklats från rena skämtet till ett användbart verktyg för att förstå skriftligt material, och den har en stor inverkan.

För den som inte förstår majoritetens språk i landet där de bor är det mer än bara en bekvämlighet att kunna läsa nyheter, följa den offentliga debatten och ta del av myndighetsdokument. Det gör det möjligt för flyktingar, asylsökande och språkliga minoriteter att stå upp för sina intressen och aktivt delta i samhällslivet. Språkförståelse är en viktig färdighet när man vill känna sig som en del av ett samhälle.

Artificiell intelligens är ett av de snabbast växande teknikområdena. AI kommer påverka alla branscher och ta sig hela vägen in i våra hem. Precis som datorn gjorde för tjugo år sedan. Men även om AI finns överallt är det fortfarande vi själva som bestämmer hur vi ska leva våra liv.

Jämlikhet är en fråga för oss själva. Precis som en kniv kan användas för både matlagning och krig kan AI göra världen både mer och mindre jämlik. Vägvalet är lyckligtvis vårt eget att göra. Utopier och dystopier är historier vi berättar för varandra. Inte den verkliga framtiden.

Att välja rätt karriär av en miljon möjliga – I Finland får tonåringar hjälp av algoritmer för att välja rätt

Jussi Pyykkönen



I KAN NU BYGGA FRAMTIDEN MED HJÄLP AV *stabila befolkningsdata istället för historier, sagoberättelser och undersökningar med liten urvalsstorlek.*

Finlands största tillgång är dess extremt effektiva utbildningssystem, en stabil och förutsägbar socioekonomisk miljö samt frånvaron av korruption i offentligheten. Trots detta drabbades Finland hårt av den ekonomiska krisen 2008. Statistik visar att krisen hade en stor inverkan på ungdomar i landet. Trots våra stora möjligheter så finns det en risk att en stor del av ungdomsgenerationen går förlorad om vi inte klarar av att bygga hållbara vägar in på dagens och framtidens arbetsmarknad.

Ostadiga karriärvägar utmärks främst av brist på erfarenhet, avsaknad av utbildning och långvarig arbetslöshet. Slutsatsen som kan dras av stora datamängder är att situationen är som värst där alla dessa faktorer föreligger, t.ex då chansen att få jobb sjunker från 60% till 6% under ett år som arbetslös.

Varför är detta viktigt? We Foundation kan från befintliga data se att det idag finns exakt 65 941 personer (eller 7%) mellan 15 och 29 år i Finland som helt faller utanför det mönster som är att betrakta som normalt. Det rör sig alltså om personer som inte arbetar, inte studerar och inte är föräldralediga. Dessa personer är socialt exkluderade. Detta är en stor och kostsam grupp i ett land med 5,6 miljoner invånare, vars ansedda välfärd och utbildningssystem helt finansieras av skatteintäkter.

Vad är det som är så speciellt med den här analysen? 65 941 är en förvånansvärt exakt siffra. Finska We Foundation baserar till exempel sin centrala strategi på data om vålmående bland barn, ungdomar och familjer. Enbart data gör förstås inte att målet kan nås, dvs. de mål som definieras i *“att det inte ska finnas marginaliserade barn, ungdomar och familjer i Finland år 2050”*. Data är främst ett verktyg för att stiftelsen ska kunna ringa in fenomenet i sig. We Foundation har som mål att skapa effektiva verktyg för att bekämpa orsakerna till social utslagning.

Man skulle med rätta kunna säga att Finlands största framgångsfaktor ligger i att vi har världens bästa folkbokföring. Och hur kommer det sig? Förklaringen finns i historien. Pekka Myrskylä, expert på folkbokföring, ger oss förklaringen. Den första rikstäckande folkräkningen ägde rum 1749 i kungariket Sverige, som Finland på den tiden var en del av. Tack vare detta existerar statistik från folkräkningar och befolkningsförändringar i Finland ända sedan 1749. Folkräkningen utvecklades vidare under åren. Nästa stora steg togs på 1980-talet, då man införde en registerbaserad folkräkning, omfattande personregister, byggnads- och lägenhetsregister samt företags- och organisationsregister. En hemortsbeteckning infördes även, vilket innebar att individer kunde kopplas till sin bostad. Denna information möjliggjorde de hushålls- och familjeenheter som krävs i en folkräkning. Annan nödvändiga data till en registerbaserad folkräkning kommer från Skatteförvaltningen, pensionsregistret och studentregistren.

Detta gjorde Finland till det andra landet i världen, efter Danmark, att ta fram en folkräkning med befolkning och bostäder enbart från data som hämtats ur register och offentliga arkiv. Sedan 1990 har data från över 30 register använts för dessa folkräkningar. Och nu, när data från dessa folkräkningar har samlats in årligen under de senaste 30 åren, innebär det nästan obegränsade möjligheter för forskare och utvecklare.

Det viktiga är att data innebär enorma fördelar när man ska undersöka ett fenomen, planera en verksamhet och sedan mäta dess effekter. We Foundation använder till exempel inte data enbart för sina egna beräkningar, utan har visualiserat miljoner rader data och publicerat dem på ett begripligt sätt så att allmänheten kan använda dem (www.mesaatio.fi/data). Dessa visualiserade data omfattar bland annat information om mobbning i skolan, specialundervisning, antal avhoppade elever, användning av antidepressiva medel, yrken, arbetslöshet och fritidsaktiviteter, på kommunal nivå och sorterat efter postnummer. Stiftelsen anser att datahantering bör inta en central position i arbetet med att lösa marginaliseringsproblemet. Data som används på rätt sätt kan bidra till att förklara underliggande orsaker till fenomenet och utforma åtgärder som riktar till rätt fokusgrupper och verksamheter. Det är även data som gör att det går att mäta olika verksamheters effektivitet.

Finland har som sagt fantastiska strukturer på plats, men många av dessa har sina rötter i efterkrigstiden. Det var en helt annan tid, men en del organisationer är ibland fortfarande kvar i de invanda mönstren. Detta fungerar inte längre för dagens

generation. Tjänster som riktas till barn och ungdomar behöver omstruktureras för att nå sina målsättningar och få önskad effekt. Att förändra en offentlig institution går långsamt och är en komplicerad process. Till exempel startade We Foundation för ett år sedan ett chattforum tillsammans med Föreningen för mental hälsa i Finland, dit barn kan gå för att diskutera sina problem dygnet runt. Efterfrågan på onlinetjänster för mental hälsa var överväldigande. Flest kontakter till tjänsten skedde mellan 8 och 10 på kvällen. Ungdomarnas behov av tjänsten skilde sig alltså helt och hållet från den struktur som skapats för dem av vuxna.

En miljon kunskapskombinationer, en miljon möjliga framtider

I april 2018 släppte We Foundation Noodi, som är en app för millenniegenerationen. Namnet kommer från idén att vår framtid definieras av en mängd noder i våra liv och karriärer. Appen är ett verktyg som unga kan använda för att planera sin framtid. Finland erbjuder miljontals valmöjligheter för utbildning och sysselsättning åt sina medborgare. Många undersökningar pekar dock på att finska ungdomar finner det svårt att hitta rätt väg åt sig själva. Vissa tycker inte att de får tillräckligt med information om de valmöjligheter som finns. Detta kan leda till att ungdomar väljer fel väg. Var tionde student på yrkesutbildningen i Finland hoppar av.

Det som är unikt med Noodi är dess massiva datauppsättning, med uppgifter om bokstavligen varenda människa som arbetat i Finland under de senaste 20 åren. Det är alltså inte något representativt urval av typiska finska karriärer. Det är allt på en gång. Allas löner, yrken och utbildning. Informationen kombineras med information om vilka kunskaper som krävs för att bli anställd inom olika yrken.

Hela denna massiva databank presenteras som ett "space" där användaren väljer olika vägar framåt. Noodi visualiserar den effekt som ditt vägval får på lön och sysselsättning. Studenter som gått ut gymnasiet eller personer som söker en ny riktning kan använda Noodi för att hitta information om möjligheter för framtiden, på bara några sekunder. Noodi baseras inte enbart på information från det förflutna. Appen innehåller även parallella "världar" som skapas genom att räkna fram alternativa framtidsscenarier.

Färska akademiska studier från Finland och USA visar att utvecklingen inom digital teknik leder till nya kompetenskrav på arbetsmarknaden. Digital teknik (datorer och robotar) har i hög grad ersatt mänsklig arbetskraft under de senaste årtiondena, särskilt för rutinmässiga arbetsmoment (se t.ex. Autor 2006; Goos et al. 2014). Nyare forskning tyder på att datorer och robotar kan utföra allt mer komplicerade uppgifter, vilket förväntas leda till ökad automatisering även av jobb som kräver mer avancerade kunskaper och färdigheter (t.ex. Brynjolfsson & McAfee 2014).

Empirisk forskning från USA visar att andelen yrken som kräver hög social kompetens har ökat under de senaste årtiondena (Deming 2017). En ny finsk studie visar också att andelen yrken som kräver en hög nivå av social kompetens och matematisk

färdighet har ökat (Jokinen & Sieppi 2018). Noodi använder dessa data för att visa ungdomarna tre möjliga framtider: status quo, matematisk framtid och social framtid.

Noodi kan vara en del av lösningen för att förverkliga Finlands extraordinära nollvision för social utslagning bland barn. Åtminstone kan den bli en av de första databaslösningarna där befolkningsregister och algoritmer används på ett sätt som kan bli det nya normala i alla europeiska länder.

På framtidens horisont – eller, finns det en morgondag värd att leva i?

Michael Laakasuo



JAG ÄR 35 ÅR GAMMAL, men känner mig fortfarande på många sätt som 16. Jag har fortfarande slappa byxor och munktröja och lyssnar på musik på psykedeliska trancefester. Jag åker till ekologiska projekt kring Medelhavet och träffar hela tiden människor som är lite över 20 år. De accepterar mig i sin grupp som en “äldre”, som redan haft många av de erfarenheter som de precis genomlever, dvs. jag har varit på meditationsläger, campat i vildmarken, simmat i vattenfall, klättrat i canyons, experimenterat med magiska ceremonier, psykedelisk konst och musik, och gått i demonstrationer, för att nämna några exempel.

Den finns fortfarande en koppling mellan min generation och den som kommer efter mig. Om några år kommer jag dock vara för gammal för att kunna relatera till ungdomar på gränsen till vuxenlivet på det sättet. Detta är förstas helt i sin ordning, dvs. det hör till sakers natur att mina ungdomliga minnen bleknar och att mina värderingar förändras. Min livsstil och mitt arbete gör dock att jag fortfarande har en stark relation till ungdomar omkring mig. Ungdomar idag måste ta itu med så många saker som kan förändra precis allting, dvs. alla omvälvningar som kommer av rymdfärd, skogsavverkning och klimatförändringar, hotet från AI, massiva förändringar av inkomstfördelningen och omstruktureringen av arbetsmarknaden, samt nya totalitära regimer och ökande produktionskvoter. Allt detta gör att jag har blandade känslor för vad jag ska säga till den yngre generationen. Det är även ofta som föräldrar i min egen generation ber mig om råd när det kommer till framtiden för deras egna barn.

Det är uppenbart att situationen för planeten är mycket allvarlig och befinner sig på gränsen till både ekonomisk och ekologisk kollaps. Nästa finanskris kan vara över oss när som helst, t.ex nästa stora klimatkatastrof eller skogsbrand kan förstöra närmaste vattenkälla. Köttproduktion och fabriksuppfödning är på uppgång i direkt samband till den allt värre klimatsituationen. Livsmedelsproduktionen är långt större än vad vi faktiskt behöver. Samtidigt kan klimatförändringar leda till en livsmedelskris med miljarder döda i svält innan slutet på detta århundrade.

Samtidigt som miljöförstörelsen går allt fortare börjar vi få slut på billig sand, vilket är en av de viktigaste råvarorna för datorchips av kisel. Antal mobiltelefoner, bärbara datorer och elbilar ökar exponentiellt, medan gruvinindustrin som producerar råmaterial till dessa apparater och deras batterier ödelägger hela berg, skogar, floder, våtmarker och sjöar. Detta är naturresurser som behövs för att hålla vattnet rent och atmosfären stabil. Samtidigt ökar vi "talande apor" ständigt i antal och tror att vi ska lösa alla problem vi ärvt från de två föregående generationerna.

En allt större andel av planetens BNP går till att utveckla nya tekniker för krigföring. Själlösa maskiner som trots det kan tänka, då tänka är som att räkna, utvecklas så att vi ska kunna utrota varandra för stenåldersvärderingar som ära, dominans och vidskeplig tro på högre makter. Vi bor på en planet stor nog för att vi alla och några till skulle kunna ha tillräckligt med mat, utbildning och kläder, men istället dödar vi varandra, dödar och äter våra djur som endast föds upp i det syftet, och dödar vår egen chans till långsiktig överlevnad på planeten. Jag vet att min egen generation är mer eller mindre förlorad. Vi är 35 år gamla och har inte gjort ett dugg för att saker och ting ska bli bättre. Detta är alltså den mest välutbildade generationen någonsin. Vi har inte gjort någonting för att skapa förändring, trots vår medvetenhet om alla det nya årtusendets klimatproblem.

Detta är en dyster syn på människans existens här på planeten, men på något sätt förblir jag ändå lugn och optimistisk. Jag skulle dock vara extremt pessimistisk om jag hade förlitat mig på att vi skulle räddas av det existerande systemet, som skapat alla problem till att börja med. Den nuvarande världsordningen, med "fri" marknadsekonomi och nationella identiteter baserat på nationalstaten, har nått slutet, och det vi just nu bevittnar är de oundvikliga dödsryckningarna för detta gigantiska maskineri. De stater som förstår utvecklingen förbereder sig för slutakten genom att skapa teknototalitära övervakningssystem, robotövervakning och automatiserade polisstyrkor. Det är förstås billigare och tryggare att ha en robotarmé som vaktar riksdagen, slottet och departementen än att betala människor för samma arbete. Stater runt om i världen rustar för krig, och inte bara mot varandra utan också mot sina egna medborgare. De vet att svåra tider är på väg och de bygger sina fästningar. De gamla och mäktiga aporna är mycket, mycket rädda.

Så varifrån kommer min optimism? Jag umgås som sagt hela tiden med människor som är mycket yngre än jag själv. Dessa vackra unga sinnen som umgås med varandra

trots språkbarriärer, trots skillnader i ögonens form, hudens färg och deras sexuella inriktning är saker som, är helt enkelt saker som är oviktiga för dem. Dessa härliga, hoppfulla människor skapar nya sorters samarbetande gemenskaper, som inte bygger på forna tiders ideologier. Det är slående hur dessa ungdomar på något sätt instinktivt undviker alla de fällor och väghinder som tidigare generationer gillrat för dem. De bryr sig inte om ideologi, utan de tar de verktyg, kunskaper och färdigheter de har för att bygga ett nytt ekosystem av tekniska lösningar utan att förlita sig på hjälp från staten om något skulle gå snett. Stöter de på problem så löser de det på något sätt.

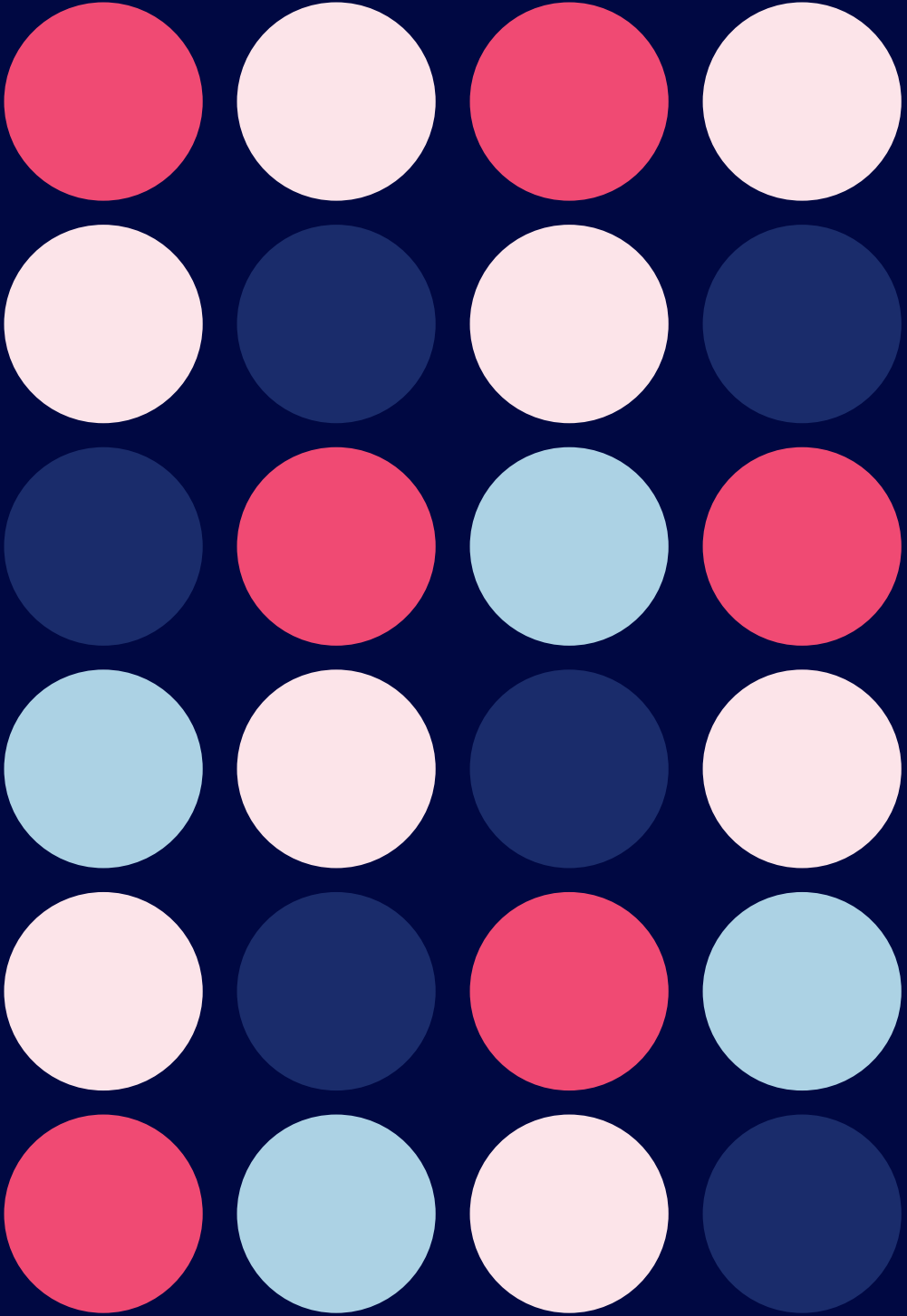
Samma icke-ideologiska optimism, som växer ur en frustrerad insikt att tidigare generationer misslyckats spektakulärt, detta eftersom de är egodrivna, kollektivistiska apor, tycks också prägla teknikbranschen. Ungdomarna vill bygga robotar som städar världshaven. De vill bygga drönare för att använda till naturlig odling och återplantering av skog. De vill bygga smarta maskiner och AI som kan användas till att skapa en bättre framtid för oss själva.

En intressant och ganska vanlig förutsägelse som hela tiden återkommer, och som kan skrivas upp på listan över existentiella hot att förebygga, är möjligheten till artificiell superintelligens (ASI). ASI är idén om ett AI-system som är bättre än människor på varje tänkbar kognitiv uppgift. Flera analyser i den vetenskapliga litteraturen tyder på att en sådan intelligens, om den en gång skapades, snabbt skulle undslippa mänsklig kontroll och bli till ett allvarligt hot för vår existens. En sådan intelligens skulle inte nödvändigtvis vilja skada oss, men vi skulle vara lika intressanta för den som myror är för oss även om myror har en tydlig ekologisk funktion medan människor i grund och botten bara är en urspårad ekologisk cancersvult. Om ASI ville skulle den kunna förvandla hela jorden till små mikroprocessorer för att maximera sin beräkningskapacitet, utan att bry sig om vad vi tyckte om det. ASI skulle kunna ha känslor, som till exempel empati, men det skulle vi aldrig veta säkert, då dess känsloliv kanske vore lika främmande för oss som vi själva är för en bläckfisk. ASI skulle växa fram ur en mer grundläggande version av sig själv, något som vi människor varit smarta nog för att bygga, men ASI i sig skulle vara för komplex för oss människor att förstå, eftersom den säkert skulle ha programmerat sig själv med övermänskliga förmågor.

Min erfarenhet är att mycket få personer i min generation eller de som är äldre än jag tycks ta riskerna med ASI och problemen med den utvecklingen på allvar. Intressant nog tycks den yngre generationen vara bekymrade över denna tekniska utveckling och lyckas uppfatta problemen med ASI och inser att de är värda uppmärksamhet och en seriös etisk diskussion. Detta fyller mig med hopp. De yngre generationerna är redo att hitta en riktning i den värld som efterkrigstidens generationer förstört och framstår i mångt och mycket som klokare än sina föräldrar. De ser tydligt framtidens problem och det verkar som att de bryr sig. Därför är jag optimistisk inför framtiden.

Den yngre generationen verkar redan göra allt de kan. Istället för att försöka ta hand om dem bör vi ge dem utrymme att förbättra världen med sina unga optimis-

tiska sinnen och sin problemlösningsförmåga. Det vi kan göra för dem, om vi vill att de ska få leva i en vacker värld, är att berätta för dem om alla misstag, felsteg och hemsgheter vi har gjort och varför. Vi måste se till att de inte upprepar våra misstag. Vilka är våra misstag? Om vi inte kan se det, då är vi inte i rätt position att berätta för ungdomarna hur de ska bygga en framtid som är värdig dem. Låt oss i alla fall se till att de har den vetenskap och kunskap som krävs och tillräckliga resurser för att förstå den ordentligt. Sedan kan vi hålla oss undan och ge dem utrymme att städa upp röran som vi misslyckats med att åtgärda. Så tänker i alla fall jag leva mitt liv. Jag har inga egna barn, och kommer aldrig skaffa några. Tidigare generationers misstag är alldeles för stora för att jag någonsin skulle överväga att sätta barn till världen. Men jag tänker göra mitt bästa för att hjälpa den yngre generationen att göra världen till en sådan plats som jag skulle ha velat födas till.



4. BÄTTRE TILLVÄXT OCH LIVSKVALITET



INTERNET HAR VÄNT UPP OCH NER på allas våra liv. Internet är idag det vanligaste sättet för vardagskommunikation, vi kan deklarerar, rösta, sköta bankkontot och räkningarna via internet samt boka läkartider och träffas online.

Internet och den nya teknikutvecklingen blottlägger en helt ny dimension. Nätverksteknik, till exempel snabbare bredband och Wi-Fi, gör att fler anordningar än någonsin nu har internetanslutning (IoT, sakernas internet). Uppkopplade och smarta hem och annat som nådde trendtoppen 2016 framstår i slutet av 2018 som vardagsrealiteter. Idag går det att styra uppvärmning och belysning via internet, det finns nyckelfria dörrar, övervakningssystem, fjärrstyrning av tvättmaskiner och robotdammsugare osv. Virtuella hjälpredor har funnits i årtal, till exempel SIRI i Apples produkter, som först släpptes 2010, och det finns chattbotar som hjälper oss att slå upp ord, kolla busstidtabellen och mycket annat.

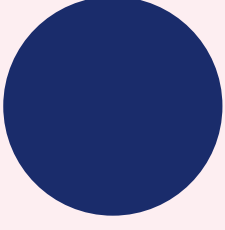
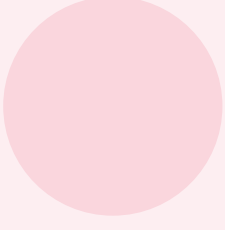
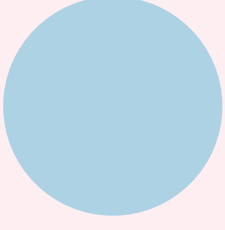
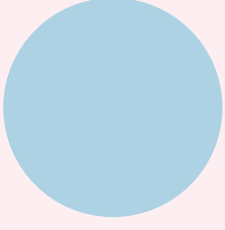
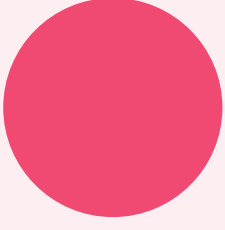
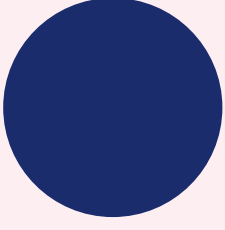
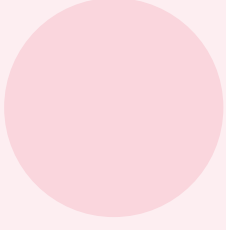
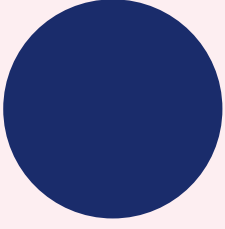
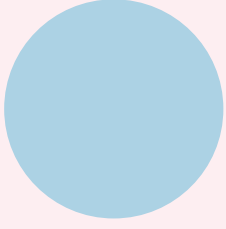
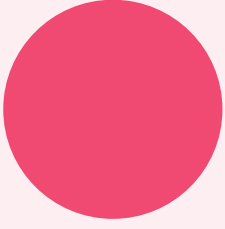
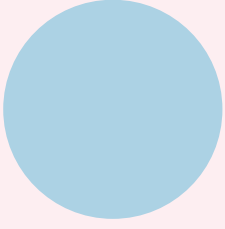
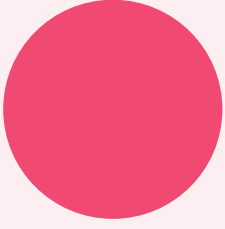
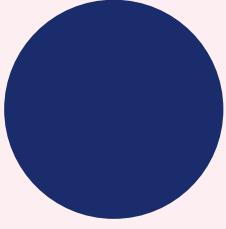
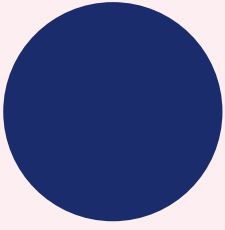
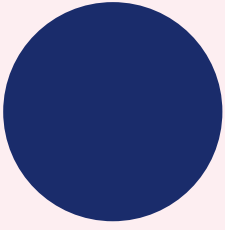
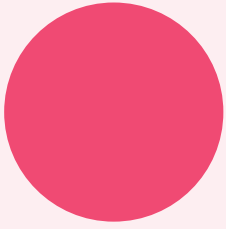
Idag har utvecklingen inom sjukvård även gjort det till en realistisk och relevant sak att biohacka sig själv. I år fyller Estland 100 år och firandet har pågått hela året. Estländska genomstiftelsens present består av 100 000 nya gendonatorer. Dessa donatorer kommer få en genetisk karta som kan användas för att utvärdera individens sjukdomsrisk och passande läkemedel. Denna gen databas kommer sedan införlivas i allmänsjukvården under de kommande åren. Gendonatorer donerar sin genetiska information och får tillbaka värdefull information som kan användas för bättre beslut som rör hälsan.

Teknik och internet får en allt större plats i våra liv, vilket oftast sker i syfte att skapa högre tillgänglighet, effektivitet och kvalitet. Staten arbetar även för att uppfylla invånarnas behov av högre livskvalitet. Parlamentets framtidscentrum har tagit fram fem förvaltningsscenarier för offentliga sektorns framtid i Estland, vilka inbegriper olika grad av statlig digitalisering: 1) Ad hoc-styrning – ojämn digitalisering, besparingar, och standardiseringar på de flesta områden, 2) nattväktarstat – begränsad digitalisering med effektivitetsvinster som mål; integritet och säkerhet som mål, 3) entreprenörsstat – strategiskt viktiga områden prioriteras; internationalisering

av statliga plattformar, 4) omvårdande stat – holistisk digitalisering, kvalitet på tjänster och förebyggande politik genom social analys, 5) nätverksstyrning – mångsidig digitalisering med olika modeller, medskapande av tjänster och många olika verktyg för delaktighet. Vilken väg kommer att tas och vad kommer det innebära för våra offentliga tjänster?

Hur är det med ungdomsarbete som tjänst? Hur kan vi dra nytta av trender och utveckling inom tekniken? Varför inte ha smarta lösningar på ungdomsgårdar, så att besökare kan registreras genom rörelsedetektorer och rumsanvändningen kan organiseras genom automatiskt utformade värmekartor? Man skulle även kunna använda datadrivna lösningar inom olika delar av ungdomsarbetet, till exempel för att få mer kunskap om ungdomarna, organisera arbetet bättre genom planering, utförande, dokumentering och visualisering av resultat, eller använda trender och prognoser för att underbygga beslut inom ungdomspolitik.

Vid planering av innovation inom ungdomsarbete är det centralt att beakta utvecklingen inom stater och andra områden. Triangeln internet, teknik och människa finns runt omkring oss, och för att få ut det bästa av den krävs det att ständigt lär oss nya saker och breddar våra synfält.



Vatten från kranen, internet från molnen?

Yrjö Länsipuro



VATTEN FÅR VI FRÅN KRANEN. Elektricitet från vägguttaget. Och internet kommer någonstans från molnen, eller hur? Vi ifrågasätter inte det som vi är vana vid. Dessa saker är självklara och vi bryr oss inte om varifrån de kommer.

När jag var liten och lyssnade på barnprogram var radion en självklarhet, även om det förstås var lite konstigt hur programledaren farbror Markus och hans gäster fick rum i den lilla lådan. Dagens barn finner det inte det minsta konstigt att videofiler från hela världen flödar ur deras paddor och telefoner. Instinktivt tar de sig an de digitala resurserna, interagerar med dem och skapar något nytt av dem.

Man kan förstå om dessa digitala infödingar är vana att hantera tekniken som sådan och intresserar sig inte för det tidiga internets historia eller fördjupar sig i internetstyrningens spetsfundigheter. Den kunskapen är ingenting som behövs för att få ut det mesta av internet, lika lite som kunskap om vattenverkets och elverkets historia är nödvändig för att hämta ett glas vatten från kranen eller tända ljuset i lampan.

Men om man vill gå ett steg längre och förstå varför saker är som de är på internet eller utöva inflytande som internetanvändare, då är det kanske förvånande att styrningen av internet till skillnad från de flesta mekanismer som styr resurserna i vårt liv, i princip är öppen för vem som helst som vill hjälpa till att påverka dess framtida utveckling. Internet är ett decentraliserat nätverk bestående av tiotusentals autonoma nät. Endast ett fåtal saker behöver vara centraliserade och styrningen delas mellan samtliga intressenter, dvs. privat sektor, civilsamhälle, myndigheter, tekniska och akademiska gemenskaper. Detta brukar kallas för en modell med flera intressenter

(multi-stakeholder), vilket skiljer sig från ett strikt multilateralt (mellanstatligt) eller rent kommersiellt förfarande.

Ett militärprojekt som rymde från labbet

De första fröna till vad som skulle bli internet såddes under kalla kriget på några top-puniversitet i USA, som biprodukt till ett antal projekt som finansierats av Pentagon. Syftet med att koppla samman datorerna på flera universitet var att spara resurser och pengar, men det visade sig ha en mängd andra användningsområden också. Fler och fler universitet gick med, inte bara de som samarbetade med militären. Under National Science Foundation utvecklades internet till ett mer generellt akademiskt verktyg med stränga regler för icke-kommersiell användning. Det dröjde till 1990-talet innan internet tog sig ut från universitetsvärlden och började användas av företag. Samtidigt gjorde World Wide Web och användarvänliga webbläsare att internet öppnades upp för vem som helst. Fenomenet tog världen med storm, trots motstånd från aktörer inom traditionell telekommunikation.

Den amerikanska statens ledarskap och finansiering av internets utveckling inom försvar och forskning höll sig huvudsakligen inom det statliga uppdraget, men i slutet på 90-talet hade utvecklingen sprungit långt före. Nya metoder krävdes. Man stod inför ett vägsval, där president Bill Clinton med hjälp av Ira Magaziner lyckades leda styrningen av internet in på en bana som kom att garantera dess framgång.

Ira Magaziner beskrev 2011 det dilemma som Clinton stod inför 1998 och hur man löste det:

”Vi insåg den enorma potentialen som internet innebar för människans frihet, både ekonomiskt, politiskt och socialt, eftersom individen genom internet plötsligt gavs möjlighet att förverkliga sina idéer direkt, utan att behöva gå genom etablerade hierarkier och byråkratier. Vi såg inga gränser för fenomenets potential. Samtidigt insåg vi att internet gick en prekär framtid till mötes. Det var en balans på en knivsegg mellan två extremer som kunde hämma och till och med förstöra internet.

Å ena sidan ett helt anarkistiskt internet utan regleringar, vilket skulle kunna degenerera i ett oförutsägbart Vilda Västern-tillstånd och därmed skrämja bort vanliga hederliga människor från att delta i investering och uppbyggnad. Å andra sidan fanns risken att internet skulle tas över av normala byråkratiska krafter, med mängder av statliga regleringar och tröga mellanstatliga aktörer vid rodret, vilket skulle kunna kväva all kreativitet på nätet.”

Ett icke-vinstdrivande bolag startades därför under kalifornisk jurisdiktion för att samordna och stabilisera internets grundläggande egenskaper, dvs. IP-adresser, domännamn, protokoll och portparametrar, liksom rotservrar, och ta fram regelverk för dessa processer. Detta var Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), tänkt att vara delvis fristående från staten. Det amerikanska handelsdepartementet

kunde dock vägleda dess utveckling under de första åren genom tillsynsorganet National Telecommunications and Information Administration (NTIA). Dess förmyndarskap avvecklades dock, detta eftersom ICANN lärde sig att stå på egna ben. USA tillkännagav 2014 sin avsikt att ge upp återstående tillsynsbefogenheter över domännamnsystemet DNS till en global internetgemenskap enligt en multi-stakeholder-modell. Detta tog två år att organisera, men enligt nya stadgar blev ICANN en självständig organisation den 1 oktober 2016, som fortfarande befinner sig i Kalifornien och lyder under dess lagar. Detta gör ICANN unikt bland globala styrande institutioner. (ICANN 2018.)

Till gagn för samtliga internetanvändare

När ICANN grundades för 20 år sedan beskrevs i bolagsordningen dess målsättning och uppdrag som att "verka till gagn för samtliga internetanvändare som helhet". Tidiga diskussioner om styrningsmodeller fokuserade på att skapa möjligheter för internetanvändare runt om i världen. Allt eftersom internet intog en alltmer framträdande position under årens lopp gjorde växande kommersiella intressen, både de på infrastruktursidan och de som använder internet i sin verksamhet, att slutanvändaren intog en något blygsammare men fortfarande viktig roll.

På pappret är ICANN som vilken hierarkisk företagsorganisation som helst, med styrelse, VD och en armada av direktörer för olika avdelningar och frågor. Det finns dock en viktig skillnad: ICANN arbetar för att utveckla regelverk med en mängd olika intressenter. Tre stödorganisationer som fungerar enligt egna regelverk ansvarar för att ta fram regler för generiska domännamn (GNSO), landskoder (ccNSO) respektive IP-adresser (ASO), och fyra rådgivande kommittéer vägleder styrelsen ur fyra olika perspektiv, nämligen stater, internetanvändare i allmänhet, experter inom säkerhet och stabilitet respektive rotserveroperatörer. (ICANN Community 2018.)

Styrelsen godkänner de förslag på regelverk som tas fram eller sänder tillbaka dem för omarbetning, men har inte själv befogenhet att fastställa regelverk. Samtliga regelverk kan även kommenteras av allmänheten vid olika steg av utvecklingsprocessen.

Policyutvecklingen har på senare tid behandlat frågor som till exempel expansionen av toppdomännamn, vilket ger ökad valfrihet och konkurrenskraft men riskerar att förvirra användare; möjligheten att navigera på internet med icke-latinska alfabet utan konvertering; försvaret av rättigheter hos den som registrerar domännamn i olika oförutsedda situationer; samt hur EU:s allmänna dataskyddsförordning GDPR kan förenas med behovet att veta vem som står bakom vilken hemsida.

Att engagera sig

ICANN:s sammanträden, dvs. tre fysiska möten per år, är öppna och gratis att delta i. Sammanträdena sker på olika platser, som det ibland kan vara dyrt att ta sig till, men ljud och video streamas från de flesta sessioner och aktivt deltagande på distans uppmuntras. De flesta angelägenheter mellan de fysiska sammanträdena sköts via

telefonkonferenser, som vem som helst får delta i. At-Large Advisory Committee har fötter på marken i 80 olika länder med 230 At-Large-strukturer, varav många också är föreningar inom Internet Society, och 85 oberoende medlemmar.

Ett annat sätt att engagera sig är genom att delta i det årliga Internet Governance Forum (IGF), antingen fysiskt eller på distans. IGF startades 2005 av World Summit on Information Society (WSIS) som diskussionsforum för samtliga internetaktörer, bl.a. politiker, myndighetspersoner, akademiker, näringsliv, jurister, teknikfolk och journalister. IGF anordnades för första gången 2006, och dussintals olika nationella och regionala internetforum har sedan dess vuxit fram runt om i världen, vilket i sig demonstrerar konceptets livskraft. Det europeiska internetforumet heter EuroDIG, och anordnas varje år sedan 2008. Även där finns möjlighet till fullt deltagande på distans. (IGF & EuroDIG 2018.)

Efter att frågan om internets styrning lyftes på den internationella politiska scenen av WSIS har behovet av akademisk forskning och utbildning på området börjat uppmärksammas, vilket har resulterat i initiativ som GigaNet, ett akademiskt forskarnätverk, och Europeiska sommarskolan i internetstyrning, en veckolång akademisk utbildning som senare även efterskapats i andra regioner (GigaNet & EuroSSIG 2018). En annan viktig aktör inom utbildning och utgivning om styrning och diplomati på internet är Diplo Foundation, som tillsammans med schweiziska staten driver Geneva Internet Platform, ett observatorium för internetstyrning och frågor om digitala regelverk. (DiploFoundation & Geneva Internet Platform 2018.)

Själva ICANN har som ambition att hjälpa de nybörjare som kan ha svårt att hänga med i diskussioner om internetstyrning på grund av alla tekniska och juridiska termer och de många förkortningarna som bara blir fler och fler. Det är den tanken som ligger bakom ICANN:s utbildningsplattform ICANN Learn. (ICANN Learn 2018.)

Ta en titt på några av dessa resurser för mer information om internetstyrning! Men var försiktig: internetstyrning kan vara beroendeframkallande. Varför skulle annars tusentals människor frivilligt lägga så mycket tid på att läsa dessa långa dokument och delta i alla konferenssamtal på udda klockslag?

REFERENSER:

DiploFoundation (2018). <<https://www.diplomacy.edu>>

European Dialogue on Internet Governance (EuroDIG 2018). <<https://www.eurodig.org>>

European Summer School on Internet Governance (EuroSSIG 2018). <<https://eurossig.eu/eurossig>>

Geneva Internet Platform (2018). <<https://www.giplatform.org>>

Global Internet Governance Academic Network (GigaNet 2018). <<https://www.giga-net.org>>

ICANN (2018). <<https://www.icann.org>>

ICANN Community (2018) ICANN's Multistakeholder Model. <<https://www.icann.org/community#groups>>

ICANN Learn (2018). <<https://learn.icann.org>>

Internet Governance Forum (IGF 2018). <<https://www.intgovforum.org>>

De framväxande mönstren inom digital förvaltning

Meelis Kitsing



LIKA TYPER AV DIGITAL FÖRVALTNING har funnits i mer än två decennier. En omfattande samling politisk och akademisk litteratur har med tiden vuxit fram om hur man planerar och genomför e-förvaltning i olika länder.

Det är inte förvånande att digital förvaltning har fått mycket uppmärksamhet. Digitaliseringen har en enorm inverkan på kulturella, ekonomiska, politiska och sociala aspekter av vårt liv. Därför är det naturligt att se den enorma potential som digitaliseringen har i den offentliga sektorns förvaltning. Digitaliseringen har potential för att göra förvaltningen mer effektiv, rättvis och smidig.

Men utvecklingen av den digitala styrningen har varit långsam och ojämn. Detta är definitivt fallet om olika länder jämförs. FN:s sammanställning över e-förvaltningens utveckling i världen visar att det finns en enorm klyfta mellan olika länder beträffande administrationens tillgänglighet online, trots att Internet har funnits i nästan 30 år.

Digitaliseringsklyftan är också stor när det gäller att jämföra de olika aspekterna av digital förvaltning inom länderna. Medan vissa tjänster i hög grad digitaliserats har andra inte digitaliserats. I allmänhet har digitala tjänster fått mer uppmärksamhet än politiskt deltagande online.

Många förändringar som möjliggörs genom användning av digital teknik är evolutionära, men ofta analyseras den tekniska utvecklingen ur teknikoptimisternas och till och med ur teknikentusiasternas perspektiv. De tenderar att tro att teknik i sig är tillräcklig för att genomföra förändringar. Tekniken är dock en nödvändig men inte tillräcklig ingrediens för digitaliseringen av den offentliga sektorns förvaltning.

Spridningen av digital teknik beror på institutioner och deras förändring. Institutioner är både formella och informella spelregler, vilket underströks av Douglass North, Nobelpristagare i ekonomi. Den offentliga sektorns förvaltning är beroende av formella institutioner, såsom lagar och bestämmelser samt informella institutioner som vanor, normer, seder och värderingar.

Tekniken förändras snabbt, men förvaltningen kan inte uppdatera sina system tillräckligt snabbt, eftersom de är beroende av gamla system och saknar resurser för fullständig översyn. Många stora statliga digitaliseringsprojekt har också misslyckats och slutat som så kallade vita elefanter, dvs. kostsamma projekt som inte är till nytta för någon.

På grund av olika digitaliseringsinsatser verkar det som om regeringarna måste hitta en balans mellan toppstyrt beslutsfattande och entreprenörmässig utforskning inom digitalisering. Det har funnits en spänning mellan effektivitet och rättvisa i den digitala förvaltningen där regeringarna har fokuserat mer på effektiviteten hos den digitala tjänsten och inte på medborgarnas deltagande i beslutsprocesserna. Icke desto mindre kan fokus på medskapande genom den framväxande strategi som kallas Government as a Platform (GaaP) minska dessa spänningar.

Fördelarna med samproduktion och medskapande och öppna data (OGD) kan underlättas av uppkomsten av plattformar inom den offentliga sektorn. Den utgår från en enkel iakttagelse att samarbetet mellan medborgarna skapade mer värde för brottsbekämpande myndigheter. Värdet av en offentlig tjänst har således påverkats av samspelet mellan konsumenten och leverantören, inte endast av leverantören.

Scenarier för digital förvaltning

Vid Foresight Centre skapade vi fem förvaltningsscenarier för offentliga sektorn i Estland, vilket också gav olika beskrivningar av digitaliseringen. Vår nuvarande förståelse kan tyda på att vissa av dessa scenarier är mer eller mindre sannolika beroende på specifika ekonomiska, sociala och politiska sammanhang. Men dessa scenarier gör det möjligt att bryta upp linjärt tänkande och bredda uppfattningen om framtiden inom digitalisering av förvaltning.

Följande förvaltningsscenarier kombinerar både yttre och inre faktorer som kan eller inte kan bidra till genomförandet av specifika scenarier. Finanspolitiskt tryck och tuffa budgetrestriktioner begränsar antalet möjliga scenarier. Budgetrestriktioner kan dock både vara endogena och exogena. Det kan vara ett resultat av utvecklingen i världsekonomin, minskning av inflödet av Europeiska unionens strukturfonder, följderna av Brexit och en rad andra utvecklingar som de estniska beslutsfattarna inte kontrollerar och påverkar.

Samtidigt kan budgetrestriktionerna vara självpåtagna och därmed endogena. Politiska beslutsfattare med vissa ideologiska tendenser kan bli dominerande inom det politiska området och därmed införa strikta gränser för de offentliga utgifterna och

minska antalet regeringstjänstemän. Summa summarum uppstår scenarier till följd av endogena och exogena faktorer samt mer och mindre objektiva och subjektiva faktorer.

De endogena och exogena drivkrafterna för förändring interagerar dessutom hela tiden. Därför påverkar exogena drivrutiner också endogent fastställda prioriteringar. Det finns inga universellt optimala förvaltningsmodeller. Den verkliga utvecklingen kommer sannolikt att leda till en kombination av olika scenarier som diskuteras nedan. Men användningen av idealiska typer i form av scenarier erbjuder klarhet och enkelhet som bidrar till en förståelse av samspelet mellan viktiga drivkrafter och potentiella resultat.

Fem scenarier gör det möjligt för oss att förstå samspelet mellan olika förvaltningsstrategier för den offentliga sektorn och möjliga sätt att förverkliga olika scenarier. Scenarierna är särskilt avsedda för att ge beslutsfattare ett bredare perspektiv och skapa användbara, konkreta politiska lösningar för att främja digital förvaltning och offentlig förvaltning i allmänhet. Scenarierna fungerar som ett verktyg för riskbedömning, eftersom de identifierar potentiella flaskhalsar i genomförandet av politiken. En av de centrala frågorna rör därför de villkor som underlättar vissa genombrott i förvaltningsreformerna.

Med andra ord är scenarier inte ett mål i sig utan ett verktyg för medborgare, politiker, tjänstemän, experter, aktivister och andra intressenter för att främja offentlig förvaltning. Scenariernas verkliga värde beror på hur de används. Kommer scenarier att bidra till en tydligare strategi för offentlig förvaltning och kommer de att bidra till att skapa nya idéer för bättre förvaltning? Det grundläggande målet är att göra förvaltningen mer flexibel, rättvis och effektiv. Detta innebär att scenarier är normativa, men även provocerande. Alla scenarier består dock av kostnader och fördelar. Om kostnaderna överstiger förmånerna eller vice versa inom ramen för specifika scenarier beror på perspektivet.

Vissa aktuella trender kan också tyda på att förverkligandet av vissa scenarier är mer sannolikt i framtiden. Andra scenarier är rimliga men inte sannolika. Det innebär dock inte att syftet med övningen är att förutsäga framtiden. För det första finns det stora begränsningar när man försöker förutsäga eller göra prognoser om framtida utveckling, särskilt på lång sikt. Därför är det viktigt att inte bara överväga små variationer, utan fundamentalt olika utvecklingar som är exogena. Vi vet inte om scenario A eller scenario B kommer att realiseras i framtiden. Men vi kan i viss utsträckning förstå vilka konsekvenserna av scenario A och scenario B kommer att vara. Scenarioplanering som metod handlar om att utveckla alternativa, lika scenarier. Viktigast av allt är att vara förberedd på olika utvecklingar.

För det andra beror förverkligandet av ett visst scenario eller en kombination av scenarier på exogena faktorer. En förutsättning för att en viss utveckling ska kunna förverkligas beror på de prioriteringar som politiska beslutsfattare gör och på mobiliseringen av resurser för detta ändamål. Detta är förvisso en nödvändig men inte

tillräcklig förutsättning. Oavsiktliga effekter som härrör från osäkerhet kan undergräva de bästa planerna. Vägen till helvetet är stenlagd med goda avsikter. Det finns dock vissa fördelar med en proaktiv hållning gentemot beslutsfattande jämfört med ett reaktivt eller fatalistiskt synsätt. Det handlar om mentala modeller som är förberedda för uppkomsten av nya yttre miljöer. Att ha övervägt olika scenarier bör bidra till en politisk atmosfär som är mer omfattande och anpassningsbar för förändringar. Följande diskussion belyser typen av olika scenarier och konsekvenserna av digitalisering.

Ad hoc-förvaltning

I detta scenario kombineras starkt budgettvång och centraliserade och snabba beslutsprocesser. Budgetrestriktionen är antingen ett uttryck för behov av att skära ned utgifterna för den offentliga sektorn på grund av yttre eller inre utveckling eller en dominerande ideologisk hållning bland beslutsfattarna om att förvaltningen av den offentliga sektorn måste hanteras inom begränsade ekonomiska resurser. Scenariot präglas av snabbt toppstyrt beslutsfattande för att övervinna den ekonomiska krisen och utnyttja nya möjligheter. Budgetrestriktionen är också ett tecken på privatisering av offentliga tjänster i vissa områden, vilket tyder på att regeringen inte har tillräckligt inflytande för att förändra situationen inom alla områden.

Medborgarna kan dra nytta av detta scenario så länge som regeringens prioriteringar stämmer överens med deras egna prioriteringar. Men de utelämnas från beslutsfattandet, eftersom det skulle innebära betydligt långsammare beslutsprocesser. Medborgarna får även uppleva ojämn utveckling av offentliga tjänster där vissa tjänster avancerar snabbare medan andra inte får tillräcklig uppmärksamhet och försämras på grund av resursbegränsningar. Antalet missnöjda medborgare kan öka till följd av lågkvalitativa tjänster och olämpliga prioriteringar från regeringen. Scenariot kan bli en självuppfyllande profetia, där missnöje med medborgarnas begränsade involvering ger näring åt behovet av att hålla beslutsfattande centraliserat, eftersom beslutsfattarna är rädda för att släppa ut anden ur flaskan.

DIGITALISERING

Digitalisering värderas i detta scenario, eftersom det gör det möjligt att skära ned kostnader och starta nya projekt. Det underlättar förbättringar av tjänsterna, samlar in uppgifter för beslutsfattande och riktar medborgarna mot nödvändiga tjänster och reagerar på förändrade omständigheter. Eftersom budgeten medför betydande restriktioner och beslutsfattande centraliseras, så innebär ad hoc-förvaltningsscenariot att de flesta tjänster är standardiserade och att hänsyn sällan tas till särskilda omständigheter. Standardisering innebär en s.k. forcerad digitalisering, där användningen av digitala tjänster kan vara det enda alternativet. På ad hoc-basis kommer vissa områden att få särskild uppmärksamhet och dessa favoritprojekt kommer att utvecklas på olika sätt.

Regeringen kommer att prioritera användningen av stordata, men eftersom tillvägagångssättet inte är systematiskt så står många institutionella hinder i vägen, vilket leder till att fördelarna inte utnyttjas. Användningen av öppna data får inte tillräcklig systemisk uppmärksamhet, vilket innebär en försämring i jämförelse med andra länder. En kombination av data från olika offentliga och privata källor är möjlig inom vissa områden, men inte inom andra. Regeringen ser inte hela bilden i sin datapolitik genom att fokusera på vissa områden, men strunta i andra. Regeringens användning av digitala identiteter i olika tjänster kommer att öka men ojämnt. Olika digitala identiteter inom den privata och offentliga sektorn kommer att dyka upp och många medborgare kommer alltmer att förlita sig på lösningar från den privata sektorn.

Nattväktarstaten

I detta scenario kombineras starka budgetrestriktioner och centraliserade och analytiska beslutsprocesser. Det bakomliggande målet är att minska statens roll på många områden och fokusera på de områden där statliga ingripanden och tillhandahållande av tjänster är absolut nödvändiga. Regeringen kommer att skära ned på utgifterna, minska antalet anställda inom den offentliga sektorn och privatisera tjänster. Scenariot innebär att en systemisk ram kommer att skapas för förvaltningen av den offentliga sektorn, där den begränsade rollen som statliga ingripanden inom den privata sektorn och i individernas liv har högsta prioritet.

Medborgarna kommer att ha stor frihet att styra sina liv, men deras möjligheter att involveras i beslutsprocesser inom den offentliga sektorn begränsas till valen. Tillgången till allmän utbildning och hälsa kommer att vara begränsad. Scenariot innebär också att regeringens svar på betydande förändringar i den yttre miljön, såsom miljömässiga, geopolitiska och ekonomiska ramar, kommer att begränsas på grund av ett snävt politiskt perspektiv och begränsad förmåga hos den offentliga förvaltningen. Samtidigt kan den dominerande finanspolitiska försiktigheten göra det möjligt att reagera korrekt på vissa yttre ekonomiska chocker, såsom en global finanskris.

DIGITALISERING

Å ena sidan värderas digitalisering i detta scenario, eftersom den gör det möjligt att skära ned kostnader och minska byråkratin. Å andra sidan kommer flera hinder att skapas för digitalisering på grund av integritets- och säkerhetsfrågor. Den minimalistiska regeringen är skeptisk till datainsamling, eftersom det kan öka de statliga ingripandena i individernas och den privata sektorns liv.

Eftersom kostnadsnedskärningar är en viktig drivkraft för digitalisering, skulle det innebära en hög grad av standardisering och universella grundläggande lösningar. Bristen på skraddarsydda lösningar som tar hänsyn till specifika behov kan leda till missnöjda användare. Användningen av öppna data och stordata har inte utvecklats tillräckligt. Hindren beror på institutionella faktorer, eftersom regeringen är bekym-

rad över missbruket av data. En kombination av olika offentliga och privata databaser sitter fast i komplexitet eller är omöjlig. Användningen av en myndighetsutfärdad digital identitet är begränsad på grund av integritets- och säkerhetsfrågor. Allt fler medborgare förlitar sig på privata lösningar, inklusive de som tillhandahålls av globala digitala plattformar från USA och Kina.

Entreprenörstat

I detta scenario kombineras snabbt och centraliserat beslutsfattande inom ramen för generösa budgetrestriktioner. Flexibiliteten med resurser gör det möjligt för regeringen att investera mer i tjänster och stora projekt, ofta i form av offentligt-privat partnerskap (PPP). Regeringen agerar som ett stort företag genom att utveckla och investera inom vissa prioriterade områden. Regeringens uppgift är att stärka den ekonomiska utvecklingen och förbättra landets ställning i den internationella arbetsfördelningen.

Riskerna innebär överinvesteringar av offentliga medel i misslyckade projekt, som kommer att bli så kallade vita elefanter. Radikala yttre chocker kan medföra strikta budgetrestriktioner, vilket i sin tur kan innebära att man aktiverar ett scenario för "ad hoc-förvaltning" istället för en entreprenörstat. Detta scenario är också känsligt för förändringar i regeringen samt i kvalitet och strategisk flexibilitet i den högsta ledningen av regeringen.

DIGITALISERING

Digitaliseringen spelar en avgörande roll i det här scenariot, eftersom den gör det möjligt att samla in data, erbjuda bättre tjänster och förbättra det förutsedda beslutsfattandet. Eftersom regeringen har en generös budget och snabbt beslutsfattande uppskattas, kan digitaliseringen ske snabbt på många områden. Statliga prioriteringar innebär dock att vissa områden får mer pengar än andra, vilket kommer att leda till ojämnt resultat. Överinvesteringar och felfördelning av investeringar kan också leda till misslyckanden i storskaliga projekt.

Användning av stordata och öppna data uppmuntras i hög grad genom att bryta ned isoleringen hos byråerna. Regeringen utformar riktlinjer för en kombination av olika offentliga och privata databaser. Regeringens uppdrag är inte bara att fokusera på inhemska projekt utan att förbättra digitala dataprojekt globalt för att förstå trender och utveckling globalt. Detta innebär ett aktivt samarbete med internationella organisationer och aktörer inom den privata och offentliga sektorn.

En av de viktigaste prioriteringarna är att vidareutveckla den digitala identiteten som utfärdas av den estniska regeringen, vilket bör förverkligas genom att erbjuda lösningar globalt. Regeringen prioriterar e-Residency som global digital plattform, eftersom andra plattformar för den estniska offentliga sektorn kan spridas till andra länder genom denna plattform.

Den omvårdande staten

I detta scenario kombineras starka budgetrestriktioner och centraliserade och analytiska beslutsprocesser. Förbättrad levnadsstandard och ekonomisk utveckling innebär en ökad efterfrågan på offentliga tjänster av hög kvalitet. Regeringen strävar efter att möta denna efterfrågan genom att öka de sociala utgifterna och sysselsätta fler tjänstemän. Regeringens huvuduppgift är att förbättra medborgarnas välfärd. För dessa ändamål ingriper regeringen i många delar av livet, skyddar människor från ondska och missgärningar och reglerar olika ekonomiska och sociala aktiviteter.

Medborgarna gynnas av god tillgång till högkvalitativa tjänster inom utbildning och sjukvård. Samtidigt är deras förmåga att forma offentlig förvaltning begränsad. Statliga ingripanden i privatlivet kan skapa en känsla av att medborgarna bor i en polisstat. Fokus på aktuella problem med medborgarnas välfärd kan också indikera att regeringen kan sakna kapacitet att hantera storskaliga strategiska utmaningar, särskilt i den yttre miljön.

DIGITALISERING

Digitaliseringen spelar en avgörande roll i det här scenariot, eftersom den gör det möjligt att samla in data, erbjuda bättre tjänster och förbättra det förutsedda beslutsfattandet. Eftersom regeringen har en generös budget och analytiskt beslutsfattande uppskattas, inrättas digitaliseringen på ett balanserat sätt inom olika områden. Tekniska lösningar och stigberoende kan leda till svårigheter att genomföra lösningar på vissa områden.

Användning av stordata uppmuntras i hög grad genom att bryta ned isoleringen hos byråerna. Regeringen utformar riktlinjer för att kombinera olika offentliga databaser. Regeringen är dock ovillig att samarbeta med den privata sektorn inom detta område på grund av risker och säkerhetsproblem. Av samma orsak uppmuntrar inte regeringen projekt med öppna data. Istället för att erbjuda offentliga uppgifter till den privata sektorn, utformar regeringen incitament och bestämmelser för att säkerställa tillgång till uppgifter från den privata sektorn.

Regeringens uppgift är att fokusera på inhemska tjänster och inte att förbättra globala digitala dataprojekt som medför okända risker. Detta indikerar att en av de viktigaste prioriteringarna är att vidareutveckla en digital identitet för inhemska användare som utfärdas av den estniska regeringen. E-Residency som en global digital plattform kommer att stängas, eftersom inhemska onlinetjänster kan möta nya risker och överbeläggning av plattformar.

Sammanlänkad förvaltning

I detta scenario kombineras en generös budgetrestriktion och decentraliserade och analytiska beslutsprocesser. Regeringen strävar efter att involvera medborgarna i beslutsprocesser och offentliga tjänster genom medskapande. För dessa ändamål fattas besluten underifrån och upp, närmast medborgarna, och utan onödigt byråkrati.

Medborgarna får möjlighet att delta i beslutsfattandet och får utnyttja olika tjänster. Deras förmåga att forma offentlig förvaltning är synlig och verklig. Samtidigt innebär det fler möjligheter för aktiva medborgare än passiva. Områden med starkare socialt kapital kan gynnas mer än områden med begränsad samarbetsförmåga. Offentliga utgifter kanske inte kan minska klyftan.

DIGITALISERING

Digitaliseringen spelar en avgörande roll i det här scenariot, eftersom den gör det möjligt att samla in data, erbjuda bättre tjänster och involvera medborgarna i beslutsfattandet. Eftersom regeringen har en generös budget och decentraliserat beslutsfattande uppskattas, sker digitaliseringen ojämnt inom olika områden. Olika förvaltningsmo-

TABELL 1. SAMMANFATTNING AV FEM SCENARIER FÖR DIGITAL FÖRVALTNING.

SCENARIO	FÖRVALTNING	DIGITALISERING
<i>Ad hoc-förvaltning</i>	Centraliserat och snabbt beslutsfattande inom ramen för stora budgetrestriktioner. Centraliserad verkställande makt, parlamentet och lokala myndigheter spelar mindre roll.	Ojämnt digitalisering. Kostnadsbesparing och standardisering inom de flesta områden.
<i>Nattväktarstaten</i>	Centraliserat och beräknande beslutsfattande inom ramen för mycket kraftiga budgetrestriktioner. Dominant verkställande makt, parlamentet och lokala myndigheter spelar minimal roll.	Begränsad digitalisering som är inriktad på effektivitetsvinster. Integritets- och säkerhetsproblem.
<i>Entreprenörstat</i>	Centraliserat och snabbt beslutsfattande inom ramen för generösa budgetrestriktioner. Den verkställande makten är inriktad på strategisk flexibilitet och fungerar som ett företag. En begränsad roll för parlamentet och lokala myndigheter.	Strategiskt viktiga områden prioriteras. Internationalisering av statliga plattformar.
<i>Den omvårdande staten</i>	Centraliserat och analytiskt beslutsfattande inom ramen för generösa budgetrestriktioner. Regeringen koncentrerar sig på alla medborgares välfärd. Parlamentet och de lokala myndigheterna spelar en formellt viktig roll, men inte i verkligheten.	Holistisk digitalisering och kvalitet i tjänster och förebyggande politik genom social analys.
<i>Sammanlänkad förvaltning</i>	Decentraliserat och analytiskt beslutsfattande inom ramen för generösa budgetrestriktioner. Den verkställande makten har en begränsad roll. Parlamentet, lokala myndigheter, kommuner och medborgare spelar en viktig roll.	Skiftande digitalisering med olika modeller. Medskapande av tjänster och många verktyg för deltagande.

deller kommer att dyka upp i digitala projekt där vissa litar mer på den offentliga sektorn, medan andra involverar den privata sektorn och volontärer.

I detta scenario kan en direkt kompromiss mellan effektivitet och jämlikhet eventuellt saknas om det ökande antalet digitala plattformar inom förvaltning möjliggör en ökad användning av medskapande av offentliga tjänster med medborgarna. Det bygger på antagandet att öppna data görs tillgängliga och användning därav uppmuntras. Användningen av stordata och öppna data samt en kombination av olika offentliga och privata databaser uppmuntras i hög grad. Men många olika modeller kommer att dyka upp under användning. En digital identitet och e-Residency kommer att utvecklas ytterligare genom att involvera otaliga intressenter från den offentliga och privata sektorn.

REFERENSER:

Arenguseire Keskus. 2018. Riigivalitsemise ja E-riigi stsenaariumid. Tallinn, Estland.

North, D. 2005. *Understanding the process of economic change*. Princeton: Princeton University Press.

United Nations. 2008. UN E-Government Survey 2008. From E-Government to Connected Governance. New York: United Nations.

United Nations. 2014. United Nations e-Government survey 2014. E-government for the future we want. New York: United Nations.

United Nations. 2016. UN E-Government Survey 2016. E-Government in support of sustainable development. New York: United Nations.

Data för ungdomsarbetspolitik och praxis

Anne Kivimäe



UNGDOMSARBETE SÖKER STÄNDIGT EFTER sätt att bättre bemöta unga människors behov i moderna samhällen. I denna artikel diskuteras de viktigaste orsakerna och nyckelfaktorerna när man tittar på data som en källa för att utveckla ungdomsarbete.

Ungdomsarbete behöver nytt stöd

Kunskap om ungdomar, förståelse för deras verklighet och behov är utgångspunkten för kvalitativt ungdomsarbete och för ungdomsarbetspolitik. Bandet som ungdomsarbete har till unga människor och deras utveckling är kanske det mest mångfacetterade jämfört med andra offentliga tjänster, vilket har föranlett uppfattningen att ungdomsarbete har störst expertis inom ungdomars liv.

Detta är krävande och kan vara svårt att förverkliga, i synnerhet i en tid då det på samma gång är alltmer möjligt och alltmer komplicerat att ha förståelse för och tillgång till information/data. När det gäller unga människors behov, är det uppenbart att det finns ett starkt samband mellan icke-formellt lärande som sker i ungdomsarbete, och att ge ungdomar kompetens för ”att lära sig simma i det digitala havet”³. Att hjälpa ungdomar hantera effekterna av och riskerna med digitalt liv och säkerställa den psykiska hälsan⁴ är det ungdomar behöver och det som ungdomsarbete alltmer måste uppmärksamma. Sociala kontakter, aktivt deltagande och ungdomsinitiativ

³ Så här formulerar man det i DigComp 2.1 – ett samarbete mellan Joint Research Centre och DG Employment Social Affairs and Inclusion <https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcomp-framework-poster-af-ok.pdf>

⁴ <http://www.oecd.org/els/health-systems/Children-and-Young-People-Mental-Health-in-the-Digital-Age.pdf>

som alltid har varit viktiga inom ungdomsarbete, påverkas av det digitala livet och ungdomsarbetet måste reagera på detta.

Dessutom måste ungdomsarbete och ungdomsarbetspolitik synas, erkännas och värderas för att fungera bäst. Detta förutsätter att ungdomar erbjuds kvalitet och ett tydliggörande av dess värde för ungdomarna själva och för samhället samt begripliga förklaringar av resultaten och effekterna. Även om ingenting på den här listan är nytt så förstärks behoven genom förändrade mönster för informationsinhämtning, dvs. innehåll, värden och resultat ska kunna hämtas snabbt, i enkel form och alltid vara aktuella, och detta skapar nya utmaningar för ungdomsarbete.

Behovet av expertis inom ungdomars liv och att vara observant på ungdomars behov i den digitala eran samt behovet av att reagera på förändringar i förvaltningen och att skapa och vidmakthålla allmänna intressen, är de viktigaste drivkrafterna bakom sökandet efter nya sätt att stödja och utveckla ungdomsarbetet. Konceptet smart ungdomsarbete, som infördes under det estniska ordförandeskapet i EU under 2017, är ett steg mot systematisk kartläggning, beskrivning och skapande av möjligheter som digital teknik kan erbjuda för att utveckla ungdomsarbetet. Data, hantering av data och användning av uppgifter för ungdomsarbete och ungdomsarbetspolitik är ett av de områden som behöver utforskas i detta sammanhang.

Data som driver fram förändringar

Tanken att allt i världen kan ses som data är inte ny⁵, men på grund av den tekniska utvecklingen i samhället har det aldrig funnits mer information om ungdomar i världen som kan registreras och analyseras. Mängden data är enorm och växande, med tanke på att utbudet av källor hela tiden växer, från användning av sociala medier, data från smarttelefoner och data som samlas in av föremål. Att tänka på och förstå allt som data har föranlett företag att börja utnyttja dessa data och göra om hela affärsmodeller. Algoritmisk förvaltning, beslutsmotorer osv. är några av delar av ett nytt, datadrivet tänkande inom företag.

Data, eller snarare användning av data för marknadsintressen och politisk makt, har skapat ett växande behov av att öka medvetenheten och reglera användningen av data. Efter att EU:s dataskyddsförordning trätt i kraft har vissa åtgärder vidtagits. Men det är långt ifrån alla som insett behovet av att överväga och agera för digitala rättigheter. Som Jacob Kornbeck uttryckte det: ”Precis som stater måste sträva efter att behålla så mycket digital suveränitet som möjligt för att kunna skydda sina medborgares digitala rättigheter, så måste medborgarna kunna agera som digitala medborgare. De måste känna till sina rättigheter och ha rätt för att försvara dem.”⁶

⁵ Viktor Mayer-Schönberger & Kenneth Cukier beskrev 2013 detta koncept i sin bok ”Big data. A Revolution That Will Transform How We Live, Work and Think”, men historien har visat hur ord, platser, relationer, känslor osv. blir data, till exempel inom sociologi och statsvetenskap.

⁶ <https://pjp-eu.coe.int/en/web/coyote-magazine/young-europeans-and-digital-activism>

Data och utvecklingen av ungdomsarbete

Att diskutera den potential som data har för ungdomsarbete måste man börja med att utforska de gränser som finns. För det första är inte och allt behöver inte vara kvantifierbart och det som är kvantifierbart är inte automatiskt mer sant än andra sätt att dokumentera, beskriva, reflektera över och utvärdera ungdomsarbete. För det andra är det viktigt att veta att digitala avtryck också är beroende av kontexten och sociala implikationer av denna kontext, dvs. algoritmerna för att analysera och använda data är mänskliga skapelser och påverkas därför av den mänskliga naturen som åsikter, vanor, övertygelser osv. Dessutom behöver datadrivna innovationer inom ungdomsarbetet inte konkurrera med andra sätt för innovation och utveckling, däremot är det frågan om det finns möjligheter att komplettera, berika och stödja där det är nödvändigt och rimligt. Och slutligen är alla diskussioner om data intimt förknippade med integritetsfrågor och etik.

Med tanke på de delar av ungdomsarbete som skulle kunna dra nytta av datadrivna lösningar, skulle de kunna sammanfattas som följande grupper:

<p>BÄTTRE KUNSKAP OM UNGDOMAR:</p>	<p>UNGDOMSARBETETS ORGANISATION:</p>	<p>STÖD FÖR UNGDOMSARBETSPOLITIK:</p>
<p>ungdomars verklighet, behov och åsikter</p>	<p>planera, leverera, dokumentera, visualisera resultat</p>	<p>trender och prediktiva analyser, kopplingar till andra områden</p>

Den avgörande frågan för att kunna göra innovationer genom bättre användning av data är: var och när finns det behov av snabba och automatiska analyser, realtidsanalyser osv. av enorma och mångfacetterade datamängder? För det är just detta som nya och framväxande tekniker för dataanalys kan vara bäst för.

Vilka erfarenheter och möjligheter till lärande kan förbättras för ungdomar inom ungdomsarbete genom utökad analys av deras behov, åsikter och inlärningsmönster? Finns det situationer inom ungdomsarbete när ungdomsledare kämpar med att fatta snabba beslut om nästa steg som ofta bara utgår från personliga erfarenheter eller åsikter från kollegor? Vilka är kunskapsbitarna som behövs när man planerar ungdomsarbete, program och strategier? Detta är några exempel på frågor som kan bidra till att identifiera områden där datadrivna lösningar kan vara användbara.

En annan central fråga, förutom att ställa rätt frågor, är behovet av ett helhetsperspektiv och inte bara att analysera problemet. Alla konkreta verktyg som använder data kommer att behöva skapas och utvecklas med ett helhetsperspektiv på hur data samlas in, hanteras och analyseras i en organisation, ett nätverk av organisationer, lokala

myndigheter och/eller nationell nivå. Det finns en metafor om ekosystem i naturen som används för att beskriva sammankoppling och systemtänkande som behövs för ett smart förhållningssätt till data på alla nivåer. Om ett digitalt ekosystem eller data-ekosystem är något som kan verka skrämmande för organisationer och institutioner inom ungdomsarbete, är metoden om att tillhandahålla och utveckla ungdomsarbete med helhetsperspektiv och som alltid ”känner av, alltid är redo och alltid är lärande” mycket välkänt. Att tillämpa samma för utvecklingen av datadrivna lösningar är en av faktorerna för att öka förtroendet för data och den resulterande analysen. Denna typ av systemtänkande stöds av åtgärder som att skapa europeisk forskningsinfrastruktur som under de kommande 25 åren kommer att ge jämförande longitudinella enkätuppgifter om barn och unga vuxnas välbefinnande⁷.

Slutligen är det för alla intressenter inom ungdomsarbete viktigt att vidta åtgärder för att bli mer medveten om förändringar i samband med data och de möjligheter och risker som analys av dessa medför för ungdomsarbetspolitik och praxis. Det är inte bara relevant för ungdomsarbetsorganisationers förbättrade datahantering och datadrivna lösningar, utan även viktigt för ungdomsarbete för att kunna stödja ungdomars medvetande om sina egna data, deras kritiska förhållningssätt till datadrivna förändringar och deras aktiva digitala medborgarskap.

⁷ Se European Cohort Development Project (ECDP) <http://www.eurocohort.EU/>

Digitalisering inom ungdomsarbete – ett lokalt perspektiv

Merlis Pajustik



ENLIGT EN INTERNATIONELL ENKÄTUNDERSÖKNING om digital teknik använder 1,05 miljoner personer internet i Estland 2018. Detta motsvarar cirka 80% av hela befolkningen. En genomsnittlig est spenderar ungefär sex timmar om dagen uppkopplad på internet via olika anordningar.

(Bestmarketing.ee 2018) Samtidigt är det många ungdomsledare som säger: “Jag tycker att alla digitala lösningar bara ger bekymmer och problem. Jag skulle föredra att leda ungdomen bort från den digitala världen” (Institute of Baltic Studies 2016). Innan vi går närmare in på framtiden och diskuterar de digitala lösningar som redan används och som kan komma att användas, låt oss undersöka hur de digitala möjligheterna för ungdomsarbetet ser ut idag.

Ungdomsarbete i Estland har en standardiserad definition enligt Lagen om ungdomsarbete, vilken säger: “Ungdomsarbete är skapandet av förutsättningar för en mångsidig utveckling åt unga personer vilket ger dem möjlighet till aktiviteter utanför familjen, formell utbildning inom utbildningssystemet för vuxna och frivilligt arbete.” (Lagen om ungdomsarbete 2010) I en ungdomsledares dagliga arbete ingår att organisera ungdomsarbetet, sprida ungdomsrelaterad information och rådgivning, administration och förvaltning, kontakter och kommunikation med allmänheten, säkrandet av en trygg miljö, utveckling av ungdomsarbete och yrkesrelaterad egenutveckling (Institute of Baltic Studies 2016).

I studien “Implementering av IT-lösningar inom ungdomsarbetet” ser vi att många av de metoder som används i Estlands ungdomsarbete kräver fysisk närvaro från både ungdom och ungdomsledare.

Studiens slutsats är huruvida en metod används eller inte beror på om ungdomsledaren anser den som nödvändig för ungdomsverksamheten. I vissa fall är det individuella beslut som gör att en metod används, medan i andra lägen påverkas användningen av kostnaden, t.ex utbildningar, seminarier. Studien pekar på att användandet av digitala lösningar oftast motiveras av tidsbrist, okunskap om vilken lösning som passar bäst, färdigheter och tillgång på digitala anordningar (Institute of Baltic Studies 2016).

Studien tyder på att ungdomsledare främst använder digitala lösningar för att göra verksamheten mer intressant, spännande och engagerande för ungdomarna (Institute of Baltic Studies 2016). Med digitala lösningar eller applikationer menas ett program som tagits fram för specifika uppgifter eller verksamheter. En digital lösning kan också vara en tjänst som skapats genom IT och hjälper till att tillfredsställa behoven för någon viss målgrupp.

För att välja en passande lösning jämförs positiva och negativa aspekter för de olika lösningarna i tre kategorier:

1. Effektivitet för att lösa befintliga problem
2. Kostnad för de resurser som redan används
3. Kapacitet att implementera ett alternativ

I den här artikeln kommer jag föreslå olika visioner för tio olika aspekter (bland annat ovanstående tre kategorier bör också tas i beaktande här):

1. Organisation, administration, ledning av ungdomsarbete
2. Professionell självutveckling, utbildningar eller seminarier
3. Gruppuppgifter, verkstäder, gruppdiskussioner, paneldiskussioner, möten, stödgrupper
4. Spridning av information till ungdomar, rådgivning, individuell vägledning
5. Studieresor, besök på olika organisationer, information om olika yrken
6. Spel, idrottsaktiviteter
7. Delaktighet i beslutsfattande och främjande av medborgarinitiativ
8. Internationellt ungdomsarbete
9. Skapa lösningar för dig själv
10. Utveckla digital kompetens i ungdomen

Organisation, administration och ledning av ungdomsarbete

I framtiden tror jag att transaktioner alltid kommer vara webbaserade och specialiserade, och kommer alltid krävas då dessa är tillgängliga. Vi kommer få se specialister dyka upp som endast fokuserar på verksamheter de är riktigt bra på, dvs. de kommer inte lägga onödigt tankeverksamhet på arbete som de inte kan utföra med en hög grad av sakkunnighet. Jag tycker att individer som arbetar inom liknande projekt bör samarbeta och fokusera på samma målsättningar. I och med alla kommunikationsverktyg

som existerar är geografisk plats inte så viktigt. Vi har kunnat hjälpa till att organisera evenemang 300 km härifrån, eftersom det mesta av vår verksamhet är individuella uppgifter som kan utföras på ett kontor.

Arbete på distans får stöd av statistik, som visar att antalet oberoende specialister eller frilansare i EU:s 28 medlemsstater ökade med 24%, från 7,7 till 9,6 miljoner, mellan 2008 och 2015, enligt de nyaste enkätundersökningarna från IPSE, Association of Independent Professionals and the Self Employed. Detta innebär en genomsnittlig tillväxt på 7,2% per år under loppet av 7 år. (Staffing Industry Analysts 2016) År 2020 förväntas frilansare utgöra 43% av arbetskraften i USA (Nasdaq 2017). 2027 kommer en majoritet av arbetskraften i USA bestå av frilansare (Upwork 2017).

Arbete på distans och ledning av projektgrupper kräver effektiva verktyg för ledning av personalgrupper och projekt. För mig ska ett bra projektledningsverktyg vara gratis, ge möjlighet att kommunicera med projektgruppen och spara interaktioner grupperat efter uppgift. Det går att lägga till filer, uppgifter kan delegeras till gruppens medlemmar, det finns märkning av uppgifter och en kalender som går att använda. Applikationen ska även gå att använda på olika plattformar.

I fallet med ungdomsarbete är Bitrix24.eu ett bra projektledningsprogram. Det ser ut precis som ett klassiskt projektledningsverktyg. Programmet sticker dock ut i och med alla funktioner som finns med i gratisversionen. Trello.com är ett annat program med en lång historia. Det är ett projektledningsverktyg där aktiviteter och uppgifter kan tilldelas på en virtuell anslagstavla och flyttas från en tavla till en annan. Detta är en typ av projektledning som oftast används inom IT och flexibel utveckling. För båda dessa program går det att skapa och visa filer i kombination med flera olika tillval genom Google, vilket gör dem extra användbara. Möjligheten att arbeta samtidigt på flera dokument är den viktigaste aspekten av det virtuella arbetet. Jag anser att Google är bäst på att erbjuda snabb service av hög kvalitet, vilket gör dess produkter extremt bekväma att använda.

Professionell självutveckling, utbildningar eller seminarier

Vissa kompetenser är nödvändiga i vilket jobb som helst, dvs. färdigheter, kunskap, lämpliga personlighetsdrag, attityder, och relevant erfarenhet. Estlands yrkesnorm för ungdomsledare innehåller en förteckning av den kompetens som krävs för att framgångsrikt utföra arbete på området. Kvalifikationer för yrket är ett plus och detta visar att du har de färdigheter och den kunskap som anges i yrkesnormen, vilket gör att detta inte behöver verifieras av arbetsgivaren (Kutsekoda.ee).

På internet finns en mängd utmärkta verktyg för att utveckla sina kunskaper och färdigheter. Populärast är definitivt Youtube.com, som innehåller alla möjliga sorters videoklipp. YouTube är den mest använda hemsidan i världen efter Facebook, med 1,9 miljarder användare varje månad (Dreamgrow.com 2018). Man får dock inga certifikat eller diplom från att titta på YouTube. Det finns dock ett mycket stort antal andra

studiemiljöer på internet som erbjuder diplom efter avslutade studier. En av dessa är Coursera, med 30 miljoner registrerade användare på dess utbildningsprogram i februari 2017. Plattformen erbjöd vid tillfället över 2700 online-utbildningar (Class Central 2017). Det går även att skriva in sig på utbildningar vid Harvard, Stanford eller andra toppuniversitet världen över, gratis eller till rimligt pris. Utbildningar online är ett utmärkt sätt att utveckla sin kunskap och kompetens.

Ett stort problem i det estniska ungdomsarbetet är definitivt det stora antalet ungdomsledare som inte talar engelska. Det finns nästan inga kurser på estniska, vilket gör det nästan omöjligt att lära sig något nytt via en utbildning på nätet. Att få godkänt på utbildningen och ta diplom är en sak, men att ge en innebörd åt materialet och kartlägga det är en annan. Ett flertal digitala verktyg har dock utvecklats i syftet. I Estland finns en sektion på hemsidan Teeviit.ee, *My CV*, där individen kan föra in sina erfarenheter på ett enkelt och övergripande sätt. Än så länge finns ingen verifieringsfunktion, men det går att skriva upp sina meriter, vilket gör verktyget mycket användbart för ansökningar till arbete som ungdomsledare. Tartu stad utvecklar just nu ett projekt som heter *Vöötorav [Jordekorre]*, vilket hjälper till att ge mening åt studier och erfarenheter. Projektet innehåller inlärningsmoment där individen får utvärdera sig själv och få hjälp med att analysera inlärningsprocessen. För *Vöötorav* ligger fokus på att verifiera förekomsten av färdigheter inför anställning. Ett annat utmärkt verktyg för att kartlägga kunskaper och färdigheter är systemet *Openbadges.org*. I det systemet kan användarna hitta på utmärkelser för de färdigheter de lärt sig. Det kan röra sig om mycket enkla färdigheter. Systemet kräver att användaren kan verifiera den färdighet som erhållits.

Ungdomar som deltar i olika fritidsaktiviteter anser att digitala lösningar definitivt kan hjälpa dem att utveckla sig själva i samband med fritidsintresset. Ungdomarna anser att det skulle vara till hjälp för dem att utveckla sina färdigheter och åstadkomma mer på egen hand om de kunde läsa material på nätet eller titta på pedagogiska filmer om sina intressen. (Institute of Baltic Studies 2016)

Skapandet av digitala verktyg användes även i projektet *Juhendaja kohvis [Den portabla instruktören]* från Pühalepa ungdomscenter. För projektet inbjöds specialister till att hålla verkstäder på ungdomscentret. Efter verkstaden tog man fram en digital manual för andra som önskar utföra liknande aktiviteter. En annan möjlighet kan vara att filma verkstaden eller göra en direktsändning, så att de som inte kan närvara fysiskt kan titta hemma eller vid ett senare tillfälle. Detta är särskilt viktigt för praktiska färdigheter.

Grupppuppgifter, verkstäder, gruppdiskussioner, paneldiskussioner, möten, stödgrupper

DigitalYIntro, en internetbaserad informationskurs för ungdomar i Estland, har lett till ökad erfarenhet av webbseminarier och möjligheten att dela upp deltagare i grup-

per eller för sådant grupparbete som formatet stödjer. Erfarenheten visar att ju fler personer som deltar i dessa virtuella verkstäder, desto bättre blir de tekniska förberedelserna och därmed även verkstädernas framgång. En annan möjlighet är att göra fysiska presentationer med hjälp av digitala verktyg. Mitt favoritverktyg för presentationer är Zeetings.com, som kan användas för att skapa olika typer av presentationer. Deltagarna kan även aktivt bidra genom att rösta, utvärdera, svara på flervalsfrågor osv. Naturligtvis går det att använda olika digitala verktyg för grupparbeten, till exempel olika filformat på drive.google.com eller Mindmeister.com, där du kan skapa en gemensam tankekarta i realtid eller i molnet. Padlet.com är definitivt vanligare än så; här går det att skriva ner sina tankar på en virtuell anslagstavla. Fler digitala verktyg för grupparbeten kan lätt räknas upp, men det viktigaste är att hitta rätt verktyg för rätt uppgift och ta fram en lista över de tänkbara digitala verktyg som kan användas. Det är viktigt att förstå att det digitala verktyget inte i sig är målet, utan verktyget ska istället vara ett stöd för gruppens uppgifter och inläring. Men jag har börjat inse att gruppens resultat måste dokumenteras ändå, och därför kan man lika gärna göra det digitalt redan från början.

Spridning av information till ungdomar, rådgivning, individuell vägledning

Som redan nämnts spenderar en genomsnittlig person i Estland ungefär sex timmar om dagen med internetanslutna anordningar. Enligt en studie från OECD 2017 spenderar studenter i Estland cirka 160 minuter online under arbetsdagar och 190 minuter under helgen. Så vad gör esterna online? De använder sökmotorer, sociala medier, spelar spel, tittar på videoklipp och letar efter information om produkter (Bestmarketing.ee 2018). Vi konsumerar hela tiden information. Hur når man ut till ungdomarna? Det kan man ta reda på vid en kurs för ungdomsupplysning. En viktig nyckelprincip här är att information i möjligaste mån ska rikta sig till specifika ungdomar. Bruset från sociala medier tenderar idag att dränka den information som finns. En personlig infallsvinkel är fortfarande det bästa. Detta är en metod som används hela tiden av Google och Facebook, och den information som kanalerna samlar in om oss användare är tillgänglig för alla. Jag tycker att en liknande informationsinsamling bör bedrivas även på lokal nivå, med ungdomarnas och föräldrarnas medgivande, förstås. På så sätt skulle den viktigaste lokalinformationen kunna kommuniceras till ungdomarna. Man måste förstå att målet med ungdomsupplysning är att skapa fler alternativ för ungdomarna genom direkt eller indirekt information om samhällslivet och därmed göra så att de fattar självständiga livsbeslut (Utbildningsdepartementet 2016). Ett tänkbart sätt att sprida information är genom en lokal hemsida för ungdomsupplysning, där användaren själv sätter kriterier för vilken information som ska tas emot.

Hemsidan bör definitivt kopplas till en app på telefonen. Ungdomscentret och gymnasieskolan i Vastseliina har till och med informationsskärmar med ungdomsupplysning för den lokala regionen. Poängen med att sprida den informationen är

att ungdomarna ska veta vilken källa de kan gå till för mer information. Individuell rådgivning kan ske genom Messenger-appen eller Skype. Rådgivning i denna form är extra viktig i de områden där det finns ungdomar som behöver information men det saknas ungdomsledare, till exempel på grund av geografiska lägen. Chattbottar används mer och mer och dessa kan svara på enklare frågor eller inleda ett samtal om det inte finns någon personal som har tid. Chattbottar blir mer och mer populära och jag tror att de snart kommer användas på samtliga områden. De har visat sig vara mest användbara inom dygnet runt kundservice och för att ge snabba och enkla svar samt underlätta kommunikation (Chatbotsmagazine.com 2018).

Studieresor, besök på olika organisationer, information om olika yrken

På YouTube finns över 5000 kanaler som har mer än en miljon prenumeranter. Flest har kanalen PewDiePie med 61 miljoner (Businessofapps.com 2018). Den populäraste YouTube-kanalen i Estland är Life of Boris med över 1,1 miljoner prenumeranter (Geenius.ee 2018).

Livesändningar blir också mer och mer populära. Idag gör smartphones och internet det enkelt att med livesändningar nå ett stort antal människor. En YouTube-kanal är definitivt det bästa sättet att nå ut till ungdomar. Jag tror att samarbete med YouTube kan göra att många viktiga ämnen kan presenteras för ungdomarna. Det är även ett utmärkt tillfälle att presentera organisationer, ordna besök på olika institutioner och presentera olika yrken.

Spel, idrottsaktiviteter

Den berömda ryska psykologen Lev Vygotskij lyfte fram leken som grunden för ett barns utveckling. Leken är en naturlig del av barnets liv. Leken är dock mer än bara tidsfördriv, den är också extremt viktig för barnens känslomässiga och fysiska utveckling. Leken är barnets sätt att lära sig med glädje och utan att riktigt lägga märke det. I leken får barnet uppleva olika situationer och känslor. Leken är visserligen inte "på riktigt", men de känslor som uppstår i leken är både på riktigt och väldigt lärorika (Perekool.ee 2018).

Tävlingar inom spelvärlden på internet är en växande trend. 3877 turneringar äger rum varje år och 13 576 aktiva spelare runt om i världen deltar i tävlingarna online. 54% av spelarna spelar något spel där även andra spelare är involverade. 53% av spelarna spelar spel som umgängesform med kompisar. 42% av spelarna tycker att spelen är ett sätt för dem att umgås med familjen (Bigfishgames.com 2017). TV-spel kan lätt betraktas som rent skadliga, men verkligheten är inte riktigt så enkel. Jag skulle vilja beskriva några av spelandets positiva aspekter. TV-spel hjälper till att utveckla problemlösningsförmågan, då detta är en stor del av spelen. Spelen utvecklar kreativiteten och blir allt mer sociala genom möjligheten att kommunicera med andra spelare (Storypick.com 2015).

Detta är bara några exempel på TV-spelens fördelar. Digitala verktyg kan även kopplas till aktiviteter i verkligheten. På en verkstad i Vastseliina, vars tema var appar för smarttelefoner, fick deltagarna bygga ett *tjuv och polis*-spel baserat på GPS och spelarna fick välja roll på telefonen och slåss mot sina motståndare. I spelet ingick att förflytta sig i den fysiska världen. Fysisk förflyttning i spel är även en del av spelet Pokémon Go. Utmaningar av olika slag är extremt populära. Utmaningen Endomondo är ett bra tillfälle för tävling inom idrott och motiverar till mer fysisk aktivitet.

Delaktighet i beslutsfattande och främjande av medborgarinitiativ

Inkludering innebär att informera berörda parter, samråda med dem och ge dem delaktighet. Målet med inkludering är att fatta bättre beslut med större uppskattning från samhället genom större delaktighet från ideell, privat och offentlig sektor där beslut förbereds och fattas (Noortekogud.ee).

Olika digitala lösningar kan användas för att inkludera intressenter. En tumregel är att all information som är relevant för beslutsfattandet oftast finns tillgänglig på olika hemsidor och att beslut även läggs upp på internet där alla kan se dem. Det är mycket svårare att nå ut till en intresserad part och ta reda på deras åsikt. Det lättaste sättet är definitivt att skicka ut en enkät och hoppas att mottagarna svarar på frågorna. Det finns även intressenter bland de som deltar i seminarier och konferenser, och dessas åsikt är lättare att mäta med hjälp av olika verktyg, till exempel Mentimeter och Eventeca.com.

Men hur går det till då man ska inkludera ett helt lokalsamhälle? För dem måste det finnas ett inre behov av delaktighet. Inkluderingsmodellen är enkel, dvs. man skapar ett behov av delaktighet och använder ett tekniskt verktyg för åsiktsinsamling, vilket följs av dataanalys. I ungdomscentren är det många av ungdomarna som använder centrets Wi-Fi. För att skapa ett behov går det till exempel att skapa en inloggningsmiljö för internet, där ungdomarna måste svara på en fråga och ge sin åsikt i något ämne för att kunna logga in på internet. Man kan även använda en färdig miljö och låta målgruppen besvara frågorna på sidan. Ett sådant verktyg är den internationella webbmiljön OPIN.me. Detta är en miljö som är särskilt utformad för att samla in ungdomars idéer och åsikter. Det enklaste verktyget för att ta reda på åsikter är en Google-enkät, som är väldigt lätt att göra. Analys av svaren kan göras därefter.

Internationellt ungdomsarbete

Internationellt ungdomsarbete innebär att skapa möjligheter för ungdomar att uppleva internationellt samarbete och kulturöverskridande inlärning (Tugila.ee). Naturligtvis kan inga digitala verktyg verkligen förmedla upplevelsen av en annan kultur, eftersom länderna och de digitala miljöerna skiljer sig så mycket åt, men digitala lösningar kan dock ge en viss känsla av atmosfären. Ett sådant verktyg är eTwinning.net. ETwinning är en virtuell sammanslutning för europeiska skolor, och fungerar även som

en arbetsmiljö för skolpersonal, t.ex lärare, rektorer och bibliotekarier som arbetar i olika europeiska länder. Deltagande skolor har valt att gå med i en av Europas mest spännande gemenskaper för kommunikation, samarbete och gemensamma projekt. Gymnasieskolan i Vastseliina har till exempel hittat partnerklasser för att aktivt kommunicera med varandra och utbyta erfarenheter. Jag ser även detta som ett utmärkt tillfälle för ungdomscentren och ungdomsarbetet att upprätta relationer och utbyta erfarenheter samt i förlängningen organisera utbyten mellan ungdomar.

Skapa lösningar för dig själv

Varje år bildas fler och fler fritidssällskap för programmering i Estland. Jag tror att programmering kommer bli en av de viktigaste grundkunskaperna för en ung människa i framtiden. Redan idag finns flera verktyg som underlättar programmeringen. Att programmera innebär att skapa ett maskinspråk som hjälper till att lösa ett problem. Problemlösning är ingenting speciellt. Om ditt rum behöver städas så är det ett problem som måste lösas. Vi agerar och städar rummet. Ibland kan problem lösas med hjälp av programmering. Ett bra exempel är verkstaden för smartphone-appar i Vastseliina. Studenternas viktigaste informationsbehov har att göra med lektionstider, scheman, lunchinformation på skolan osv. Därför programmerade vi en smartphone-app i Appybuilder.com och löste informationsproblemet genom att göra informationen mer lättillgänglig för ungdomar. Och det behöver inte sluta med appar till telefonen.

Det är viktigt att förstå att de applikationer som beskrivs här, liksom alla digitala verktyg, inte är ett mål i sig utan ett sätt att lösa något problem eller underlätta någon aktivitet. Ungdomsarbete är och förblir en mellanmännisklig aktivitet som aldrig kan ersättas av digitala lösningar. Dessa kan endast användas för att höja kvaliteten på arbetet.

Vikten av att utveckla digital kompetens

Estland har tagit fram ett prognosystem, OSKA, för arbetskraft och behov av specifika färdigheter. Systemet ska svara på frågor om hur många personer och vilka färdigheter det finns behov av på arbetsmarknaden idag och i framtiden, liksom hur dessa färdigheter ska förvärfvas (Personaluudised 2016).

Den första rapporten visar på att arbetsmarknaden kommer minska med 49 000 personer mellan 2015 och 2024. Vi behöver hitta en lösning för att ersätta alla dessa människor. En möjlighet är massinvandring, eller att ersätta dem med maskiner och robotar. Rapporten preciserar att den minskade arbetskraften främst påverkar enklare och mer rutinmässiga arbetstillfällen, som kan ersättas av maskiner. Efterfrågan på arbetskraft ökar främst på specialister med masterexamen, särskilt inom naturvetenskap (Pärna 2016).

Om vi tar hänsyn till att nästan alla arbetstillfällen är teknikrelaterade, så blir det enda alternativet att utbilda många fler människor i teknik och naturvetenskap. Det är

viktigt att våra barn vänjer sig vid att arbeta och samexistera med tekniken redan nu, eftersom den är vår framtid. Ungdomsledare kan göra viktiga bidrag i att introducera tekniken genom att hela tiden använda tekniska hjälpmedel i sin verksamhet. Den viktigaste uppgiften för en ungdomsledare är att bygga en förståelse för att digitala verktyg är till för att skapa ett bättre liv och ska inte överanvändas i underhållnings-syften. Det är viktigt att tänka på vilka färdigheter en ungdomsledare bör utveckla hos ungdomarna genom verksamheten. Här är det viktigt att ta hänsyn till rapporten *Future Work Skills 2020*, som publicerades redan 2011 och lyfter fram flera centrala färdigheter för framtiden, liksom *Digital Competence Framework 2.1*, som lyfter fram fem olika kompetenser.

REFERENSER:

- Bestmarketing.ee (1.3.2018)** Suur uuring: eestlased internetis ja sotsiaalmeedias aastal 2018. [Stor enkätundersökning: Ester på internet och sociala medier 2018] <http://www.bestmarketing.ee/uudised/2018/03/01/suur-uuring-eestlased-internetis-ja-sotsiaalmeedias-aastal-2018>
- Bigfishgames.com (5.4.2017)** 2017 Video Game Trends and Statistics – Who’s Playing What and Why? <https://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/>
- Businessofapps.com (1.6.2018)** YouTube Revenue and Usage Statistics. <http://www.businessofapps.com/data/youtube-statistics/>
- Chatbotsmagazine.com (17.3.2018)** Chatbot Report 2018: Global Trends and Analysis. <https://chatbotsmagazine.com/chatbot-report-2018-global-trends-and-analysis-4d8bbe4d924b>
- Class Central (31.12.2017)** Coursera’s 2017: Year in Review. <https://www.class-central.com/report/coursera-2017-year-review/>
- Departementet för utbildning och forskning (2016)** Estonian Youth Work Strategy 2006–2013. http://www.youthpolicy.org/national/Estonia_2006_Youth_Work_Strategy.pdf
- Dreamgrow.com (2.8.2018)** Top 15 Most Popular Social Networking Sites and Apps [August 2018] <https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/>
- Geenius.ee (8.1.2018)** Edetabel: need on Eesti kõige suuremad YouTube’i kanalid. <https://geenius.ee/uudis/edetabel-eesti-suurimad-youtubei-kanalid/>
- Institute of Baltic Studies (2016)** Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös uuringuaruanne [Implementing IT solutions in youth work, study report] <https://www.ibs.ee/wp-content/uploads/Infotehnoloogiliste-v%C3%B5imaluste-rakendamine-noorsoot%C3%B6%C3%B6s-uuringuaruanne.pdf>
- Kutsekoda.ee (Estlands kvalifikationsmyndighet, 2018)** Kuidas saab kutsesüsteem toetada sinu tegevust? <https://www.kutsekoda.ee/et/kutsesysteem/tutvustus/kutsesysteemiolulisus>
- Lagen om ungdomsarbete (2010)** <https://www.riigiteataja.ee/akt/NTS>

Nasdaq (14.6.2017) The Gig Economy: 2020 Freelance Workforce Predicted To Rise To 43%. <https://www.nasdaq.com/goo/article/the-gig-economy-2020-freelance-workforce-predicted-to-rise-to-43-cm803297?i10c.encReferrer=&i10c.ua=1&i10c.dv=14>

Noortekogud.ee (2018) Mis on kaasamine? <https://noortekogud.ee/mis-on-kaasamine/>

Perekool.ee (2018) Kairi Koolme: Mäng – lapse arengu alus. <https://www.perekool.ee/artiklid/mang-lapse-arengu-alus/>

Personaliuudised (4.5.2016) Tööjõu ja oskuste vajaduse prognoosisüsteem OSKA räägib tulevikutööst. <http://www.personaliuudised.ee/uudised/2016/05/04/toojou-ja-oskuste-vajaduse-prognoosisusteem-oska-raagib-tulevikutoost>

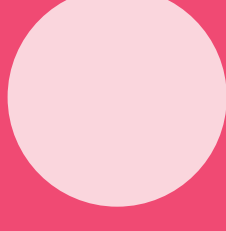
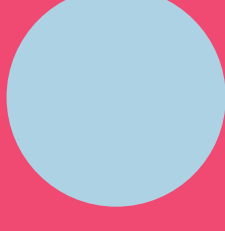
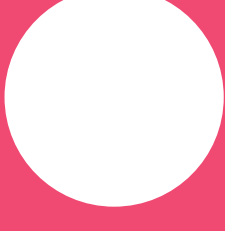
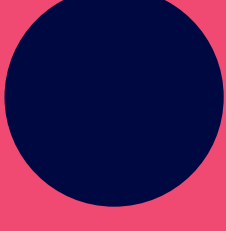
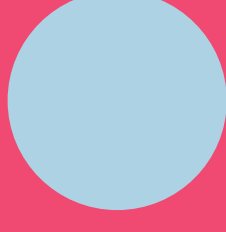
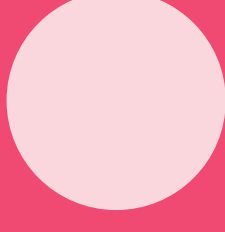
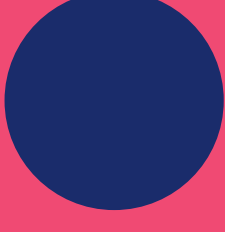
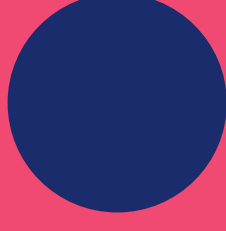
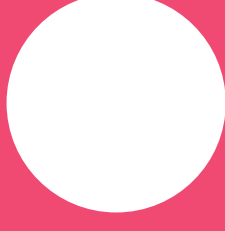
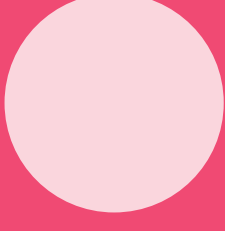
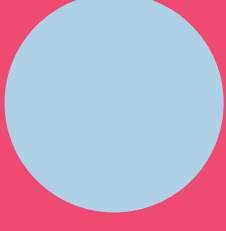
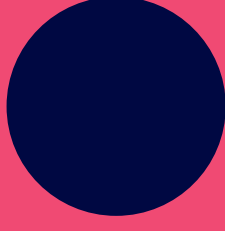
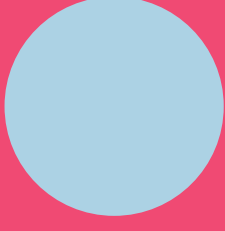
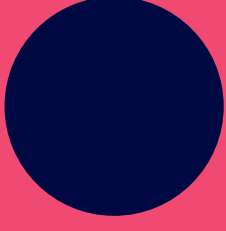
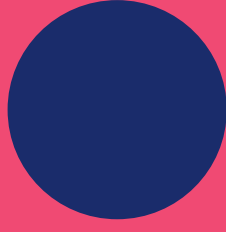
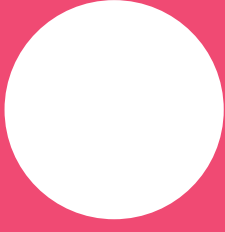
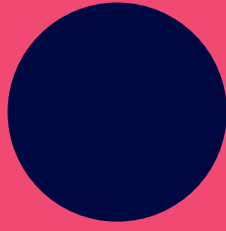
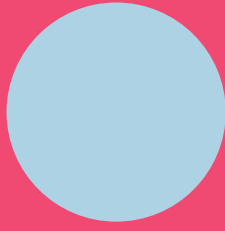
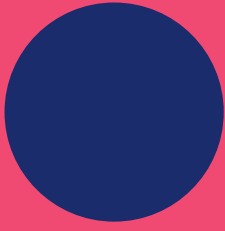
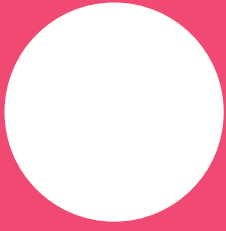
Pärna, Ott (2016) Töö ja oskused 2025. <http://oska.kutsekoda.ee/wp-content/uploads/2016/04/Tulevikutrendid-1.pdf>

Staffing Industry Analysts (10.06.2016) EU – Number of freelancers grows by 24% in 7 years. <https://www2.staffingindustry.com/eng/Editorial/Daily-News/EU-Number-of-freelancers-grows-by-24-in-7-years-38211>

Storypick.com (16.10.2015) 14 Reasons Why Playing Video Games Is Actually Very Good For You. <https://www.storypick.com/video-games-is-good-for-you/>

Tugila.ee (2018) <https://tugila.ee/noorsootoo/rahvusvaheline-noorsootoo/>

Upwork (17.10.2017) Freelancers predicted to become the U.S. workforce majority within a decade, with nearly 50% of millennial workers already freelancing, annual “Freelancing in America” study finds. <https://www.upwork.com/press/2017/10/17/freelancing-in-america-2017/>



Författare

VILLE ALIJOKI jobbar på Yle, Finlands public service-mediebolag, som ansvarig producent i webbutvecklingsteamet för avdelningen Yle Asia och vid den finskspråkiga webbredaktionen Yle Oppiminen.

AIRI-ALINA ALLASTE har en doktorsexamen från Helsingfors universitet och är idag professor i sociologi på Tallinns universitet och adjungerad professor vid Åbo Akademi. Hon är medlem i styrande organ för flera forskningsnätverk, bland annat europeisk viceordförande i nätverket för ungdomssociologi på internationella sociologiska föreningen RC34. Hennes forskning och undervisning fokuserar på ungdomsrelaterade frågor, inkl. livsstil, ungdomskulturer, delaktighet, rörlighet och informellt lärande.

PANU ARTEMJEFF är sociolog med specialisering i antidiskrimineringspolitik. Han jobbar på justitieministeriet i Finland som specialsakkunnig vid enheten för demokrati, språk och grundläggande rättigheter.

MAI BEILMANN (fil.dr. i sociologi) är forskare i sociologi vid institutet för samhällskunskap, universitetet i Tartu, Estland. Hennes forskningsintressen innefattar socialt kapital, socialt förtroende, kulturella värderingar, medborgarengagemang och ungdomsstudier. Hon har bidragit till ungdomsforskningen genom olika forskningsprojekt som främst fokuserar på ungdomsarbete och ungdomsledare, utbildningsmässiga ojämlikheter, ungdomars medborgardeltagande och ungdomspolitik.

MIKKO DUFVA är ledande prognospecialist på Sitra. I sitt arbete utforskar han framtidens utveckling, tecken i tiden och bilder av framtiden. Mikko har stor erfarenhet av framtidsprognoser och en doktorsexamen i vetenskap (teknik) om skapandet av framtidsinsikter och systemiska prognoser.

VERONIKA KALMUS (fil.dr. i sociologi) är professor i sociologi vid institutet för samhällskunskap, universitetet i Tartu, Estland, där hon undervisar i samhällsvetenskaplig forskningsmetodik samt samhälle, media och kultur. Hennes forskning fokuserar på (politisk) socialisering, generationer och mellan relationer mellan generationerna, barns internetanvändning, social och personlig tid och kulturella värden och mentala strukturer.

KAIDO KIKKAS (fil.dr.) är docent vid Tallinns tekniska universitet (TalTech). Hans akademiska intresseområde ligger inom ett brett spektrum av sociala och etiska frågor inom teknik (från tillgänglighet till fri programvara och öppen källkod till informationssäkerhet). Han arbetar även som oberoende konsult inom dessa områden.

MEELIS KITSING är forskningschef vid Foresight Center inom Estlands riksdag och professor vid Estonian Business School. Tidigare tjänstgjorde han som rådgivare vid den estniska regeringens strategiavdelning och som chef för ekonomisk analys vid Estlands ekonomi- och kommunikationsdepartement. Hans huvudsakliga forskningsfält är den politiska ekonomin vid förvaltning av halvoffentliga nyttigheter.

ANNE KIVIMÄE är chef för dataprojekt vid estniska ungdomsarbetscentret. Hon har arbetat mer än 14 år vid utbildnings- och forskningsdepartementet, varav 11 år som generaldirektör för ungdomsfrågor. Hon har under många år varit involverad i EU-samarbete inom ungdomsområdet och i samarbetet om ungdomar i Europarådet. Anne undervisar också vid University of Tartu Narva College.

MICHAEL LAAKASUO är postdoc-forskare i kognitionsvetenskap på Helsingfors universitet, och fokuserar på moralförhållandet mellan människor och artificiell intelligens i situationer där artificiell intelligens fattar beslut om människans välfärd.

HEIKKI LAUHA arbetar som planeringshandläggare vid Verke, det nationella kompetenscentret för digitalt ungdomsarbete i Finland. Hans huvudsakliga expertis ligger inom digitaliseringen av samhället och den strategiska utvecklingen av digitalt ungdomsarbete.

BIRGY LORENZ (fil.dr.) är forskare vid Tallinns tekniska universitet (TalTech). Hon är ansvarig för kursen mänskliga aspekter inom cybersäkerhet och CyberOlympics-projektet med huvudmålet att hitta unga talanger inom cyberförsvar och öka medborgarnas medvetenhet om den digitala världen. Hon är grundare av och styrelseledamot i estniska informatiklärarförbundet.

YRJÖ LÄNSIPURO har en bakgrund inom journalistik och offentlig diplomati. Han är före detta ordförande för den finska Internet Society, och har varit volontär vid ICANN i tio års tid. Idag fungerar han som kontaktperson mellan dess At-Large och Governmental Advisory Committee.

PILVI NUMMI är arkitekt. Hon förbereder sin avhandlingsforskning om bruk av sociala medier i stadsplanering för Aalto-universitetet. Hon har cirka 10 års erfarenhet av kommunal planläggning och arbetar för närvarande som specialist på miljöministeriet med ämnen som har att göra med digitalisering och elektroniskt deltagande.

KATI NÕLVAK är chefsexpert vid Estlands ungdomsarbetscenter. Hon är en av författarna till det smarta ungdomsarbetskonceptet och hennes huvuduppgift är att främja det i Estland. Hon valdes även in i det lokala parlamentet vid 2017 års kommunalval och är vice ordförande för utbildnings- och ungdomsarbetsutskottet. Just nu gör hon sin magisterexamen inom utbildningsteknik vid Tallinns universitet.

TUOMAS PAASONEN arbetar med arbetskultur och socialt ansvarstagande på Futurice. Våren 2018 ledde han projektet Peace Machine, som utforskade rollen för artificiell intelligens i innovationer för fred.

MARKUS PACKALÉN är pedagog från Uleåborg. I sitt arbete som lärare och tränare på lärarkurser utvecklar och sprider han idéer om teknisk pedagogik, innovationsutbildning och makerkulturen.

MERLIS PAJUSTIK är aktiv ungdomsledare som till vardags arbetar på ungdomscentret i Vastseliina och även sitter i styrelsen för den estniska paraplyorganisationen för öppna ungdomscenter. Han har deltagit i ett flertal projekt och utbildningar om ungdomsarbete. Merlis är även ERYICA-instruktör och en av föreläsarna på de två DigitalYIntro-utbildningar som hållits i Estland.

JUSSI PYYKKÖNEN är kunskapsmanagementkonsult (www.seugolaid.fi) och expert på offentlig upphandling (www.ptcs.fi). Han utvecklar tekniska lösningar och modeller för management och konsekvensutvärdering för organisationer som We Foundation, arbets- och näringsministeriet och Helsingfors stad.

KARI SAARI är doktor i sociologi och han har studerat ungas aktivism, samhällsliga mönster, etniska relationer, nationalitet och relationen mellan polisen och medborgarna i Finland. Han har skrivit mer än 35 vetenskapliga artiklar och monografier. För tillfället arbetar Saari som forskare på yrkeshögskolan XAMK i Sydöstra Finland, inom ett forskningsprojekt som undersöker medborgerliga konstellationer. Projektet finansieras av Finlands Akademi.

EDGAR SCHLÜMMER är föreståndare för Estlands centrum för ungdomsarbete – Nationellt centrum för ungdomspolitik och ungdomsarbete. Han har över 16 års erfarenhet av ungdomspolitik och ungdomsarbete i Estland. Idag ansvarar han för de viktigaste nationella programmen på området ungdomsarbete och är aktivt engagerad i internationellt samarbete inom ungdomsarbete och ungdomspolitik.

MARJAANA TOIMINEN har tidigare arbetat i mediebranschen som vd och chefredaktör. Nu jobbar hon som företagare och senior advisor med fokus på digitalisering och arbetets framtid. Hon har bl.a. skrivit Sitra-rapporten Välähdyksiä tulevaisuudesta och gett ut podcasten Steal my job. Hon erbjuder coaching i bl.a. ledarskap i branscher under omvälvning och i framtidens arbetsidentitet.

HEIKI VIISIMAA leder Estlands nationella ungdomsråds program för deltagande. Hans huvudansvar är att utveckla ungas möjligheter till deltagande på lokal nivå och att stödja arbetet där man försöker skapa nya ungdomsråd samt att distribuera finansiering för projekt vars målsättning är att aktivera och engagera ungdomar. Han har erfarenhet av att jobba inom olika ungdomsorganisationer och han har en magisterexamen i Internationella relationer från Universitetet i Tartu.

Digitalisering och ungdomsarbete

HUR FÖRÄNDRAR DIGITALISERINGEN vårt samhälle? Vilken är den viktigaste tekniska utvecklingen eller ”megatrender” som vi alla bör vara medvetna om? Hur kommer denna utveckling att påverka ungdomar och deras framtid?

”Digitalisering och ungdomsarbete” syftar till att ge nya perspektiv på digitalisering och teknisk utveckling inom samhället genom att närma oss ämnet genom fyra huvudteman: färdigheter och kompetenser, delaktighet och engagemang, jämlikhet och bättre tillväxt och livskvalitet. Målet är att understryka digitaliseringens tekniska, sociala och kulturella effekter i fråga om ungdomar, och att kartlägga och hantera de möjligheter och risker som hör ihop med den tekniska utvecklingen i samband med detta. Boken belyser också begreppen digitalt och smart ungdomsarbete, och hur de kan hjälpa till att utnyttja möjligheterna och övervinna nuvarande och framtida utmaningar som ungdomsarbete står inför.

Boken är en samling artiklar från 23 författare från Estland och Finland. Artiklarna är skrivna av experter inom olika områden såsom konstruktion, framtidsstudier, pedagogik, sociologi, kognitionsvetenskap, dataanalys och stadsplanering. Publikationen har framställts och redigerats gemensamt av Verke, det nationella kompetenscentret för digitalt ungdomsarbete i Finland och Estlands ungdomsarbetscenter (EYWC).

Boken riktar sig till yrkesverksamma och volontärer som arbetar med unga människor, och chefer, beslutsfattare och offentliga tjänstemän inom ungdomsarbete. Den är också lämplig för alla som är generellt intresserade av digitaliseringen av samhället.

Finland

ISBN 978-951-9245-56-0

ISBN 978-951-9245-57-7 (pdf)

Estland

ISBN 978-9949-7332-3-1

ISBN 978-9949-7332-4-8 (pdf)