

OKTOBER 2022

EN FREM TID

En foreløbig undersøgelse af, hvordan vi bør og kan forholde os til fremtidens teknologiske virkelighed.

Denne rapport har til hensigt at skærpe og kvalificere, hvordan vi som samfund, i bedst muligt omfang, tilgår forholdet mellem unge, fremtiden og teknologi.

#1 Vi skal anerkende, at det er en af vores fornemmeste opgaver - i en teknologisk verden - kontinuerligt, at udvikle, arbejde med og undersøge vores sprog for, hvordan vi forstår nutiden og fremtiden i lyset af den teknologiske udvikling.

#2 Vi skal betragte det som en nødvendighed, at vi, gennem samtale og samarbejde, gensidigt forpligter os på at skærpe vores forståelse af teknologiske visioner og faldgrupper.

#3 Vi skal insistere på, at vores viden er dynamisk og ikke statisk, og at ingen konklusioner nødvendigvis er kategoriske.

#4 Vi må spørge os selv, om udfordringerne, vi ser, er specifikt knyttet til teknologien, eller om det er et produkt af udfordringer, som også findes udenfor teknologien.

#5 Vi skal være opmærksomme på, hvilke normer vores sprog opstiller, og om vi ender med at ophøje dét at være hhv. teknofil eller teknofob, som noget bedre eller værre end det andet.

#6 Vi skal gøre os selv og andre bevidste om vores demokratiske og politiske magt i relation til tech-industrien.

#7 Vi skal se unge, som nogle der har særlige ekspertise, når det kommer til at forstå, handle og bruge teknologier.

- I. Indledning
- II. Et kollektivt sprog
- III. Teknologisk dannelse og socialisering
- IV. Fremtidigt arbejde og undersøgelse

HVORDAN SER



FREMTIDEN UD?



Billederne på denne side af skabt i sammenspillet mellem et AI-værktøj og unge i aldersgruppen 15-18 år.

AI-værktøjet er et open source værktøj (Crayion), der giver brugere mulighed for at skabe visuelle repræsentationer af ord.

Disse billeder er udvalgt og skabt i grupper af fem unge, der ud fra ni billeder valgte ét billede - alle skabt af ord, der for dem, beskriver fremtiden om ti år.

INDLEDNING

Fremtiden er noget, som lever i os alle sammen gennem de forestillinger, vi gør os - det er ikke et fjernt fænomen i horisonten. Vi skal turde tale om fremtiden, og hvor vi ønsker, at den skal bevæge sig hen.

Danske unge er pionerer, når det kommer til teknologi. Vi tager nye platforme og værktøjer til os, og vi udfordrer grænserne for, hvad ny teknologi kan og skal.

Gennem det næste år vil UNGDOMSBUREAUET undersøge og eksperimentere med forholdet mellem XR-teknologi, fremtiden og unge. Herunder forsøge at nuancere og dissekere potentialer, spørgsmål og opmærksomhedspunkter, som fremtidens XR-teknologier rummer.

XR-teknologi er den samlede paraplybetegnelse, der dækker over alle teknologier, der skaber forbindelser og udvidelser af virkeligheden - herunder hhv. AR, VR og MR. XR-teknologier repræsenterer derfor også betegnelsen Metaverset.

Denne rapport belyser to aspekter eller paradokser i relation til XR-teknologier, unge og fremtiden:

I: Rapporten peger på, hvordan der inden for rammerne af teknologi, demokrati og unge eksisterer afgørende spørgsmål i relation til sproglig kapacitet og agency i funktionel og kritisk forstand. Funktionel - fordi vi kontinuerligt skal forholde os til brugen af de nye teknologier, som fremtiden rummer. Kritisk - fordi der er behov for et refleksionsrum, kollektivt og individuelt, for at vi kan forstå teknologiens påvirkning på den verden, vi lever i.

II: Ydermere belyser rapporten, hvordan vi ofte overser unge, når det kommer til teknologiske spørgsmål. Politisk har Danmark en ambition om, at vi skal være i front, når det kommer til digitalisering og teknologi, og netop derfor er det afgørende, at vi insisterer på, at unge skal være med til at forme fremtidens teknologiske virkelighed. Det er afgørende, at unge bliver centrale aktører i de samfundsmæssige forberedelser til XR-teknologier og Web3 i højere grad end, hvad tilfældet var med Web2.

Med Web2 refereres der til den del af internettet, som har særligt fokus på at skabe relationer på tværs (eksempelvis sociale medier).

Web3 repræsenterer i modsætning hertil et øget fokus på decentralisering, co-creation, co-ownership (eksempelvis blockchain og Token-økonomi), og desuden følger der med udviklingen af web3 nye brugeroplevelser, der udviser skillelinjen mellem det digitale og fysiske.

HVAD ER DET VÆSENTLIGSTE I FORBINDELSE MED UDVIKLINGEN AF XR-TEKNOLOGIER?

23%

At vi er åbne og nysgerrige

31%

At vi politisk regulerer techindustrien

38%

At forståelsen af XR bliver udbredt og almenkendt

At vi skaber klare rammer for vores dataetiske rettigheder

At vi tør eksperimentere og lege med de muligheder, som XR giver

46%

At ingen virksomheder får direkte monopol på XR-teknologier

At vi sørger for, at ingen borgere bliver hægtet af fremtidens teknologier

At vi udfordrer, hvordan teknologier skaber ekkokamre for vores sociale liv

At vi skaber nye sociale normer for, hvordan vi interagerer med hinanden

UDFORDRING

Vi mangler et kollektiv sprog i
civilsamfundet, kulturen og det
politiske system, som formår at
rumme nutidens og fremtidens
teknologi

ET KOLLEKTIVT SPROG

Det er bredt anerkendt i dag, at vi politisk og som civilsamfund har været for langsomme til at reflektere over og regulere på udviklingen af Web2, og kollektivt forholde os kritisk til de konsekvenser udviklingen har haft på vores medielandskab, demokratiske samtale og ikke mindst kulturliv.

Denne dynamik kan beskrives gennem Moores lov, der beskriver teknologiens eksponentielle udvikling. I modsætning til teknologien indeholder demokratiet - i kraft af sin dialog, nysgerrighed og forhandlinger - elementer af træghed, der står i kontrast til den kontinuerligt stigende udvikling af teknologier. En dynamik der ofte resulterer i, at vores kollektive forståelse og handlekraft halser bagud.

Det er bidende nødvendighed, at vi løbende forsøger at skabe et kollektivt sprog, som gør det muligt for os at begribe, hvad vi endnu ikke kender. Begreber som XR-teknologier kan fremstå abstrakte og svære at tage og føle på, og det betyder, at spørgsmål om ejerskab, rettigheder og normer bliver yderligere kompliceret at forholde sig til.

Vi må ikke gentage de samfundsmæssige fejl fra udviklingen af Web2. I stedet bør vi se det, som en af vores fornemmeste opgaver, at gå kritisk, undersøgende og nysgerrigt til værks, når det handler om tech-industriens nye ideer og visioner.

#1 Vi skal anerkende, at det er en af vores fornemmeste opgaver - i en teknologisk verden - kontinuerligt, at udvikle, arbejde med og undersøge vores sprog for, hvordan vi forstår nutiden og fremtiden i lyset af den teknologiske udvikling.

Den opgave, som vi bør og skal påtage os, kræver, at vi styrker samarbejdet og samtalen på tværs af det politiske system, civilsamfundet og tech-industrien. Hvis vi tidligt forsøger at begribe teknologiens indvirkning på samfundet, kan vi være med til at definere og udvikle dens potentialer. Sideløbende med at organisationer og udviklere arbejder på forskellige enkelte del-teknologier, skal vi kollektivt samarbejde om at forholde os til de muligheder og udfordringer, der opstår - både i de enkelte dele og i helheden.

Visionen, om at bygge bro mellem demokrati og teknologisk udvikling kræver, at vi har fokus på adgang til viden hos forskellige aktører. Eksempelvis må vi spørge: Hvilken forudsætning politikere og civilsamfund har til - på en kvalificeret måde - at indgå i samtalen om XR-teknologi? og insistere på at skabe et fundament af viden og kendskab til xr-teknologi, som kan udbredes i samfundet. Her spiller medier, uddannelses- og kulturtilbud igen en afgørende rolle.

#2 Vi skal betragte det som en nødvendighed, at vi, gennem samtale og samarbejde, gensidigt forpligter os på at skærpe vores forståelse af teknologiske visioner og faldgrupper.

Viden, kendskab og gennemsigtighed spiller en afgørende rolle for muligheden for at indgå i samtaler om XR-teknologi. Derfor er det vigtigt, at vi forholder os til, hvilke fortællinger der i øjeblikket eksisterer i samfundet og i hvilket omfang, vi reproducerer dem. Hvis vi eksempelvis konstruerer en kollektiv sandhed om, at digitale platforme primært skaber ekkokamre eller had, må vi vedvarende undersøge, om denne sandhed stemmer overens med nye undersøgelser og forskning på området. Det stiller krav til, at vi anerkender, at vores viden ikke er statisk men dynamisk.

#3 Vi skal insistere på, at vores viden er dynamisk og ikke statisk, og at ingen konklusioner nødvendigvis er kategoriske.

Vi må ikke betragte enkelte konklusioner, som endegyldigt kategoriske for vores forståelse. Der eksisterer forskning, som peger i forskellige retninger, når det f.eks. kommer til sociale mediers bidrag til polarisering og ekkokamre. Selvom der ikke eksisterer endegyldige svar, må vi tage forbehold for, at mennesker handler og udtrykker sig på baggrund af egne verdensbilleder.

Case: Teknologiuudviklingen som bueskydning

I forbindelse med vores tilstedeværelse på Ungdommens Folkemøde, afholdte vi - i samarbejde med Institut for Fremtidforskning - pop-up-aktiviteten 'The Polak Game'. (Se eksempel på næste side)

I forbindelse med aktiviteten beskrev en deltager, hvordan de ser vores omgang med teknologi ud fra et metafor om bueskydning.

Pointen er, at vi bliver nødt til at trykteste nye idéer og teknologier, førend vi rent faktisk forstår følgevirkninger af dem i praksis. For at pilen - eller teknologien - kan få fremdrift, så kræver det, at vi bruger kræfter på, at trække den ud, håndtere den og sigte, førend de for alvor kan komme ud og flyve. Med andre ord beskriver metaforen, hvordan vi må forsøge at forudse teknologiens indvirkning ved, at vi konstant lægger kørerplader, alt i mens vi kører.

Derfor bør vi, i demokratiets tegn spørge, hvordan vi - både digitalt og fysisk - sikre, at vi kollektivt får udfordret og nuanceret vores forståelser af den eksisterende kompleksitet. Med andre ord er spørgsmålet og udfordringerne ikke nødvendigvis koblet til sociale medier og teknologi, men i lige så høj grad til samfundet i sin helhed - og måske diskussionen og retorikken i relation til den teknologiske udvikling blot er et udtryk for et symptom på underlæggende udfordringer i samfundet.

#4 Vi må spørge os selv, om udfordringerne, vi ser, er specifikt knyttet til teknologien, eller om det er et produkt af udfordringer, som også findes udenfor teknologien.

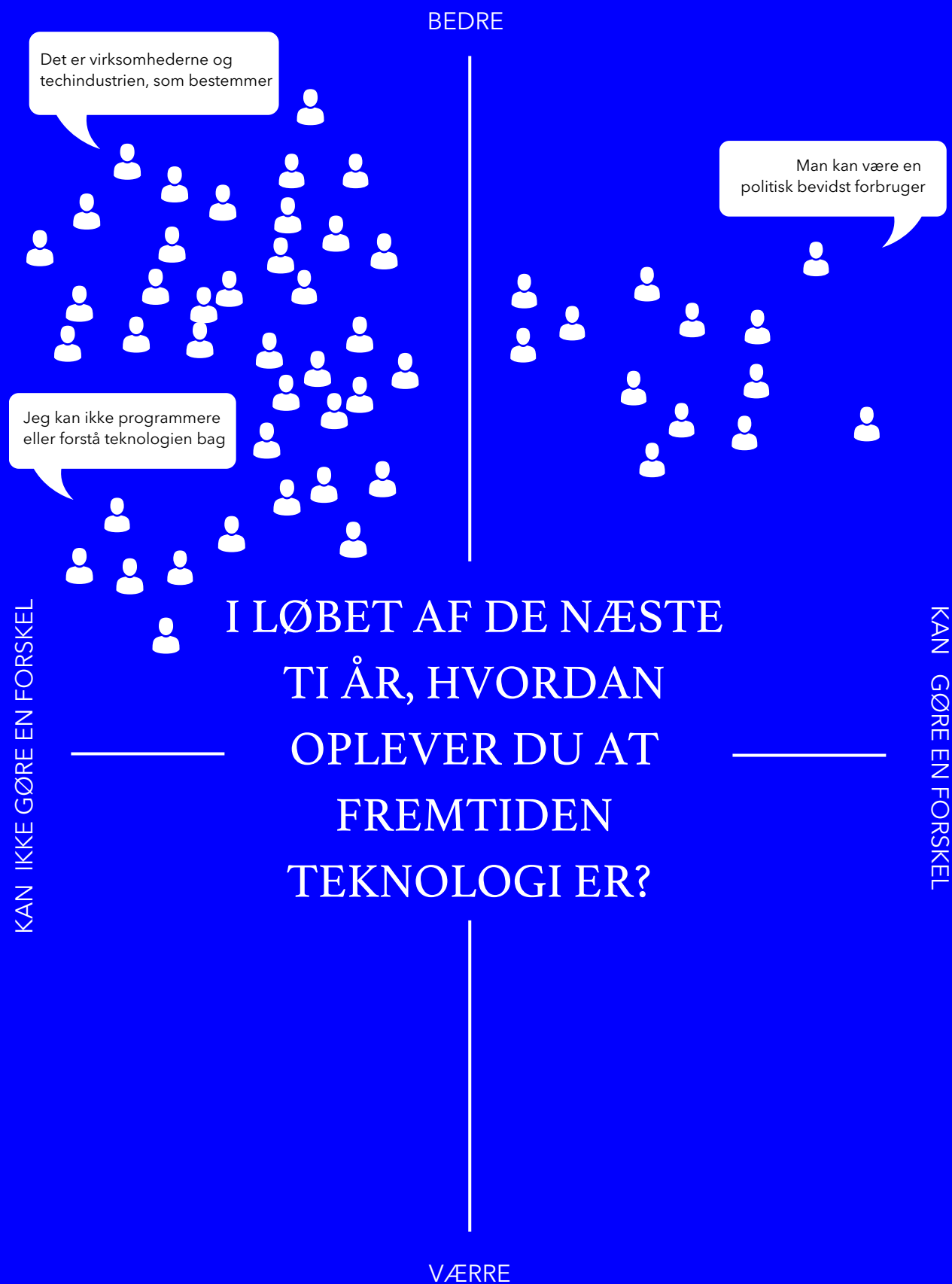
Måden hvorpå vi beskriver teknologien, industrien og vores egen mulighed for handling, er med til at skærpe vores individuelle og kollektive forståelser. Derfor er det også afgørende, at vi spørger os selv: Hvilken indflydelse vores fælles narrativer og sprog har på, hvilke normer vi får opstillet i samfundet?

teknofob: Når den teknologiske udvikling forbindes med en følelse af frygt og/eller fobi. Teknofil: Beskriver en overbevisning om, at den teknologiske udvikling er fuldkommen positiv.

Hvis vi gør en dyd ud af at tale om nye teknologier som noget negativt, så risikerer vi at opstille en kulturel og social norm, hvor teknologien altid - og til evig tid - først og fremmest er noget, som vi skal frygte. Et synspunkt, der er i direkte konflikt med, hvordan vi politisk anskuer teknologien. Her blev det bl.a. tydeligt ved Regeringens fremlagte digitaliserings-strategi fra 2022, at vi "som et af verdens mest digitaliserede lande, [...] skal have endnu mere fart på," samtidig med, at vi i stigende grad skal tænke på, at regulere 'Tech giganterne' og deres magt.

#5 Vi skal være opmærksomme på, hvilke normer vores sprog opstiller, og om vi ender med at ophøje dét at være hhv. teknofil eller teknofob, som noget bedre eller værre end det andet.

Det behøver ikke at være et enten-eller, men det er afgørende, at vi forholder os til, om vi ender med at skabe barrierer for fremtidens teknologi i samfundet, hvis vi italesætter teknologi, som et onde, der er ukontrolleret, overvågende og potentielt mere farligt end vores fysiske samfund. Helt konkret skal vi være opmærksomme på, at vi ikke gør det skamfuldt at være teknofil eller ophøjer det at være teknofob.



HYPOTESE

Unge ser ikke sig selv som
potentialer, der kan påvirke den
teknologiske udvikling.

TEKNOLOGISK DANNELSE & SOCIALISERING

I arbejdet med at undersøge, aktualisere og forstå forholdet mellem unge og teknologi, er det afgørende at overveje de forudsætninger og vilkår, som unge opererer ud fra. For hvordan bliver unge mødt af samfundet? Og hvilke forventninger er der til unge, når det kommer til teknologi?

Når det kommer til unge og teknologi, har der de seneste år været stort fokus på, hvordan vi sikrer den rette digitale dannelse til unge. Det bygger på en antagelse om, at der er behov for at styrke unges bevidsthed om, hvad teknologiske platforme kan samt hvilke udfordringer og muligheder, som de rummer.

Case: 'Det er i hvertfald ikke mig'

I vores indledende arbejde med FGSFT, har vi været ude og holde workshops for større grupper af unge, og vi har i den forbindelse vist indsigter fra nye rapporter og undersøgelser.

Bl.a. har vi fortalt, hvordan Razorfish i en rapport peger på, at unge i dag i højere grad føler, at deres digitale jeg (her også i form af Avatars) i højere grad afspejler deres autentiske jeg end deres fysiske jeg.

I den forbindelse har diverse unge ytret: "det er i hvertfald ikke mig".

Til trods for at denne observation fortsat er spinkel i sit grundlag, så er hyppigheden og kontinuiteten bemærkelsesværdig. Den får os konkret til at spørge: Hvorfor unge har behov for at signalere overfor fællesskabet, at de ikke tilhører denne overbevisning?

Om den konkret siger noget om observationen fra Razorfish ift. danske unge, eller om den siger noget, om de sociale dynamikker, som knytter an til unges forhold til teknologi forbliver uvist. Det gør imidlertid ikke observationen mindre relevant at overveje.

Mange unge beskriver tech-industrien, som dem der i sidste ende bestemmer og har magt, og oplever i den relation ikke selv at have mandat eller handlekraft til at påvirke, tilgå eller udfordre nye teknologier. En forståelse, der i høj grad stammer fra en overbevisning om, at det kræver væsentligt større kendskab og erfaring med teknologier, at kunne indgå i samtaler såvel som beslutningsprocesser. Ovenstående knytter direkte an til en samtale om unges demokratiske selvtillid i samfundet generelt - såvel som indenfor teknologien, og stiller spørgsmål som: Hvordan er unges selvforståelse i forhold til muligheden for at bidrage til og påvirke forandring?

#6 Vi skal gøre os selv og andre bevidste om vores demokratiske og politiske magt i relation til tech-industrien.

Når vi møder unge, som om de ikke allerede i høj grad lever deres liv virtuelt, så bidrager vi til, at unge ikke ser sig selv, som potentialer til at skabe forandring.

Vi skal gøre os selv bevidste om, at unge i høj grad allerede kender til og navigerer på diverse teknologiske platforme. Det betyder konkret, at vi skal tale med unge ud fra en præmis om, at de rummer en særlig ekspertise, erfaring og forståelse, der kan gavne samfundet og sammenspillet mellem den teknologiske udvikling og demokratiet.

#7 Vi skal se unge, som nogle der har særlige ekspertise, når det kommer til at forstå, handle og bruge teknologier.

POTENTIALIALE

"At vi får en ny verden, der kan gøre os mere effektive."

"Alt vil blive meget nemmere."

"Research i videnskab, særligt medicin"

"XR-teknologi kan hjælpe folk der fx. ikke kan gå, eller folk der har andre problemer, med at få det liv online, de ikke kan irl."

"Fremtidens teknologier kan hjælpe folk der ellers er i svære situationer."

XR-TEKNOLGI & METAVERSET

"Isolering fra den fysiske verden. At den fysiske verden er vores anden prioritet og XR-teknologi er vores første."

"Jeg er ikke bekymret for teknologien, jeg er bekymret for mennesker og hvordan de kan ødelægge det."

"At vi bliver helt opslugt og glemmer vores gamle verden."

"At den bliver så udviklet, at vi mister vores menneskelige side, og at alting bliver online."

FRYGT

Ovenstående skala dækker over kommentarer fra en spørgeskemaundersøgelse lavet med en større gruppe unge i aldersgruppen 15-30 år.

FREMTIDIG ARBEJDE & UNDERSØGELSE

Det er bredt anerkendt i dag, at vi, i forbindelse med udviklingen af Web2 overså at reflektere over og foregribe de nu allestedsnærværende konsekvenser, den teknologiske udvikling havde og fortsat har på samfund, individ og demokratiet.

Vi har et kollektivt ansvar for at turde tilgå teknologien og i fællesskab udvikle et sprog, som gør det muligt for os, at begribe, hvad vi endnu ikke kender. Ydermere bør vi bestræbe os på at gøre op med de myter og antagelser, der ikke længere gælder den virkelighed, vi står i. I den forbindelse synes det altafgørende, at vi anerkender den kompleksitet emnet rummer - og kontinuerligt bestræber os på at arbejde på tværs af sektorer og generationer. Udbredelse af viden og samarbejde på tværs er essentielt, hvis vi kollektivt skal nuancere vores forståelse, handle hensigtsmæssigt og undgå at bidrage til polarisering.

Hvordan kan vi i fællesskab dissekere og forstå de udfordringer, der er forbundet med XR-teknologien og fremtiden, samtidig med at vi gør plads til de potentialer de indbefatter? Hvilke rolle kan unge spille i forbindelse med at foregribe positive og negative aspekter? Og hvor er der overlap i drømme for, hvordan fremtidens samfund skal se ud? Er nogle af de spørgsmål, der agerer pejlemærke for den videre undersøgelse og udforskning, vi går ind i med projektet: Future Generations Shaping Future Technology.

TAK FOR DIN TID

Følg vores arbejde.
Skriv dig op til vores nyhedsbrev

FORTÆLLINGER FOR FREMTIDEN

Vi værner om din tid, og vil kun give dig det væsentligste.

Vi udsender derfor højst ét nyhedsbrev om måneden, som vil være en bouillionterning af engagementshistorier.

ABONNER