

TO FREM-TIDS- SCENARIER

En foreløbig undersøgelse af, hvordan vores konceptualisering af Metaverset former vores demokratiske handlerum.

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

Som samfund skal vi...

træne og dyrke vores evne til at tænke på fremtiden, som en central kompetence og valuta

bruge ungdommens blik til at forstå vores egne forudindtagetheder og dogmer
styrke rummene for den inter-generationelle navigation af fremtiden

Når vi benytter os af begrebet om Metavers skal vi...

specificere på hvilken måde, vi definerer denne teknologiske virkelighed, og hertil hvilke sæt af teknologier og applikationer, vi referer til.

sikre åbenhed ved at blottlægge vores forventninger, så eventuelle misforståelser og andre synspunkter kan adresseres.

involvere divers ekspertise, som kan udvikle og udfordre det samlede sæt af teknologiske komponenter, som udgør vores forståelse af metaverset som koncept.

- I. Indledning
- II. Fremtiden som en kompetence og valuta på tværs af generationer
- III. En demokratisering af metaverset som begreb
- IV. Med nærvær skal fremtiden bygges
- V. Fremtidigt arbejde og undersøgelser

INDLEDNING

Future Generations Shaping Future Technology ønsker at sikre, at unge bliver centrale aktører i de samfundsmæssige forberedelser til XR-teknologier.

Danske unge er pionerer, når det kommer til at engagere sig i og udvide opfattelserne af nye opblomstrende teknologier. Derfor er unge også i en enestående position til at forme fremtidens teknologier. Imidlertid har vi dog kunne konstatere, hvordan unges teknologiske selvtillid langt fra er på højde med ungdommens reelle evne til at udfordre de bestående teknologier. Som skildret i En Fremtid centrerer denne manglende teknologiske selvtillid omkring en forståelse af, at man for at kunne ændre, udfordre og påvirke fremtidens teknologier, skal kunne forstå og arbejde med back-end delen af teknologier.

Ungdommen er centrale brugere af nye teknologier og får os løbende til at stille spørgsmålstejn ved, hvordan og hvorfor vi bruger nuværende og fremtidige teknologier som vi gør. Derfor er det afgørende, at vi sikrer at unge bliver hørt i samtalen om udviklingen og brugen af fremtidens teknologier. Alt det og meget mere har vi siden august 2022 arbejdet med ved at...

Begrebet teknologisk selvtillid stammer fra rapporten En Fremtid, som Future Generations Shaping Future Technology udgav i oktober 2022. Begrebet dækker over følelsen af, at kunne handle demokratisk på de teknologiske udfordringer, som man ser. Her identificerede vi, hvordan unge i høj grad lider af en lav grad af teknologisk selvtillid, som konsekvens af en oplevelse af, at det alene er kompetencer inden for kodning og programmering, der gør en i stand til at handle. Læs hele rapporten [her](#).

Afholde 8 workshops for over 200 unge i aldersgruppen 15-20 år

Kontinuerligt at facilitere heldags workshops og møder for 16 unge kernefrivillige (Future Squad) i aldersgruppen 19-29

Etablere et advisory board og afholde møder med repræsentanter fra "Institut for fremtidsforskning," "Analyse og tal," "Kritik Digital," og "Khora"

Deltage i debatter og arrangementer i ind- og udlandet bl.a. "Empower the Youth – Seize the Potential of the Digital Economy" i Bruxelles og "Ændrer teknologi vores tillid til demokrati?" på Christiansborg, København.

Udgive forløberer til denne rapport "En fremtid" i oktober 2022

Opstarte et specialesamarbejde centeret omkring unge, demokrati og XR-teknologi.

FREMTIDEN SOM EN KOMPETENCE OG VALUTA PÅ TVÆRS AF GENERATIONER

Ingen ved med sikkerhed, hvad fremtiden kommer til at rumme. Ikke desto mindre indeholder fremtiden i al sin kompleksitet uundgåelig en magt, da den som har evnen til at formulere en overbevisende beskrivelse af fremtiden, samtidig kan være med til at definere, hvordan vi handler og træffer beslutninger. På mange måder kan man derfor betragte 'fremtiden' som en valuta eller kompetence. Bl.a. i kraft af muligheden for at præge fremtiden og fremtidens tendenser, såfremt man forstår og har færdighederne til at arbejde med udfordringer og muligheder, der eksisterer ud i fremtiden - og herunder evnen til at kunne positionere sig strategisk.

I vores møde med unge, bliver vi kontinuerligt konfronteret med det skel, der vokser imellem generationer. For netop evnen til og muligheden for at kunne navigere i fremtidens teknologier er betinget af en levet erfaring.

Konkret betyder det, at unges forståelser af og overvejelser omkring fremtiden og fremtidens XR-teknologier er præget af den digitale virkelighed, de er vokset op i. Tilsvarende er ældre generationers tanker præget af de skift og den udvikling, de har bevidnet. Det er bl.a. erfaringen med et før og et efter digitale relationer, som får nogle generationer til at stille bestemte spørgsmål til forskel fra andre generationer. Når unge i dag er vokset op med digitale relationer som en selvfølgelig, så skaber det tilsvarende nye forståelse for, hvordan relationer - der udelukkende eksisterer virtuelt - kan eksistere. I dette skel er der unægteligt en række centrale muligheder, men også udfordringer, som vi skal adressere. Dette skel er det, der får nogle til at stille spørgsmålstejn ved værdien af virtuelle skins alt imens, det virker som en selvfølgelighed og naturligt for andre.

Virtuelle skins - eller virtuelle goder - er virtuelle og digitale genstande, der købes med henblik på brug i virtuelle fællesskaber og/eller spil.

#1: Vi skal træne og dyrke evnen til at tænke på fremtiden, som en central kompetence og valuta



PBilleder fra Beate Karlssons Metaverse collection
Source: [Hyperbae](#)

Muligheden for at kunne navigere i fremtiden omfatter evnen til at forstå tendenser og forandringer, der er i gang i verden, og at kunne anvende denne viden til at træffe informerede beslutninger og analysere på, hvem den fremtid, vi forestiller os, gavner. Når unge i dag ikke på egen krop har oplevet samfundsomvæltende tech-revolutioner (f.eks. smartphonen), så påvirker det ikke alene måden, unge møder nye teknologier på, men også de forbehold og drømme, som unge har i relation til fremtidens teknologier. På den måde er creator-economy nødvendigvis ikke længere et spørgsmål om godt og ondt. I stedet er det en selvfølgelighed i den virkelighed, som ungdommen lever. Udfordringen indtræder for alvor, når ungdommen i dag ikke har teknologisk selvtillid. Denne manglende selvtillid skyldes, at unge i høj grad er drevet af et narrativ om, at alene back-end kompetencer fordrer/muliggør, at man kan handle demokratisk med teknologi.

Konkret erfarer vi, hvordan unge i dag ikke har tilstrækkelige kompetencer til at kunne navigere i og med fremtiden, som en måde at tænke på. Ikke fordi unge ikke kan, men fordi ungdommen ikke er blevet trænet i det - og ikke har en opfattelse af, at det er muligt. Det kommer til udtryk, når det bliver svært for unge, rent faktisk at forestille sig, hvor hurtigt radikal teknologisk forandring kan udvikle sig. Det er derfor, at vi aktivt skal dyrke og insistere på, at træne ungdommens evne til at tænke på fremtiden.

#2: Vi skal bruge ungdommens blik til at forstå vores egne forudindtagetheder og dogmer

I kraft af at ungdommen har en anden levet erfaring, kan unge bidrage til, at vi som kollektiv får udfordret vores egne forudindtagetheder og dogmer. Konkret rummer ungdommens stillingtagen til og brug af teknologier mulighed for, at vi spørger os selv: Hvorfor gør vi, som vi gør?

Beate Karlsson: Metaverse collection

27 årige Beate Karlsson, Creative Director hos AVAVAV, er ikke alene et af de unge nye spirende designtalenter. Hun er samtidig én af dem, som har ville tage metaverset og virtuelle kollektioner til sig. Som hun selv beskriver, så er mulighedsrummet, at "der er ingen grund til at indtænke komfort eller dresscodes. Det er en drøm for en designer."

Ikke alene er Beate Karlsson således et eksempel på ungdommens insistere på at prøve nye metoder af, det er samtidig en tydeliggørelse af, hvordan det tvinger os til at forholde os til vores eksisterende dogmer og biases.

Netop dette behov og ønske tydeliggør Karlsson selv,

"Jeg ønskede at udvide idéerne om kollektioner på måder, der er problematiske i det virkelige liv. Jeg har f.eks. ønsket at skabe en udvidet version af vores fingersko, som ikke har været mulig IRL"

Source: [Hyperbae](#)

Og på den måde kan vi forholde os til, hvilke kriterier forskellige aktører agerer på baggrund af, når de tager ejerskab over fremtiden. For det er altafgørende, at vi kigger på de overbevisninger, værdier og intentioner, der guider forskellige aktører og de narrativer, de opstiller: Har den fremtid, vi bevæger os hen imod den rette repræsentation? Er den divers og inkluderende? Hvem gavner den? Og hvem bestemmer, hvad der er godt?

#3: Vi skal styrke rummene for den inter-generationelle navigation af fremtiden

Når vi anskuer fremtiden som en kompetence, må vi ikke negligere den magt, der eksisterer i den måde, vi taler om fremtiden på. Vi må ej heller negligere evnen til at forstå de narrativer i samspil med den virkelighed, vi befinder os i. Når vi taler om fremtidens teknologier, så knytter de direkte an til ideer om vores demokrati - og på den måde stiller teknologien direkte eller indirekte krav til både samfundets og individets evne til at kunne forstå og handle i et civilsamfund, tage politisk stilling og navigere i kompleksitet.

Vores erfaringer peger på at spændet og forskellene på tværs af generationer, rummer unikke indsigter, der kan bidrage til nuancerede forståelser af den virkelighed, vi befinder os i. Som en kondenseret bouillonering af erfaringer, rummer de enkelte generationer facetter og forståelser af, hvilken fremtid vi går i møde. Ungdommens ukuelige evne til at stille spørgsmålstegn, hacke det bestående og udfordre kan pendulere med en erfaring af, hvordan det har været og hvordan det bør være. Samtidig kan intergenerationelle møder være med til at styrke tilgængeligheden i metaverset, ved specifikt at adressere og imødekomme hver enkelt generations unikke behov for præferencer og overlappene derimellem.

EN DEMOKRATISERING AF METAVERSET SOM BEGREB

Begrebet Metavers optræder i første omgang i science fiction-romanen Snow Crash fra 1992, men allerede i 1956 udgav kinematografen Morten Heilig The Sensorama, som den første reelle VR-maskine. Begrebet og konceptet omkring en fuldt opslugende virtuel verden er således ikke nyt - tværtimod. Imidlertid er begrebet 'Metaverset' ikke afgrænset til kun at være VR-oplevelser, og derfor er det afgørende at forholde sig til, på hvilken måde vi aktualisere og begrebsliggøre Metaverset.



[The Sensorama - 1956](#)

Begrebet rummer alt fra block-chain, internet of things og AI, og alle disse delkomponenter fortæller på hver sin måde noget om, hvilke normative forventninger vi lægger til fremtidens teknologier. For mens Metaverset i sig selv ikke rummer ønsket om decentralisering, så eksisterer det iboende i begrebet om Web3 som ofte er knyttet til Metaverset. Tilsvarende kan Internet of Things siges at være en sammensmeltning af vores fysiske og digitale rum på samme måde som AR. Hver enkel delkomponent fortæller på den måde noget, om den samlede vision for Metaverset.

Derfor er det afgørende, at hver enkelt aktør aktivt blotlægger, på hvilken måde, de arbejder i retning af Metaverset. For Metaverset - som koncept og begreb - er på nuværende stadie et sæt af en række forskellige teknologier, som lover forskellige nye udvidelser af de digitale platforme, som vi allerede kender til. Det gør begrebet om Metaverset til noget diffust i sig selv - når alle forsøger at definere det, mens ingen specifikt kan pege på det endelige.

Med dette i mente kan Metaverset siges allerede at være her: Man kan tale om, at vi som kollektiv har talt det ind til eksistens. Alt imens kommercielle delmål allerede er på banen, så som Niantics Pokemon Go, så er der samtidig en række beskrivelser af Metaverset, som ikke er modnet, og ej heller kommercielt er i nærheden at være til stede i vores hverdag.

Når et egentlig modnet Metaverset endnu ikke er til stede, så gør det ikke, at vi ikke allerede nu kan eller skal tegne konturerne til en demokratisk forståelse af, hvor vi ønsker at den teknologiske virkelighed skal hen. Afgørende bliver således at demokratisere begrebet Metaverset, så det bliver mere tilgængeligt at forstå de enkelte komponenter. Det betyder konkret, at alle - der benytter sig af termet Metaverse - bør:

Specificere på hvilken måde, man definerer denne teknologiske virkelighed, og hertil hvilke sæt af teknologier og applikationer, som man referer til.

Sikre åbenhed ved at blotlægge forventninger, så eventuelle misforståelser men også synspunkter kan adresseres.

Involvare divers ekspertise, som kan udvikle og udfordre det samlede sæt af teknologiske komponenter, som udgør ens forståelse af metaverset som koncept.

Når Future Generations Shaping Future Technology arbejder med fremtidens teknologier - og specifikt metaverset - er det ud fra en forståelse af metaverset, som de sæt af teknologier, som forsøger at skabe enhøjere grad af sammensmeltning mellem vores virtuelle og fysiske rum. Denne begrebsliggørelse af Metaverset indeholder således et sæt af teknologier med alt fra XR til Internet of Things, AI, Digital Twins, Virtuelle Tokens og Avatars. Definitionen afgrænser sig ved ikke nødvendigvis til at indeholde tankerne om Web3.

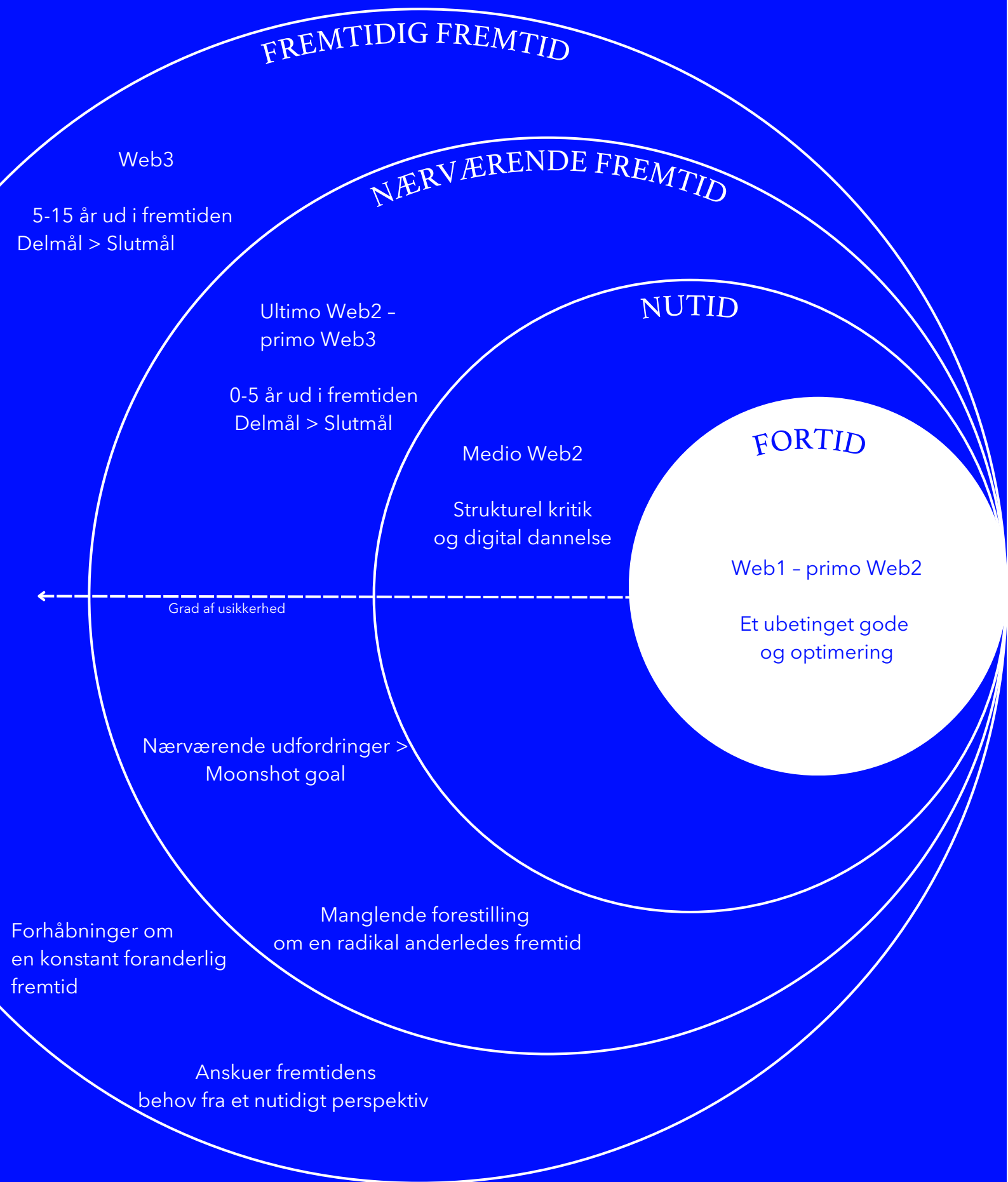
Decentralisering - som Web3 - betragtes imidlertid, som et ønske og en række forventninger til fremtidens teknologiske infrastrukturer, som ikke nødvendigvis er afgørende for, at metaverset som koncept i sig selv eksisterer.

Centralt for metaverset som koncept er det hvordan der arbejdes ud fra en vision om at åbne op for mere virtuelt i vores fysiske rum. Samtidig er det centralt, hvordan teknologier som Digital Twins og Avatars i høj grad forsøger at forankre det fysiske i det digitale og omvendt. Det er det samlede sæt af teknologier, som forsøger at skabe klarere interoperabilitet mellem den fysiske verden vi lever i, og de virtuelle verdener, som vi skaber.

Metavers, det rummelige internet, Web3 eller noget helt fjerde?

Hvordan vi beskriver den fremtid, som vi ønsker, har afgørende betydning for, hvordan vi forstår vores handlemuligheder. Når vi gang på gang prøver at konceptualisere den samlede betegnelse for fremtidens teknologier, så ender det med at flyve med forskellige begrebsliggørelser. Fra 'det rummelige internet' til Metavers og Web3.

Hver af disse begrebsliggørelser henviser til forskellige aspekter og ambitioner for, hvad fremtidens teknologier skal og bør. Hvor 'det rummelige internet' referer direkte til den virtuelle udvidelse gennem AR, VR og MR, så indeholder Web3 elementer som Internet of Things, kunstig intelligens, blockchain mv. Derfor er det fuldkommen afgørende, at vi spørger, hvad vi lyser på med vores lygte.



MED NÆRVÆR SKAL FREMTID BYGGES

De seneste par år har det politiske landskab og civilsamfundet bevæget sig mod en stor overvågenhed overfor nutidens såvel som fremtidens teknologier. Denne overvågenhed spiller i høj grad ind på et ønske om at tage ejerskab og skabe en demokratisering af de teknologier som vi benytter i vores hverdag. Denne overvågenhed taler unægtelig ind i, hvordan vi som samfund pt. forholder os til metaverset og XR-teknologier.

Udviklingen kommer i kølvandet af, at vi som samfund har interageret med digitale platforme, som var de et ubetinget gode. Tidligere var overbevisningen primært, at digitale platforme kunne være medvirkende til en gensidig afhængighed på tværs af lande og befolkninger, styrke informations flow på tværs og være en katalysator for at sikre mere demokrati. Denne overbevisning kom bl.a. til syne under Det Arabiske Forår, hvor især dokumentationen af de demokratiske protester i høj grad medførte en blåstempling af digitale platformes demokratiske potentiale. Omvendt er episoder som Stormen på Capitol Hill i 2021 i høj grad drevet af en fortælling om, hvordan digitale platformes mobiliseringskraft også rummer udfordringer. Med andre ord har vi kollektivt bevæget os fra en følelse af liberalisering gennem teknologier til en større skepsis. Begivenhederne gennem tiden har på den måde nuanceret, hvordan teknologier og digitale platforme, ikke alene rummer et positivt eller negativt potentiale.

Dette skift i vores kollektive sprog og narrativer spiller unægteligt også ind på, hvordan vi i dag tilgår og betragter metaverset, som koncept og fremtidig teknologisk virkelighed. Det er på baggrund af denne samtidsdiagnostik, at vi opstiller to scenarier, der - som karikaturer - tjener til at åbne op for flere og mere nuancerede forståelser af, hvordan vores kollektive sprog føder ind i vores teknologiske og demokratiske handlerum. Fælles for begge scenarier er, at de tager udgangspunkt i den realitet, som vi lever i.

Siden Metas navneskifte i 2021 har metaverset - som koncept og begrebet - fået fornyet aktualitet. Det har betydet, at flere begynder at beskrive, hvordan metaverset kan tage sig ud. Men der ligger et paradoks i at ville definere ét fuldendt metavers-koncept, førend vi rent faktisk har de enkelte XR-teknologier som en realitet i vores hverdag.

I kølvandet på stormen på Capitol Hill lød diskussion på, hvorvidt sociale medier var gode nok til at tage hånd om digital ekstremisme. Debatten kredset samtidig om tidligere præsident Donald Trumps rolle på sociale medier, som han efterfølgende heller ikke fik adgang til.

Det Arabiske Forår blev af flere beskrevet som den første smart-phone-revolution. Her fremhævede flere, hvordan dokumentationen af protesterne - til resten af verden - i høj grad var med til at drive den politiske udvikling.

For alle går vi rundt med en følelse af, hvad metaverset er, eller en forståelse af, at vi ikke fuldt ud forstår det eller kan tilgå det. Når vi samtidig forsøger at skabe et fuldent metavers-koncept, så aflæser vi udviklingen af XR-teknologier ud fra en grundantagelse om, at alle som arbejder med XR, arbejder ud fra samme logik, ønske og slutmål.

Når vi i rapporten skitserer de følgende to scenarier, så gør vi det med udgangspunkt i to forskellige tidsligheder hhv. i) en nærværende fremtid, forstået som en fremtid 1-5 år ude i fremtiden og ii) en fremtidig fremtid, forstået som en fremtid 5-15 år ude i fremtiden. Det gør vi for at skabe distinktion mellem den nære fremtid, som vi umiddelbart befinder os i, og så den fremtid der ligger længere fremme. Groft sagt kan man sige, at usikkerheden stiger i takt med tiden, hvorfor den fremtidige fremtid unægteligt vil være mere diffus og ukontrollerbar.

SCENARIO #1

Det første scenarie tager udgangspunkt i, at vi som samfund betragter metaverset alene som ét samlet koncept, som vi kan tage og føle på. Det lægger sig i strømmen af ønsket og behovet for at opstille én logik, med hvilket vi kan forstå, hvad metaverset – som koncept – er. Men når vi alene fokuserer på metaverset som ét slutmål, som vi skal opnå, risikerer vi at gøre os blinde for de delmål, som slutmålet er bygget op af. Med andre ord risikerer vi at overse, hvordan dele af XR-teknologier langsomt sniger sig ind, som små delmål til det samlede slutmål, som er metaverset.

Når vi alene forholder os til den fremtidige fremtid, vil vi i bedste fald overse delmålene, og i værste fald negligere dem. Når vi ikke fokuserer på den fremtid, som eksisterer nu og her, så glemmer vi at bruge nutiden til at spørge, hvordan den kan hjælpe os til at blive klogere på de endelige slutmål.

Følgende karakteristika kendetegner scenariet:

Drivende kraft: Fokus på om vi har opnået slutmålet – metaverset som samlet koncept.

Konsekvens: Vi overser delmålene, når vi alene har blik for slutmålet

Risiko: en fremtidig fremtid, som kan ændre sig op til flere gange, fremfor den nærværende fremtid, der ligger foran os nu og her.

Operationel narrativ: Metaverset er noget bestemt, som vi kan tage og føle på nu og her.

Eksisterer der et definitionsbehov?

Når det kommer til at definere scenarier, så står definitionsbehovet frem som et centralt spørgsmål. For alt imens vi forsøger at tingsliggøre metavers, ved at definere det og gøre det håndgribeligt, så er spørgsmålet, for hvem en definition gavner? Når langt hovedparten af Web2 brugere interagerer med internettet, uden rigtig at forstå hverken opbygningen eller definition, så er spørgsmålet: Hvorfor vi alligevel stiller omvendte krav til web3 og metaverset?

Idét at vi allerede taler så meget om metaverset, så vil man kunne argumentere for, at vi har diskuteret det til virkelighed. Omvendt kan netop definitionen medføre, at vi ender med at behandle metaverset som ét koncept og dermed som noget, der kun kan modnes på én måde.

Spørgsmålet er, om definitionen skaber mulighed for handling? Eller om definition låser udviklingen fast?

Når slutmålet er mere i fokus end delmålene, så lader vi den samlede fortælling om Metaverset blive styrende, i stedet for at lade fortællingen om Metaverset blive styret af vores nuværende erfaringer. Det bevirker potentielt, at vi i vores iver efter at skabe ejerskab og demokratisering i fremtiden, ikke politisk eller civilsamfundsmæssigt forholder os til den virkelighed, som vi lever i nu og her. Vi risikerer at fokusere på den samlede fortælling om det virtuelle, snarere end at spørge ind til, hvordan vi nu og her skal forholde os til nuværende delmål som f.eks. kunstig intelligens, internet of things og Creator-Economy. Med andre ord skal vi allerede nu forholde os til spørgsmål som, hvordan vi i dag f.eks. oplever nye udfordringer med elementer som AI og mere specifikt f.eks. ChatGPT. For hvilke konsekvenser vil AI have for vores uddannelsessystem? Og hvordan vil AI udfordre vores kompetencekrav til fremtidens arbejdskraft?

Vi skal løbende se de nye delmål, og spørge ind til, hvordan de udfordrer vores eksisterende konceptualisering af metaverset. For vi risikerer i dette scenarie at have ultimativt blik på en fremtidig fremtid, som potentielt alligevel ikke bliver, som vi forventer det nu og her. Det kan føre til en ensidig og overoptimistisk fremtidsforståelse, og kan gøre det svært at forstå og navigere i den nuværende teknologiske udvikling.

SCENARIO #2

I det andet scenarie betragter samfundet alene Metaverset, som fragmenteret og ufuldendt. Det betyder, at vi løbende ophøjer delmål og spørger til: Et dette Metaverset? På den måde fokuserer vi på de enkelte delmål, som vi oplever i vores nærværende fremtid, fremfor ét samlet slutmål[AK1]. Når vi alene fokuserer på de mindre delmål, så risikerer vi at overse, hvordan vores teknologiske infrastruktur har direkte indflydelse på, hvordan vores samfund ultimativt bliver. I dette scenarie eksisterer der således en manglende stillingtagen, fordi vi alene kigger på produkter og mål nu og her, fremfor at spørge: Hvor skal vi hen? Og hvorfor?

Når vi primært fokuserer på vores nuværende fremtid, så forholder vi os til nye teknologier, som var de færdigudviklede og modnede koncepter. Dette snævre blik betyder, at vi potentielt fælder dom og forkaster tidlige stadier af noget, som ville kunne være ønskværdigt i en fremtidig fremtid. Samtidig risikerer vi at overse langsigtet følgevirkninger, og vi spørger ikke nødvendigvis til, hvilke spørgsmål som delmålet forsøger at svare på i en fremtidig fremtid. Vi kan komme til at postulere ting som, at 'internettet er en døgnflue', og på den måde afskrive delmål, som noget der bør handles på og overvejes.

Følgende karakteristika kendetegner scenariet:

Drivende kraft: Fokus på betydningen af enkelte delmål i vores hverdag nu og her.

Konsekvens: Forventer at nye delmål og teknologier er færdigmodnet visioner.

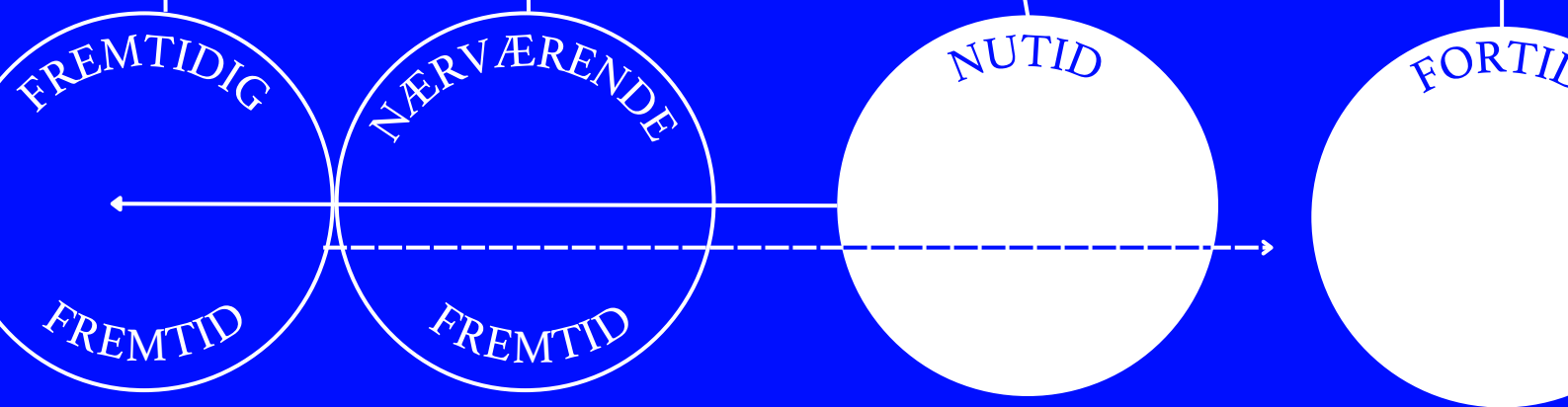
Risiko: At vores forsøg på at forholde os til den nærværende fremtid ikke kan skabe et bud på en vision for en radikal anderledes fremtidig fremtid.

Operationel narrativ: Metaverset er i højere grad en optimering af vores nuværende samfund snarere end et bud på en helt ny teknologisk virkelighed

I disse scenarier ender vi med ikke at betragte nye teknologier, som et nærværende bud på, hvordan fremtiden ser ud nu og her. Konkret bliver de enkelte delmål altså en afspejling af vores nuværende fremtid og hverdag, i stedet for at blive et forsøg på at skabe en radikal anderledes fremtid. Vi risikerer, at de enkelte delmål ikke bliver perspektiveret til en forståelse for helheden af en række teknologier, og at der dertil ikke bliver skabt en gensidig forståelse for de samlede forventninger til delmålenes kapabiliteter.

Central for begge scenarier er, at de i deres karikatur ikke er tilstrækkelige. Imidlertid udstiller de behovet for en balancering mellem at fokusere på det endelige slutmål og de nuværende og eksisterende delmål. Konkret betyder det, evnen til at kunne skelne mellem de visionære idéer, med hvilket vi brolægger nutidens udvikling, og så de eksisterende opblomstrende teknologier. Denne pointe understreger, hvordan vi i højere grad skal udnytte at benytte den nuværende fremtid som en prototype, med hvilket vi kan undersøge, udfordre og udforske, hvorvidt vores fremtidige fremtid er ønskværdig. Denne pendulering er afgørende for, at vi politisk og civilsamfundsmæssigt formår at forstå og navigere i den teknologiske udvikling, som vi står i midten af.

Ved at tage ejerskab over både at forholde os til den nærværende og fremtidige fremtid, formår vi at forholde os til teknologi i en bredere sammenhæng, og tage højde for sociale, kulturelle og politiske implikationer. For mens alt imens den nærværende tillader, at vi kan trykteste og udfordre, hvad teknologien i første omgang kan og skal, så tillader den fremtidige, at vi fortsat spørger om det grundlæggende, netop: Hvor skal vi hen?



PENDULANALYSE

Foreløbigt har Future Generations Shaping Future Technology fokuseret på at tegne streger til, hvordan en ungdomscenteret forståelse af fremtidens teknologi kan, bør og skal folde sig ud. Det er på denne baggrund, at hhv. En Fremtid og To Fremtidsscenarioer har kredset metodisk omkring sammenspillet mellem unge, demokrati og teknologi.

Med afsæt i disse analyser tryktester og udvikler vi fortsat indsigter, opmærksomhedspunkter og potentialer for fremtidens XR-teknologi. Dette arbejde udvikler sig konkret gennem vores gruppe af 16 unge kernefrivillige. Gruppen er inddelt i fire arbejdsgrupper, som løbende indsamler viden og tester hypoteser i fire forskellige spor.

1 - Dystopisk fremtid: Udforsker udfordringer og problematikker ved Metaverset og XR-teknologier.

2 - Utopisk fremtid: Forsøger at fremhæve drømme og potentialer ved Metaverset og XR-teknologier.

3 – Demokrati og samfund: Undersøger, hvilken betydning XR-teknologier får på vores kollektivet i sin helhed.

4 - Individet: Stiller spørgsmål til, hvordan XR-teknologierne vil påvirke individet. Med særligt fokus på unge individer.

Samtidig udfordrer vi den ungdomscentrerede metode ved at etablere inter-generationelle rum, der kan være katalysator for en bredere og mere nuanceret fremtidsforskning, der tegner streger fra levet erfaringer til fremtidige forventninger.

Både de metodiske, strategiske og politiske iagttagelser formaliseres foreløbigt til én samlet rapport, som ikke alene vil tjene, som en værktøjskasse til alle, som arbejder med unge, teknologi og demokrati, men som samtidig vil pege 10 år ud i fremtiden, og stille det uundgåeligespørgsmål: Hvordan kommer vi hen til den fremtid, som vi ønsker at forme?

FORÅRET 2023

THE FUTURE OF TECH & SOCIETY

Senere på foråret vil Future Generations Shaping Future
Technology afholde konferencen:

The Future of Tech & Society

Vil du være den første til at vide mere?

**MODTAG
NYHEDER OM
KONFEERENCEN**