

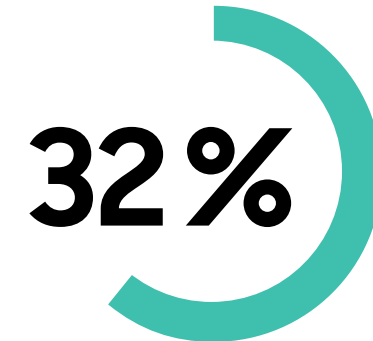
SAMSUNG

FRYSHUSET

UNGA OM **AI OCH** **METAVVERSE**

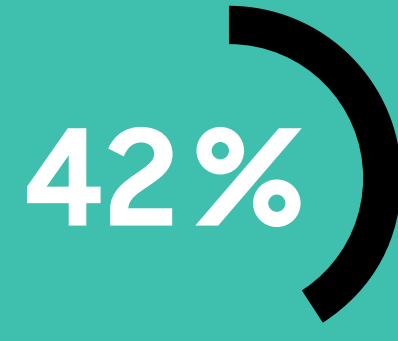
SOLVE FOR
TOMORROW
REPORT 2023

SÅ HÄR TYCKER 4000 UNGA I NORDEN



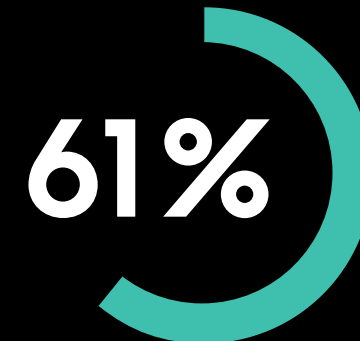
32%

känner att de har
möjlighet att påverka
den tekniska & digitala
utvecklingen



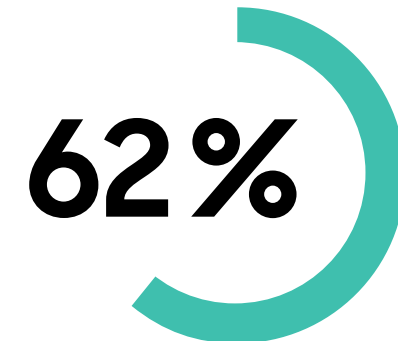
42%

tror att AI & Metaverse
kommer att påverka
samhället positivt



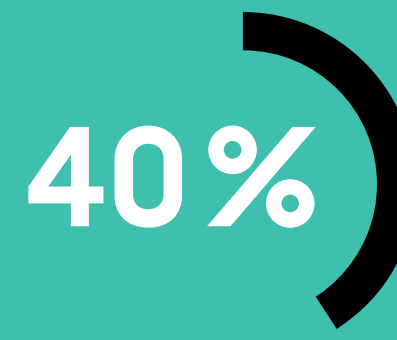
61%

känner till AI. Bara 35%
känner till Metaverse



62%

anser att samhället ska
reglera vad en AI kan göra.
Ansvaret ligger hos teknik-
utvecklande företag och
politiken enligt unga



40%

tror att AI kommer att leda till
roligare jobb och 38 % tror att
skolundervisning i Metaverse
skulle göra att man lär sig mer

AI EXPLODERAR, METAVERSE BUBBLAR. HUR RUSTAR VI UNGA?



Alexander Grimsen
CSR-manager
Samsung Electronics Nordic



Johan Oljeqvist
VD
Stiftelsen Fryshuset

Unga i Norden är optimistiska till AI och Metaverse, men behöver mer kunskap för att möta framtidens utmaningar i ett teknikdrivet samhälle. Det här är slutsatsen från vår undersökning där över 4 000 personer i åldrarna 16–25 i Sverige, Finland, Norge och Danmark tillfrågades om deras syn på teknik och dess påverkan på samhället.

Medan debatten om AI, Metaverse och deras möjliga konsekvenser har varit intensiv, har ungas perspektiv inte fått ta lika stor plats. Vi vill nu ändra på det genom att höja ungas röster. Den kommande generationen kommer i stor utsträckning påverkas av tekniken och bli en del av att forma hur den ska se ut och användas. Resultaten från vår undersökning visar att unga välkomnar tekniken in i sina liv, samtidigt som de efterfrågar mer kunskap och regleringar för att känna sig bättre rustade.

För att ge unga rätt förutsättningar att hänga med i utvecklingen krävs satsningar på lärande. Det finns stor potential för unga att spela en aktiv roll i teknikutvecklingen redan nu, men för att det ska ske behövs bättre tillgång till relevant kunskap.

Denna rapport sammanfattar de viktigaste resultaten från vår undersökning genomförd av Demoskop och ger även förslag på åtgärder för att möta ungas behov. Genom att lyssna på och stödja unga kan vi skapa förutsättningar för dem att hantera utmaningar och dra nytta av möjligheterna som teknikutvecklingen erbjuder.

FÖR ATT RUSTA UNGA FÖR FRAMTIDEN BEHÖVER VI:

1 Integrera teknik i lärandet

Skolan och teknikbranschen behöver samarbeta för att säkerställa att eleverna får den kunskap de behöver för att förstå och använda framtidens teknik. En mer framåtlutad ansats till teknik i skolan kan bidra positivt till utbildningssektorn. Lärandet kan individualiseras genom tekniker som VR och AR, resursbristen inom skolan kan hanteras genom AI och virtuella assistenter och utbildningsinnehållet kan anpassas utifrån arbetsmarknadens behov.

2 Bygga rätt kompetens

Kompetensgapet riskerar att växa i takt med digitaliseringen. Rapporten visar att många unga är osäkra på vad AI och Metaverse är och hur det påverkar dem och samhället. För att Norden ska vara konkurrenskraftigt behöver traditionell utbildning kompletteras med nya typer av kompetensbyggande insatser som är anpassade efter arbetsmarknadens behov. Det är därför viktigt att unga får mer information, liksom tillgång till utbildningar som är relevanta och konkurrenskraftiga på arbetsmarknaden. Här kan näringslivet spela stor roll.

3 Involvera tjejer

Vi står inför ett teknologiskt språng där AI utgör en av de mest revolutionerande teknologierna i samhället. Rapporten visar att det råder en obalans mellan könen där fler killar än tjejer anser sig ha kunskap om, använder sig av och vill påverka utvecklingen av AI och Metaverse. Vi behöver säkerställa att tjejer har tillgång till kunskap, resurser och plattformar som gör att de både kan använda sig av den nya teknologin och bidra till dess utveckling. Denna insats kommer inte bara att leda till ökad jämställdhet utan också till mer mångfald och innovation inom tekniksektorn.

4 Förbättra koordinationen bland samhällsaktörer

Det finns en mosaik av kunskapshöjande krafter i samhället som kan hjälpa till att öka kunskapsnivån kring teknik och främja en mer inkluderande användning av teknologi. Det är viktigt att fler samhällsaktörer samarbetar och koordinerar sina insatser för att göra det enklare för unga att lära sig mer om teknik och hur den kan användas på ett positivt sätt. Denna insats skulle kunna leda till ökad jämställdhet utan också till mer mångfald och innovation inom tekniksektorn.

Tillsammans måste vi nu jobba för att rusta unga för framtiden och se till att de blir en aktiv del av teknikutvecklingen. På så sätt kan vi staka ut vägen för ett inkluderande och konkurrenskraftigt nordiskt tekniklandskap.

Så här definierar en AI sig själv

Definiera AI och olika grader av AI

AI, eller Artificiell Intelligens, är ett område inom datavetenskap som syftar till att skapa maskiner som kan utföra uppgifter som normalt kräver mänsklig intelligens, såsom tänkande, resonemang, inläring, perception och problemlösning.

Det finns olika grader av AI, som vanligtvis klassificeras enligt följande:

Svag AI: också kallad "narrow AI", är en form av AI som är specialiserad på att lösa specifika problem. Dessa system kan utföra uppgifter på en liknande nivå som mänskliga experter inom en begränsad uppsättning domäner. Exempel på svag AI inkluderar röstassistenter som Siri och Alexa, självkörande bilar och spamfilter för e-post.

Stark AI: även kallad "general AI", är en form av AI som är lika kapabel som en mänsklig intelligens i en mängd olika domäner. Dessa system är fortfarande teoretiska och utvecklas inte ännu.

Superintelligens: en hypotetisk form av AI som överstiger mänsklig intelligens och kan utföra uppgifter och ta beslut som överträffar vår förmåga att förstå eller förutsäga. Detta är en mycket teoretisk nivå av AI som forskare ännu inte har uppnått.



Så här definierar en AI Metaverse

Definiera Metaverse

Metaverse är ett virtuellt världssystem som är skapat av sammanlänkade virtuella världar och användargenererat innehåll. Det är ett stort, onlinebaserat ekosystem som gör det möjligt för människor att interagera med varandra, använda virtuella tillgångar och delta i aktiviteter som är möjliga endast inom den virtuella världen. Metaverse innefattar vanligtvis en mängd olika teknologier, inklusive virtual reality (VR), augmented reality (AR), blockchain och andra teknologier som gör det möjligt för användarna att skapa, handla, spela spel och engagera sig i sociala interaktioner.

Konceptet Metaverse har inspirerats av science fiction och speglar en vision om en framtida digital verklighet där användarna kan interagera med varandra och virtuella tillgångar på en liknande nivå som i den verkliga världen. Metaverse har potentialen att förändra sättet vi arbetar, spelar, lär och socialiserar på genom att erbjuda nya och spännande möjligheter som sträcker sig bortom gränserna för den fysiska världen.



A

I står för "artificiell intelligens" och fokuserar på att utveckla system och algoritmer för att simulera mänskligt tänkande och beteende. Det betyder att AI:n kan lära sig och bli successivt smartare. AI används på en mängd olika sätt idag och dess tillämpningar ökar stadigt.

Bland annat kan AI användas för att analysera stora datamängder som kan förbättra alltifrån hälso- och sjukvården, till skola och näringsliv.

Metaverse är en korsning av den fysiska och digitala världen. Det är ett kollektivt delat utrymme, där tjänster, plattformar och applikationer tillgängliggörs via en virtuell upplevelse, vanligtvis genom att man har ett VR-headset på sig.

Varför äger dessa stora teknikskiften rum just nu? Det är först nu tekniken är så pass avancerad att tjänsterna inom AI och Metaverse kan börja nyttjas på bred front. Teknikutvecklingen har tagit AI och Metaverse från periferin till strålkastarens ljus.

Hur bra är du på AI och Metaverse?

Ett quiz framtaget av ChatGPT

1

Vad är det huvudsakliga syftet med AI?

- A. Underhållning
- B. Att skapa en virtuell värld
- C. Ersätta arbetskraft
- D. Lösa komplexa problem

2

Hur mycket riskkapital förväntas investeras i AI under 2024?

- A. 70 miljarder USD
- B. 90 miljarder USD
- C. 110 miljarder USD
- D. 200 miljarder USD

3

Vad är ett Metaverse?

- A. En virtuell värld
- B. En kryptovaluta
- C. Ett socialt medium
- D. En fysisk plats

4

Vilket företag utvecklar just nu en plattform för Metaverse?

- A. Meta
- B. Amazon
- C. Google
- D. Microsoft

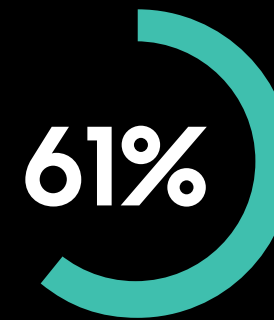
Rätt svar: 1: D 2: A 3: D 4: A, C och D

TJEJER HALKAR EFTER. MAJORITETEN AV KILLAR ANVÄNDER REDAN AI FREKVENT

Undersökningen visar att ungefär hälften av Nordens unga använder AI regelbundet. Samtidigt ser vi att hela 52% av killarna använder AI varje dag eller några gånger i veckan medan endast 32% av tjejer gör det. För att vända den trenden behövs utbildning, uppmuntran och tidiga insatser. Tjejer riskerar annars att gå miste om möjligheten att påverka utformandet av framtidens teknik, men också att bli uteslagna från vissa delar av arbetsmarknaden. Att bryta ner traditionella könsroller och skapa en inkluderande framtid är avgörande för att uppnå en jämställd tekniksektor.

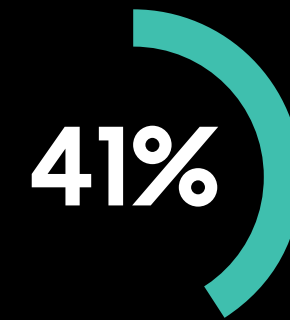
Unga i Norden skattar sig själva som okunniga om Metaverse. Anledningen till att kunskapen om Metaverse är lägre än kunskapen om AI kan handla om att AI redan nu påverkar miljontals människor i vardagen medan Metaverse ännu inte slagit igenom i människors liv.

AI



Norden: 61%
Sverige: 64%
Danmark: 62%
Finland: 53%
Norge: 62%
Killar Norden: 73%
 Tjejer Norden: 49%

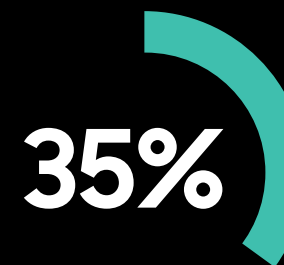
känner mycket eller
ganska väl till AI



Norden: 41%
Sverige: 45%
Danmark: 39%
Finland: 27%
Norge: 50%
Killar Norden: 52%
 Tjejer Norden: 32%

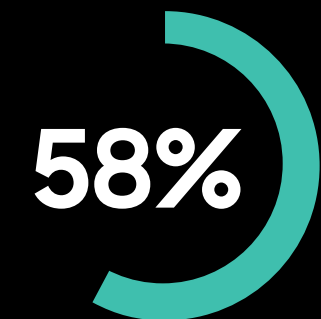
använder AI varje dag eller
någon gång i veckan

Metaverse



Norden: 35%
Sverige: 40%
Danmark: 33%
Finland: 22%
Norge: 40%
Killar Norden: 49%
 Tjejer Norden: 21%

känner till Metaverse mycket
eller ganska väl



Norden: 58%
Sverige: 53%
Danmark: 61%
Finland: 70%
Norge: 52%
Killar Norden: 47%
 Tjejer Norden: 71%

känner inte till Metaverse
särskilt väl eller inte alls

25%

Killar i Norden..

10%

Tjejer i Norden..

...har varit i ett Metaverse

NÄSTAN HÄLFTEN TROR ATT AI OCH METAVERSE KOMMER PÅVERKA SAMHÄLLET POSITIVT

T

vå av fem unga i Norden tror att AI och Metaverse kommer att påverka samhället mer positivt än negativt. Samtidigt finns det en betydande andel som tror att samhället kommer att påverkas negativt av teknologierna. Närmare 20% fler killar än tjejer tror att AI kommer att påverka samhället mer positivt. Det är viktigt att fortsätta öka kunskapen och medvetenheten om teknologiernas påverkan på samhället för att minska eventuell oro och möjliga negativa effekter.

42%

Norden: 42%
Sverige: 44%
Danmark: 39%
Finland: 38%
Norge: 46%
Killar Norden: 52%
 Tjejer Norden: 33%

tror att AI och Metaverse kommer påverka samhället mer positivt än negativt

30%

Norden: 30%
Sverige: 29%
Danmark: 32%
Finland: 30%
Norge: 29%
Killar Norden: 28%
 Tjejer Norden: 32%

tror att AI och Metaverse kommer påverka samhället mer negativt än positivt

Hur känner du inför AI och Metaverse i stort?



"Det kan verka lite läskigt men det kan vara ett bra verktyg som kan hjälpa oss med mycket. Därför är jag positiv."

Kille, född 2006, Sverige

HUR SER UNGA PÅ RELATIONER MED AI?

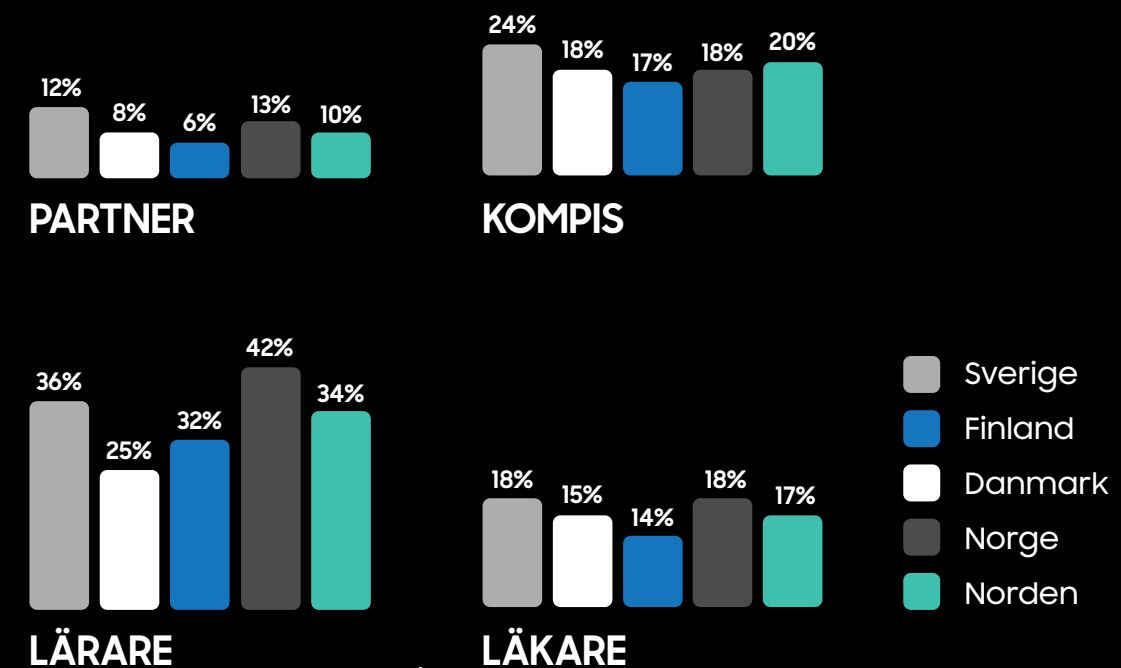
A

I har gått från att vara en anonym och perifer teknologi till att bli en allt mer integrerad del av våra liv. Nu är det möjligt att interagera med AI-verktyg på en personlig nivå. Men hur öppna är egentligen unga för att skapa relationer med AI? Undersökningen visar att

en del unga är öppna för att ha en AI som lärare eller läkare, men det finns även ett intresse för mer personliga relationer med en AI, såsom kompisar och till och med partners. Samtidigt är det en betydande andel unga (41%) som inte kan tänka sig en AI som varken lärare, läkare, partner eller vän.

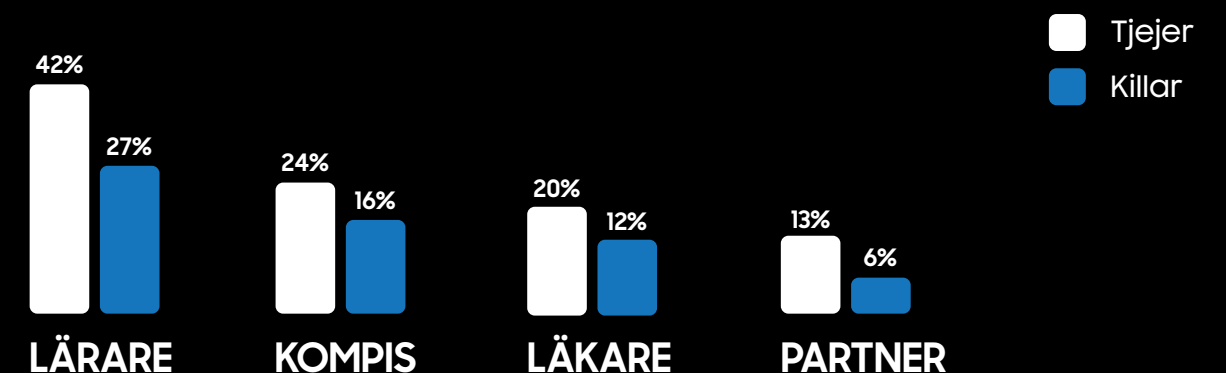
Ungas intresse för att skapa relationer med AI öppnar ändå upp möjligheter för utvecklingen av AI-verktyg som kan bli mer som en person i våra liv. Samtidigt väcker det frågor om hur långt vi vill gå i att ersätta mänskliga relationer med teknologi och vilka etiska aspekter som måste tas i beaktning.

Skulle du kunna tänka dig att ha en AI som..



Inget av ovanstående
Norden: 41%

Tjejer/killar Norden



Inget av ovanstående
Tjejer: 31%
Killar: 52%

EN HISTORIA OM AI OCH METAVERSE PÅVERKAN PÅ SAMHÄLLET

Ett scenario som skildrar en potentiell framtid
med AI och Metaverse skapat av Fredrika Yngwe,
framtidsstrateg på Planethon.

ETT FRAMTIDSSCENARIO är en beskrivning av en möjlig riktning av ett system, baserat på analys av nuvarande trender och vetenskap. Ett system kan exempelvis vara ett samhälle, ekologiskt system eller en marknad. Scenarion används ofta för att föreställa sig framtiden, sätta strategier och i kommunikation. Genom att använda berättelser går det att på ett bättre sätt ta hänsyn till den mänskliga upplevelsen, ingjuta fantasi, skapa hopp och handlingskraft. Alla viktiga ingredienser för att en hållbar utveckling.

Här får du som läsare möjlighet att leva dig in i en fiktiv framtid som grundar sig i forskning, marknad och Solve for Tomorrows dataset. Välkommen till ett framtida Stockholm där AI och metaversum är helt integrerat i samhället i verkan för hållbar utveckling. Här möter vi föräldralösa syskonparet Rakel och Jan som växer upp i det så kallade barnförvaret, men skiljs åt när deras liv tar olika (o)teknologiska riktningar när de blir unga vuxna.



Rakel & Jan: Metamän och Ludditer

Inspirerade av den industriella revolutionens arbetargrupper kallade de sig Ludditer. Eller "teknofober" och "andra vågens anti-vaxxers" om du frågade media. Rakel började följa deras resonemang i paniken hon kände när det annonserades att alla EU-medborgare skulle kallas till chip-insättning. För att enkelt identifiera sig, göra betalningar, och röra sig sömlöst mellan det reella och det virtuella, sades det. Även om hon såg fördelar med att AI-myndigheten avlastade Polismyndigheten från passadministration, kände hon sig som en bil på besiktning första gången hon kallades. En kugge i ett artificiellt hjul. Tydligt skulle chippet ge ett så starkt cyberskydd att ingen deepfake kunde göra anspråk på en annans identitet. Det skulle inte vara första gången de - tekno-optimisterna - hade haft fel, tänkte hon. Men vem annars skulle göra Jan sällskap till insättningen?

Hennes bror Jan var den typen som levde mest och helst i det virtuella. Han varken pratade med eller såg någon i ögonen, om han fick välja. Först trodde hon att han skulle oro sig mer för chipet, hon hade ju alltid varit den modiga av de två. Tagit hand om hans ångest och, enligt samtidens tycke, irrationella rädslor, som hade eskalerat sedan de hamnade på barnförvaret. Medan alla hennes instinkter sade emot proceduren frågade Jan storögt, om än med

blicken fäst vid golvet, att få chipet insatt i handflatan istället för handleden. Det var efter det han började med sin signaturgest. Ställde sig stolt med armen utsträckt, lång- och ringfinger inböjda, och låtsas frigöra någon form av strålning likt spindelmannen frigör sitt nät. Meta-mannen, sa han i de sällsynta stunderna av glädje. Hon drog imponerat efter andan varje gång han gjorde gesten. Vem skulle annars bekräfta honom?

När Jan var försjunken i metaversum, som var skola, lekplats, safari, magiska världar och rymdimperium, satt hon bredvid och oroade sig för teknologin i hennes kropp. När chipet uppgraderas till att live-diagnosticera cancerogener, spåra spridningen från cell till cell, och sända ut skraddarsydd molekylära profiler till närmaste apotekombud, såg hon hot i horisonten. Hon var inte den enda. "Ett latent biovapen", viskades det bland några av de äldre på barnförvaret. Rakel började tro på det. Såna här saker utvecklas inte för vår skull, skrev hon till Ludditgruppen som kontaktförfrågan. Med gruppen kämpade hon mot utvecklingen i ett par år, men kunde aldrig komma ikapp, och än mindre springa om, exponentiell AI-integrering. Så hon tog ett radikalt beslut. Eller. Det kändes inte så radikalt då. Någon på förvaret praktiserade på en vårdinrättning, och en kväll skar de ur chipet ur handlederna med en liten skalpell hon stulit därifrån. Lite blod bara. Sen begav de sig av.

I övertygelsen att inte manipuleras av algoritmer eller ge delar av sig själv som data, höll hon sig offline med andra AI-ludditer, och förlorade kontakten med Jan. De jobbade hårt för sitt analoga lilla samhälle. Det var inte alltid bekvämt, men de hade varandra. Hon var där hon trodde sig vara säker, utanför AI-radarn, men oförmögen att längre känna tacksamhet till samhörigheten utan skarpa hugg av skuld. Skuld för att ha lämnat Jan. Vem skulle dra efter andan till hans meta-man-gest? Så hon drog. Plötsligt, mitt i natten. Utan avsked och förklaringar, för att hitta Jan.

Väl framme i Stockholm kunde hon inte sluta stirra i häpnad. På människor, byggnader, natur, djur och saker. Allt uppkopplat, i en konstant balanserande dialog. Det hade inte gått mer än 9 år sedan sist, men det var en helt ny värld hon klev in i. Människor strosade sakta omkring, vissa i den stadsintegrerade naturen, andra fascinerat upptagna i simuleringar som blandade det reella och virtuella. Var fanns den hektiska storstadspulsen? Var var trafikstockningen, skarpa pip från övergångsställen, och take-aways? Avgaser hade bytts ut mot bin, men de var inte sådär stissiga som de var utanför radarn. Istället fridfulla, redo på avbytarbänken för att pollinera. Det tog någon sekund innan hon såg att de var mekaniska.

Utan tillgång till virtuell navigering var det svårt att hitta, men där stod han till slut. Jan. Med jordiga maskar i handen, i färd att släppa ut dem igen. "Omprogrammerade för bättre regeneration", sa han, som

om hon skulle förstå. Så vuxen han såg ut. Inte för att han hade skägg och ett uppkrypande hårfäste, utan hållningen. Blicken. En hållning och blick som utstrålade att han är kapabel och hör hemma där han är. Efter att ha borstat av jorden från händerna och gett henne en kram (hon kunde inte fatta att Jan tog initiativ till en kram!), började han berätta. Om maskarna och robotbina som bara var två av snart otaliga uttryck av det uppkopplade nätverket för miljörättvisa. Ett artificiellt intelligent nätverk som i realtid beräknade, diagnosticerade, och automatiserade regenerering av ekosystemtjänster och naturresurser, för att fördelas lika mellan landsbygd och stad. Om hur mänsklig intelligens inte behövde fokusera på att ta snabba beslut – den artificiella gjorde det – och att människor här därför kunde ägna sig mer åt rekreation och lek. Inte alla förstås, vissa såg man bara virtuellt. "Alla är olika och tur är väl det", sa han halvt som ett skämt, och halvt som en pik mot hur de valt att leva olika.

Han fortsatte mer personligt. Berättade om hur hans digitala tvilling hjälpt för att navigera sociala och mentala utmaningar genom simulerade försök, misstag, och lärdomar. Om hur han hjälpt integrera samtalsbaserad AI på barnförvaret där de vuxit upp för att ge ungdomarna den omsorg han själv saknade. Och allt om Max. Hans partner Max, som fått honom att känna sig uppskattad, älskad, behövd. "Så var är den här Max?", frågade hon, upprymd inför att välkomna en till bror. Jan gjorde sin meta-man-gest. "Här", sa han.



AI-genererad bild skapad med Midjourney.

Prompt: A young man in a futuristic garden with a small robotic bees, 8K, photo realistic, futuristic, maximalism, --ar 2:3

1/3 AV NORDENS UNGA VILL VARA MED OCH FORMA FRAMTIDENS TEKNIK

Debatten om AI handlar ofta om vilken effekt den kommer ha på arbetsmarknaden. En del ser AI som en möjlighet att förbättra arbetslivet medan andra oroar sig för dess potentiella negativa effekter. Undersökningen visar att 36% av Nordens unga tror att AI kommer att förändra arbetsmarknaden till det bättre och 31% tror att arbetsmarknaden kommer att försämrans. Det är viktigt att diskutera hur vi kan maximera AI:s potential för att skapa nya, meningsfulla arbetstillfällen, men också hur vi hanterar de potentiella negativa effekterna. Fler killar än tjejer har en positiv inställning till AI:s påverkan på arbetsmarknaden. För att överbrygga den klyftan är det viktigt att alla ges möjlighet att lära sig om AI och dess möjliga påverkan på arbetslivet.

Intressant att notera - 33 procent av Nordens unga är mycket intresserade av att själva påverka den tekniska utvecklingen. Ungas intresse för att vara med och forma teknikutvecklingen måste fångas upp och vårdas. Detta genom att fortsätta utveckla ungas utbildningar men även genom att öka medvetenheten om AI:s och Metaverse och dess potential, konsekvenser och framtida karriärmöjligheter.



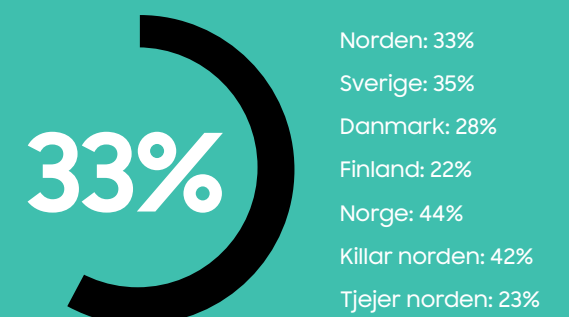
tror att AI kommer påverka sina chanser på arbetsmarknaden mer positivt än negativt



tror att AI kommer påverka sina chanser på arbetsmarknaden mer negativt än positivt



tror att AI kommer leda till roligare jobb



är intresserade av att själva jobba med att forma och ta fram ny teknik och nya digitala lösningar

UNGA TROR PÅ TEKNIKENS FÖRMÅGA ATT FÖRBÄTTRA SKOLAN

Två av fem tror att de skulle lära sig mer om de fick gå i skolan i Metaverse, medan tre av fem tror att AI kan hjälpa dem att lära sig fler saker. Även om det finns en övervägande positiv inställning till teknikens fördelar, visar siffrorna också en viss könsskillnad, där fler killar än tjejer ser på teknikens framtid med optimism. Det är också intressant att notera att en betydande del av de unga inte känner att de får tillräckligt med kunskap i skolan om nya digitala verktyg för att lyckas i framtiden. Detta understryker behovet av att fortsätta att utbilda och öka medvetenheten om teknikens potential och visa på hur unga kan engagera sig mer i teknikutvecklingen. Samtidigt behöver det också finnas en medvetenhet om hur tekniken kan användas på ett ansvarsfullt sätt och hur vi kan hantera dess eventuella negativa effekter på samhället och individen.

38%

Norden: 38%
Sverige: 44%
Danmark: 31%
Finland: 27%
Norge: 47%
Killar nord: 45%
 Tjejer nord: 32%

tror att de skulle lära sig fler saker om de gick i skolan i Metaverse

34%

Norden: 34%
Sverige: 39%
Danmark: 28%
Finland: 24%
Norge: 41%
Killar nord: 41%
 Tjejer nord: 28%

tror att de skulle må bättre om de gick i skolan i Metaverse

58%

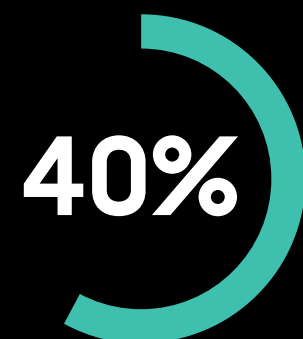
Norden: 58%
Sverige: 60%
Danmark: 52%
Finland: 51%
Norge: 68%
Killar nord: 68%
 Tjejer nord: 52%

tror att AI kan hjälpa en att lära sig fler saker

MER PÅ NÄSTA SIDA

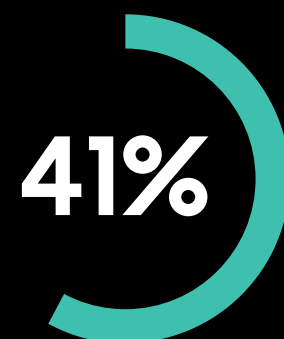
Upplever du att du får den kunskap du behöver i skolan om nya digitala verktyg för att lyckas i framtiden?

JA



Killar norden: 45%
Tjejer norden: 37%

NEJ



Killar norden: 42%
Tjejer norden: 40%

OSÄKER/VET EJ



Killar norden: 13%
Tjejer norden: 23%



AI-genererad bild skapad med Midjourney.
Prompt: classroom, youth going to school in a future metaverse,
photo realistic, futuristic, maximalism, --ar 3:4

SÅ ÖKAR VI UNGAS KUNSKAP OM AI OCH METAVERSE

TikTok-kreatören och EdTech-entreprenören Rasmus Häggkvist, 21 år, ger sitt perspektiv.

MED ERFARENHET SOM TEKNIKKONSULT PÅ DOW JONES OCH SOM RAPPORT-
SKRIVARE FÖR KUNGLIGA INGENJÖRSVETENSKAPSAKADEMIEN, DRIVER HAN NU SKOOLIE AB,
SOM SKAPAR AI-BASERADE STUDIE- OCH YRKESVÄGLEDNINGSLÖSNINGAR.



Resultatet från den här rapporten visar att det behövs mycket mer kunskap om AI och Metaverse. Hur ska unga få ökad kunskap om AI och Metaverse?

För att nå dit behövs utbildning av hög kvalitet som är tillgänglig oavsett bakgrund. Metaverse kan även implementeras som ett alternativ för att fånga upp elever som missar skolan, eller för lärare att nå fler elever när vissa skolor har lärarbrist. AI kan också integreras i skolans vanliga ämnen där eleverna får laborera med verktygen för att bättre bemästra dem. Stärkt samarbete mellan akademin, näringslivet och offentliga sektorn är också avgörande för att skapa synergier för AI och Metaverse-implementeringar. Detta kan exempelvis vara interaktiva föreläsningar som görs tillgängliga för skolor över hela landet. Dessa initiativ kan minska klyftan mellan forskning och praktik och säkerställa att undervisningen i skolan skapar en känsla av innovation och inkludering i samhället för eleverna.

Hur tycker du oron kring AI och Metaverse ska minskas?

För att minska ungas oro kopplat till tekniska framsteg är det viktigt att förbättra deras förståelse för teknikens fördelar och risker. En möjlig strategi är att införliva resonemangskunskapskriterier relaterade till AI och teknik i alla skolämnen. Detta innebär att när elever skriver om AI i skoluppgifter eller använder sig av tekniken, bör de uppmanas att reflektera över teknikens potential och dess inverkan på samhället, både positivt och negativt. Detta kan hjälpa elever att utveckla en kritisk och nyanserad förståelse för teknologins roll i deras liv och framtid.

Berätta om ett case där AI redan nu skapat förändring!

AlphaFold, utvecklad av DeepMind, har revolutionerat fältet för proteinveckning genom att med stor precision kunna förutsäga en proteinkedjas tredimensionella struktur. Detta har tidigare varit en enorm vetenskaplig utmaning med mycket stor betydelse för nästan alla fält inom biologi.

Vilka tre AIs tycker du att alla borde lära sig?

ChatGPT - Första steget är att prata med ChatGPT för att greppa hur teknologin fungerar. Steg 2 är

att lära sig kontextuell "promptning" så att ChatGPT betar sig på vissa sätt för att hjälpa en med mer exakta och komplexa problem. Steg 3 är att använda sig av OpenAI API och testa GPT 3.5 med sina egna idéer för att lösa problem i samhället.

Midjourney - En "text-to-image modell" som kan skapa bilder genom att du beskriver hur de ska se ut. Ett kraftfullt verktyg som många kan ha användning av för visualisering av koncept.

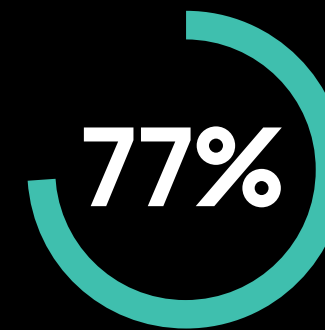
Auto-GPT - Att förstå Auto-GPT är viktigt eftersom den har förmågan att utföra mer komplexa uppgifter autonomt, bortom de begränsningar som språkmodeller som ChatGPT har. Man kan ge Auto-GPT ett uppdrag så listar den själv ut vad den måste klara av först för att lösa din uppgift, vilket gör den mer självständig och effektivt. Auto-GPT har en öppen källkod vilket möjliggör att man kan skräddarsy och finjustera den för specifika behov.

Hur ska AI och Metaverse utvecklas i en positiv riktning?

För att säkerställa en positiv utveckling är det viktigt att vi accelererar samverkan mellan forskare, politiker, företag och civilsamhället. Ett exempel på en sådan samverkan är All-Party Parliamentary Group on Artificial Intelligence (APPG AI) i Storbritannien, som samlar politiker, akademiker, företag och intressegrupper för att diskutera och utforma AI-policy. Utöver samarbete och dialog är det också viktigt att vi investerar i utbildning och forskning kring AI och Metaverse. Genom att ge människor möjlighet att förstå och behärska dessa teknologier kan vi säkerställa att de används på ett ansvarsfullt och etiskt sätt. Vidare behöver allmänheten involveras i utvecklingen och beslutsprocessen kring AI och Metaverse. Genom att lyssna på medborgarnas åsikter och oro kan vi skapa teknologier som är mer anpassade till människors behov och värderingar. Sammanfattningsvis är samarbete, utbildning, etik och medborgardeltagande nyckelfaktorer för att forma en positiv framtid med dessa teknologier.

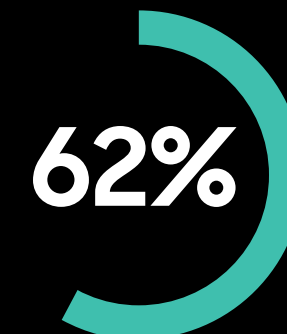
OPTIMISMEN TILL TEKNIK ÄR STOR MEN UNGA EFTERFRÅGAR ANSVARSTAGANDE

En majoritet av Unga i Norden (77%) anser att det är viktigt att ha kunskap om hur ny teknik och digitala lösningar påverkar individer och samhället. Det är tydligt att det finns en stor optimism kring teknikens förmåga att förbättra våra liv, men samtidigt vill unga se ett tydligt ansvarstagande från både politiker och företagen själva. En majoritet av unga anser också att samhället bör reglera vad en AI ska kunna göra. Samtidigt är det bara 32% som anser att de själva har möjlighet att påverka den tekniska utvecklingen. Detta i kombination med att unga känner att de inte får tillräckligt med kunskap i skolan om nya digitala verktyg för att lyckas i framtiden är något som behöver adresseras för att unga ska känna en positiv framtidstro. Det är därför viktigt att utbilda och öka medvetenheten om teknikens potential och visa på hur unga kan engagera sig mer i teknikutvecklingen.



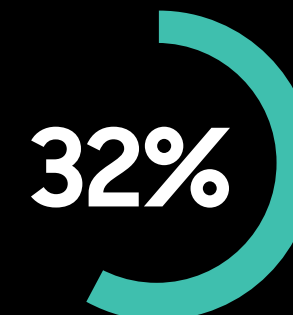
Norden: 77%
Sverige: 79%
Danmark: 73%
Finland: 77%
Norge: 80%
Killar Norden: 80%
Tjejer Norden: 89%

anser att det är viktigt för människor att ha kunskap om hur ny teknik och digitala lösningar påverkar individer och samhället



Norden: 62%
Sverige: 63%
Danmark: 56%
Finland: 65%
Norge: 64%
Killar Norden: 86%
Tjejer Norden: 76%

tycker att samhället ska reglera vad en AI ska kunna göra

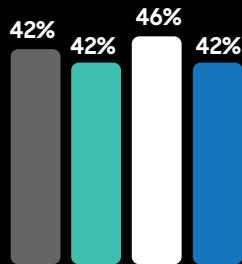
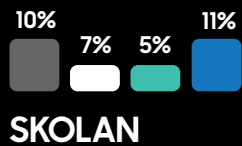


Norden: 32%
Sverige: 34%
Danmark: 26%
Finland: 26%
Norge: 40%
Killar Norden: 39%
Tjejer Norden: 24%

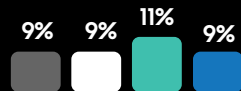
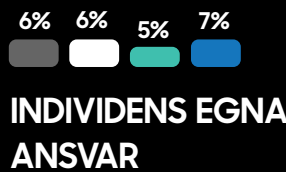
känner att de har möjlighet att påverka den tekniska och digitala utvecklingen

MER PÅ NÄSTA SIDA

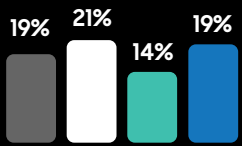
Vem har störst ansvar att se till att den tekniska och digitala utvecklingen går åt rätt håll?



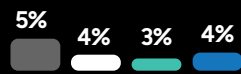
FÖRETAGEN SOM UTVECKLAR DEN NYA TEKNIKEN



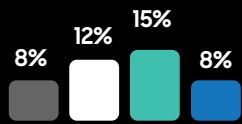
FÖRETAG



POLITIKER



FÖRÄLDRAR



OSÄKER, VET EJ



"Det absolut viktigaste är att det fyller ett syfte i form av att skapa ett mervärde. Det kommer kunna hjälpa otroligt mycket i vardagliga aspekter och frigöra tid från läkare, forskare och dylikt."

Kille, född 1997, Sverige



Jag tror att AI och Metaverse kan komma att öka livskvaliteten hos människor och hjälpa oss att skapa ett mycket enklare liv, men samtidigt känner jag en oro för det etiska hos en AI och hur långt AI kan tänkas gå. Är orolig för att AI ska komma att ersätta många jobb som vanliga människor behöver.

Tjej, född 2001, Sverige

ATT ÖVERBRYGGA KÖNSSKILLNADER INOM TEKNIK:

Roksana och Arash reflekterar över jämställdhetsparadoxen.

ROKSANA KHALID ÄR FORSKARE I NEUROVETENSKAP PÅ FAKULTETEN
FÖR BIOMEDICIN OCH BIOFYSIK PÅ STOCKHOLMS UNIVERSITET.

ARASH HEYDARIAN PASHAKHANLOU ÄR DOCENT I KRIGSVETENSKAP
PÅ FÖRSVARSHÖGSKOLAN I STOCKHOLM.



Roksana och Arash - vilka är ni?

ROKSANA: Jag är forskare i neurovetenskap på fakulteten för biomedicin och biofysik på Stockholms Universitet. Mitt forskningsområde är i skärningsspunkten mellan hjärna, samhälle och AI.

ARASH: Jag är docent i krigsvetenskap på Försvarshögskolan i Stockholm och har skrivit flertalet publikationer om AI och autonoma system.

Rapporten visar att synen på AI och Metaverse skiljer sig åt mellan killar och tjejer, varför är det så tror ni?

Det är ett oväntat resultat då målgruppen för undersökningen vuxit upp med internet och teknologi. Det nordiska samhället anses dessutom som relativt jämställt där en karriär inom STEM (vetenskap, teknik och matematik) inte torde begränsas av könsdiskriminering. Samtidigt finns det en slags jämställdhetsparadox där kvinnor i mer jämställda länder tenderar uppvisa ett lägre intresse för teknik, vilket handlar om att det i jämställda länder inte finns samma ekonomiska incitament och krav att välja en karriär inom STEM.

Vet du något intressant case där AI och Metaverse påverkar vårt mentala mående idag?

Flertalet studier visar att terapi som genomförs i en stimulerande virtuell miljö istället för den vanliga kliniken eller labbmiljön har en positiv inverkan på patientens både motoriska och psykiska mående. Det finns med andra ord en potential i att inkorporera Metaverse i vården. Det förutsätter dock att det sker i en kontrollerad miljö.

AI ersätter mycket av det vi använder våra hjärnor till, vad kommer våra hjärnor ha för funktion när AI breder ut sig ännu mer?

För hjärnan är det ingen skillnad på att ställa frågor till en dator eller en människa när vi behöver få reda på något eller lära oss något nytt. Hjärnan är

ett flexibelt organ som har lätt för att anpassa sina funktioner till förändringar i vår yttre miljö. Med det sagt kommer vi i framtiden att "outsourca" allt fler uppgifter till tekniken, men våra mänskliga hjärnor kommer fortsätta spela en viktig roll i saker som AI vanligtvis har svårt att hantera. Det kan exempelvis vara kreativa, strategiska och känslomässigt intelligenta uppgifter.

Vad är vägen framåt för mer AI-kompetens och inkludering?

Förväntningarna som läggs på barn under deras formbara år kan påverka deras intresse för omgivningen och därmed nya tekniska fenomen som AI. Därför är initiativ som görs i barns tidiga ålder avgörande, inte minst då AI troligen är det mest betydelsefulla teknologiska skifte i vår samtid. Föräldrar och barnomsorg kan alltså tidigt göra insatser för att barn ska lära sig mer om teknik. Vidare bör politiken verka för att öka både utbildningsinitiativ och stöd så att fler grupper kan få mer kunskap om AI och Metaverse. Det kan exempelvis innebära att utbildningar behöver anpassas och riktade satsningar behövs för att främja ökad teknisk kompetens som inte gör skillnad på människors bakgrund.

REFERENSER

Talks, S., Edvinsson, I. and Birchall, J. (2019) 'Programmed Out: The Gender Gap in Technology in Scandinavia.' Plan International Norway.

Stoet, G. and Geary, D.C. (2018) 'The gender equality paradox in STEM education,' Psychological Science, 29(4).

Sparrow B., Liu J., Wegner DM. (2011) Google effects on memory: cognitive consequences of having information at our fingertips. Science 333.

ETT NORDISKT PERSPEKTIV – INTRESSANTA SKILLNADER

22 vs 40%

I Finland känner 22 procent till Metaverse, i Sverige och Norge är det 40 procent. Hur kommer det sig när länderna liknar varandra så mycket?

53 vs 64%

Mönstret går igen när det gäller kännedom om AI, finländarna har sämst koll och svenskarna bäst.

38 vs 46%

Bland nordens unga tror fler att AI och Metaverse har en positiv effekt på samhället än en negativ. Finland sticker ut som de mest skeptiska och Norge mest optimistiska.

SAMSUNG ELECTRONICS NORDIC

är ett ledande globalt företag inom teknologi och innovation. Samsungs engagemang i lokalsamhället leds av visionen "Together for Tomorrow! Enabling People". Målet är att lyfta kommande generationers röst och ge dem möjlighet att uppnå sin fulla potential. För att utvecklas och må bra i en framtid som drivs av teknologi arbetar Samsung med interaktiva och inkluderande utbildningsinitiativ över hela världen i syfte att ge unga förutsättningar att skapa positiv samhällsförändring.

FRYSHUSET

gör det möjligt för unga att genom sina passioner förändra världen. Stiftelsen Fryshuset är en religiöst och politiskt oberoende ideell organisation för och med unga. Fryshuset driver ett 60-tal olika verksamheter runt om i Sverige, där unga får möjlighet att utöva sina passioner, skapa och delta i ungdomsdrivna aktiviteter, utbildningar och arbete. Fryshuset arbetar för att samhället ska ta ungas åsikter och idéer på allvar efter övertygelsen om att det bidrar till ett kreativt och lösningsinriktat samhällsklimat där vi vågar tänka nytt och hitta nya lösningar.

SOLVE FOR TOMORROW

är ett utbildningsinitiativ som syftar till att ge framtida generationer möjlighet att uppnå sin fulla potential och bli changemakers som kan skapa positiv samhällsförändring. Målet är att öka ungas intresse för STEM, innovation och hållbarhet i Norden liksom att minska distansen till tech och visa hur man kan ta en utmaning, utveckla idéer, designa prototyper och ta fram konkreta lösningar. Upplevelsen drivs i samarbete med Hyper Island - en skola inom digital innovation och design-thinking. Alla unga mellan 18-26 år i Sverige, Danmark, Norge eller Finland har möjlighet att ansöka till Solve for Tomorrow helt gratis. Deltagare i Solve for Tomorrow lämnar upplevelsen med ny spetskunskap, ett diplom och tillgång till Hyper Islands nätverk. Vinnaren får €5000 och andraplatstagaren €2500.

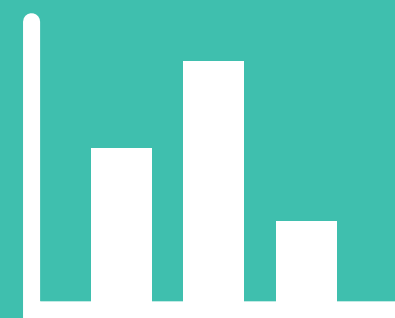


OM SOLVE FOR TOMORROW:
www.solvefortomorrownordics.com

OM RAPPORTEN

SYFTE

Undersöka unga i nordens syn på den tekniska utvecklingen och trendfenomenen AI och Metaverse



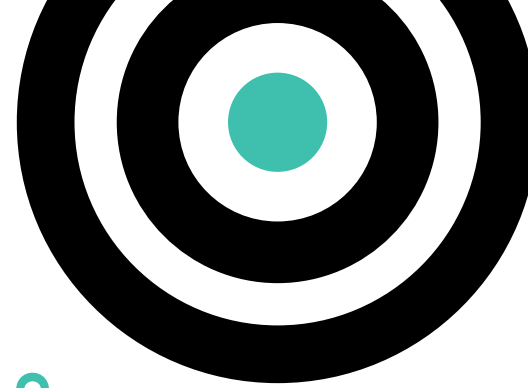
INTERVJUPERIOD

24 februari-9 mars 2023



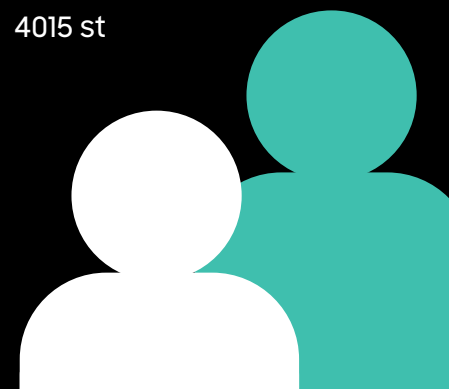
MÅLGRUPP

Unga i Sverige, Danmark, Finland och Norge, 16-25 år



ANTAL RESPONDENTER

Sverige: 1001 st
Danmark: 1004 st
Finland: 1001 st
Norge: 1009 st
Totalt: 4015 st



VÄGNING

Viktning av data har gjorts efter kön och ålder



GENOMFÖRANDE

Genomförd av analysföretaget Demoskop på uppdrag av Fryshuset och Samsung Electronics Nordic



DJUPDYK I 4000 NORDISKA UNGAS TANKAR om framtidens teknik i Youth on AI and the Metaverse – Solve for Tomorrow Report 2023. Sedan 2018 har Fryshuset och Samsung Electronics Nordic arbetat tillsammans för att ge unga en starkare röst i samhällsdebatten. Genom att tillhandahålla verktyg, kunskap och en nordisk plattform för möten och lärande ger vi unga möjligheten att förvandla oro till handling, och att omskapa problem till innovativa idéer som formar samhället.

I denna rapport strävar vi efter att lyfta fram ungas perspektiv och tankar kring aktuella teknikfrågor. Genom att presentera aktuell data och spännande intervjuer med experter inom ämnet vill vi inte bara bidra med kunskap och inspiration, utan framförallt erbjuda tydliga insikter och intressanta perspektiv om hur unga ser på teknikutvecklingen.

Välkommen att utforska ungas vision för framtidens tekniklandskap.