

KUNSTIG INTELLIGENS BRUGES AF FÅ, OG BEKYMNER NOGLE. VIL NY TEKNOLOGI MINDSKE ELLER ØGE DIGITAL EKSKLUSION?

Nordisk rapport om digital eksklusion **2024**

ELGIGANTEN 

INDHOLDSFORTEGNELSE

- 6 Forord
- 9 Om undersøgelsen
- 10 Det teknologiske klasseskel
- 14 Kunstig intelligens
- 16 Den sproglige kløft
- 18 Alderskløfter
- 20 Børn, forældre og gaming
- 22 Digitale trusler
- 24 Status i Danmark
- 26 Elgiganten Foundation
– Sammen mod digital eksklusion
- 28 Kunstig intelligens og bevidste valg
- 32 Flere unge kommer bagud digitalt
- 36 Elgigantens opfordringer



9

Undersøgelsen 2024

Hovedfund fra vores nordiske undersøgelse om digital eksklusion.

Foto: iStockphoto



24

Status i Danmark

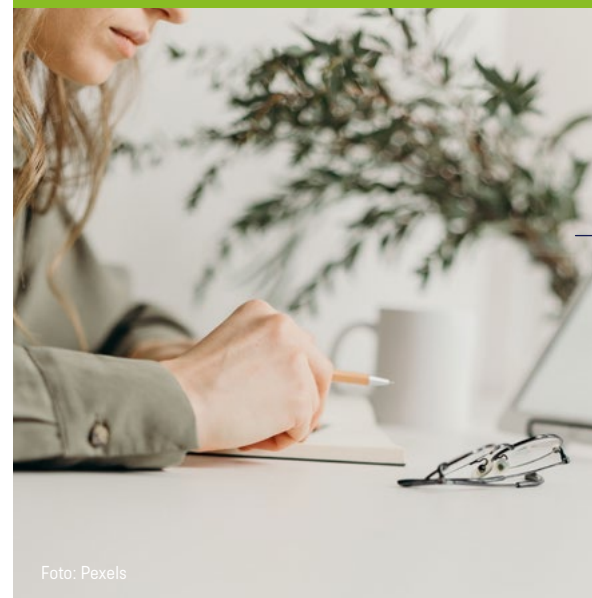


Foto: Pexels

36

Elgigantens opfordringer

Sammen kan vi mindske den digitale eksklusion



”

Mulighederne i den digitale udvikling er gigantiske. Og vi er langt bedre rustet til at sikre, at alle kan følge med end nogensinde før.

Peder Stedal, adm. direktør
Elgiganten Danmark



ALLE SKAL HAVE ADGANG TIL TEKNOLOGIENS FANTASTISKE VERDEN

Danskerne er bekymrede over den digitale udvikling, og det er der også grund til. Men der er flere årsager til at være optimistisk. It er et værktøj – for samfundet og for os. Vi skal blot huske at stille kritiske spørgsmål til måden vi bruger it på. Og vi skal huske at få alle med om bord. Det kan vi bl.a. gøre ved at spørge brugerne – det vil sige os alle sammen - om vaner, holdninger og bekymringer.

Du sidder lige nu med resultatet af en nordisk undersøgelse, som Elgiganten årligt får udarbejdet om forbrugernes vaner og holdninger til elektronik og it. Fordi vi hvert år indsamler data, kan vi tydeligt se, at udviklingen inden for it og elektronik går hurtigere og hurtigere – og at vi står med en gruppe forbrugere, der har svært ved at følge med.

AI giver grublen og glæde

Danmark er et af verdens mest digitaliserede lande, og det er godt for mange ting. Men for et stort mindretal er det svært at følge med. Flere ældre er nervøse for, om de bliver hægtet af fællesskabet, fordi de ikke har viden, redskaber eller

evner til at kommunikere digitalt.

Og det er ikke kun de ældre, der bekymrer sig. Mange forældre kan nikke genkende til, at man mest ser nakken og hovedtelefonerne over gamerstolen, når man åbner døren til børneværelset. Halvdelen af de danske forældre har svært ved at følge med i deres børns gaming.

Og nu er der noget nyt, som danskerne er optaget af - og også bekymrede for. Kunstig intelligens. Inden for kort tid er det blevet ret nemt at bruge AI til mange forskellige ting. Man kan skabe fotos af mennesker, der ikke findes, i løbet af sekunder få redigeret sin tekst - og meget andet. Under en tredjedel af danskerne er i gang med at afprøve AI-muligheder. Det vil samtidig sige, at flertallet ikke gør det. Og de fleste af os er bekymrede for at blive narret af AI.

Gigantiske muligheder

Jeg forstår godt hvis nogen bliver bekymrede. Jeg har også prøvet at se ind på ryggen af en gamerstol på børneværelset og jeg kan ikke

nødvendigtvis kende forskel på en ægte stemme eller en AI-konstruktion. Men jeg er langt mere optimistisk end bekymret for udviklingen. Mulighederne i den digitale udvikling er gigantiske. Og vi er langt bedre rustet til at sikre, at alle kan følge med end nogensinde før.

Elgiganten arbejder på forskellige måder med at bidrage til at sikre, at alle kan benytte de teknologiske muligheder. Vi laver fx kurser for ældre rundt omkring i landet, og kan se at det hjælper til, at de ældre slipper bekymringerne, når de får hjælp til at komme i gang. Vi støtter op om gaming-events for børn og unge, hvor forældrene kan være med og blive smittet af begejstringen for den fantastiske sport. Og vores fond støtter med it-udstyr til grupper der er ekstra udsat.

Denne årlige undersøgelse hjælper os med til at belyse, hvor vi skal sætte ind for at sikre, at ingen bliver hægtet af udviklingen. Teknologiens verden er fantastisk, og det føles rigtig godt, at være med til at gøre den tilgængelig for alle.



Peder Stedal

Peder Stedal

Adm. dir. i Elgiganten Danmark



Foto: Pexels

VIDSTE DU AT:



To tredjedele af Sveriges voksne befolkning skønnes at have grundlæggende digitale færdigheder. Det er over EU-gennemsnittet, men langt under EU's mål på 80 procent



2.422.000 norske hjem har adgang til hurtigt internet. Det er 76.000 flere end året før



En fjerdedel af befolkningen i Danmark oplever udfordringer i mødet med den digitale offentlige sektor



Der er i alt 9,21 millioner mobile enheder i Finland, hvilket svarer til 166 procent af befolkningen

Kilder:

<https://www.digg.se/om-oss/nyheter/analys-och-uppfoljning/nyheter/2024-01-04-ny-rapport-svenskarnas-digitala-kompetens-ar-god-men-det-finns-utmaningar>
<https://nkom.no/aktuelt/rekordmange-har-tilgang-til-raskt-internett>
<https://digst.dk/nyheder/nyhedsarkiv/2024/april/ny-analyse-understreger-vigtigheden-af-fokus-paa-digital-inklusion/>
<https://datareportal.com/reports/digital-2024-finland>

OM TECH TROUBLE-UNDERSØGELSEN

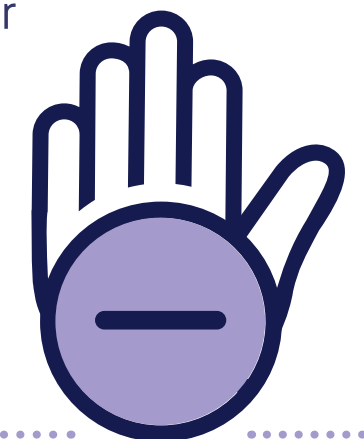
I Elgiganten har vi stor viden om, hvordan teknologi kan bidrage til en bedre hverdag. Det er et socialt ansvar at dele denne viden, så færre mennesker ender med at blive digitalt ekskluderet.

Siden 2008 har vi derfor gennemført Tech Trouble, en nordisk undersøgelse af holdninger, viden og brug af teknologi og elektronik i hjemmet.

Tech Trouble-undersøgelsen 2024 er foretaget af YouGov i april 2024 og omfatter 4023 norske, danske, svenske og finske respondenter på 18 år og derover.

Hvad er digital eksklusion?

Digital eksklusion opstår, når nogle mennesker har god adgang til og viden om teknologi og digitale tjenester, mens andre ikke har det. Dette skel kan forstærke ulighederne i samfundet og begrænse mulighederne for digitalt sårbare mennesker.



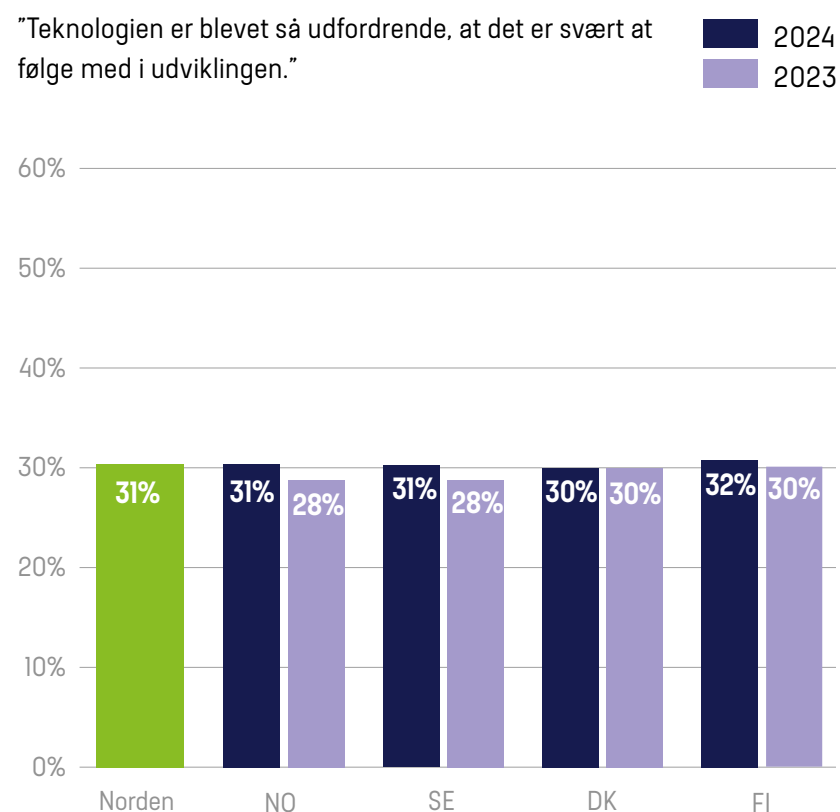
DET TEKNOLOGISKE KLASSESKEKEL

Vi ved mere om teknologi end nogensinde før og har adgang til et væld af digitale tjenester. Men det har en pris. En ud af tre mener, at det digitale kapløb har skabt et teknologisk classeskel i samfundet, og for mere end en tredjedel er teknologien blevet så dyr, at de ikke kan følge med.

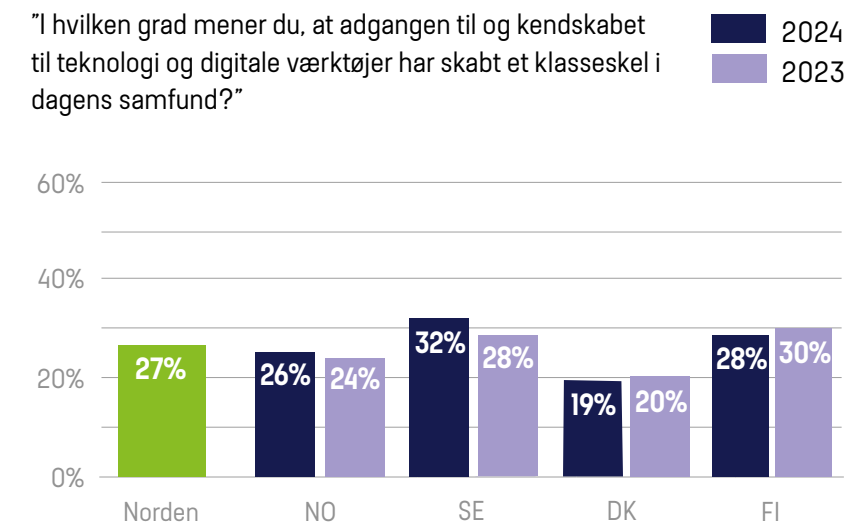


HOVEDRESULTATER

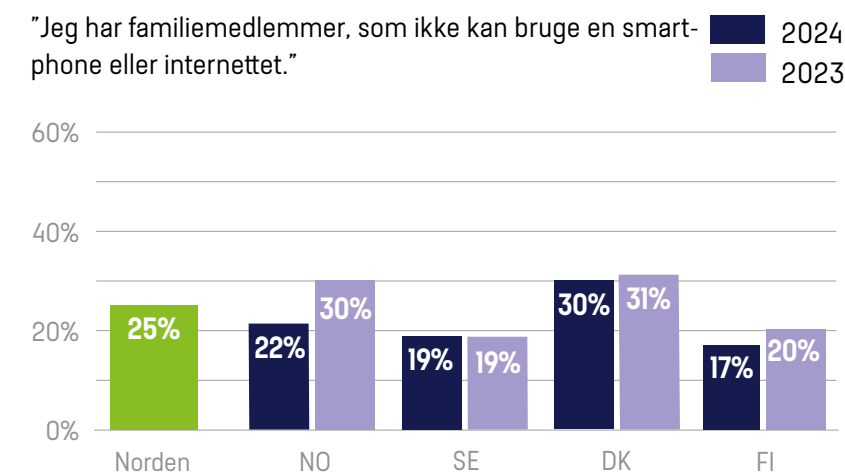
En tredjedel af befolkningen i Norden har svært ved at følge med den teknologiske udvikling, fordi den er blevet for krævende.



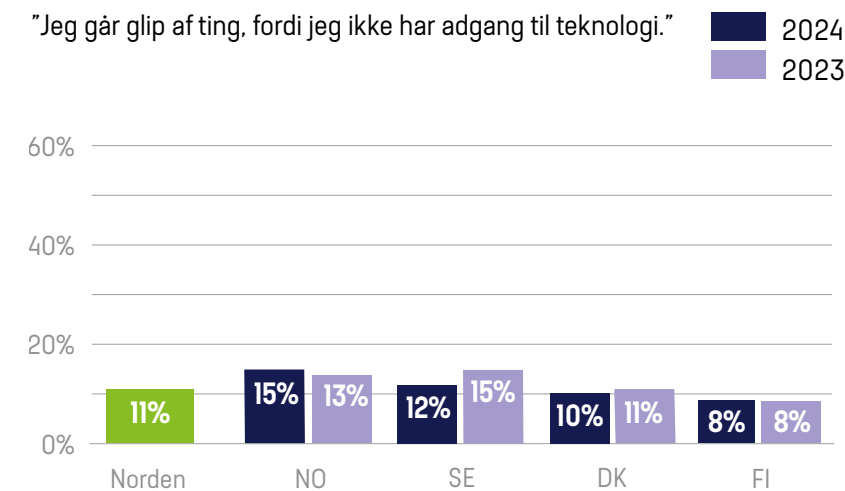
På nordisk plan mener hver fjerde, at ulige adgang til teknologi og manglende viden skaber et voksende classeskel.



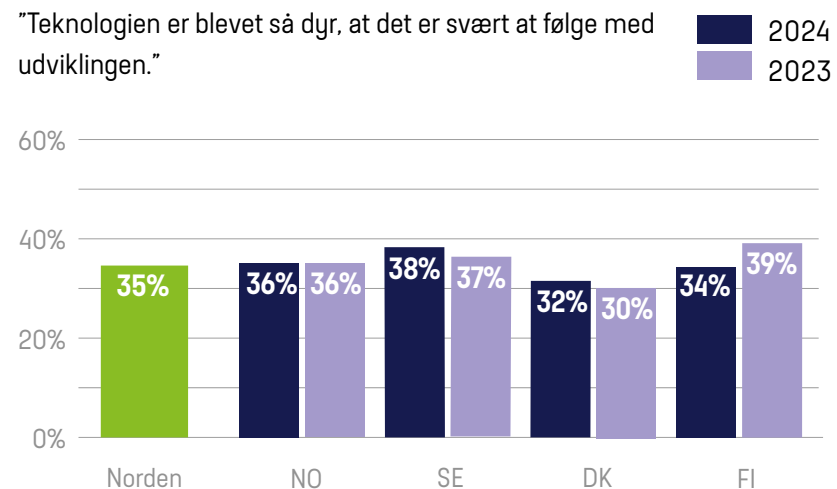
Hvert fjerde familie-medlem ved ikke, hvordan man bruger en smartphone eller internettet.



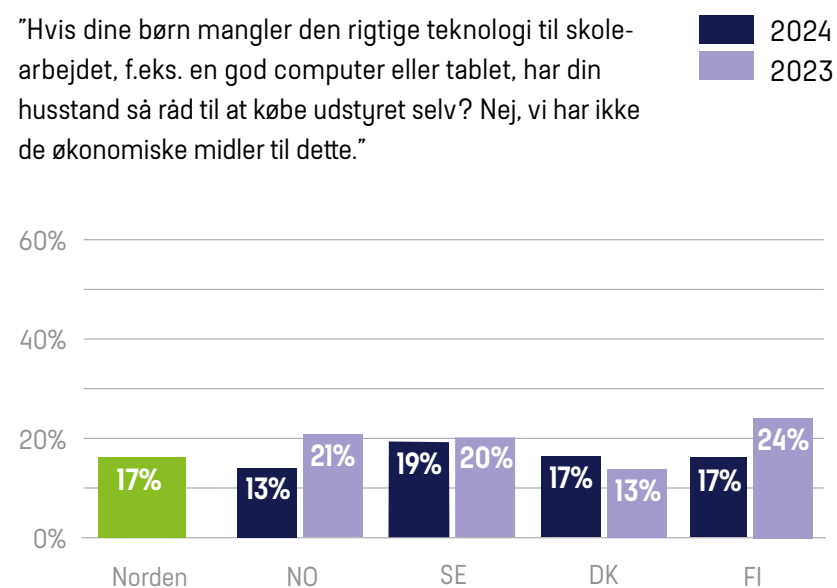
En ud af ti siger, at de går glip af noget, fordi de ikke har adgang til teknologi.



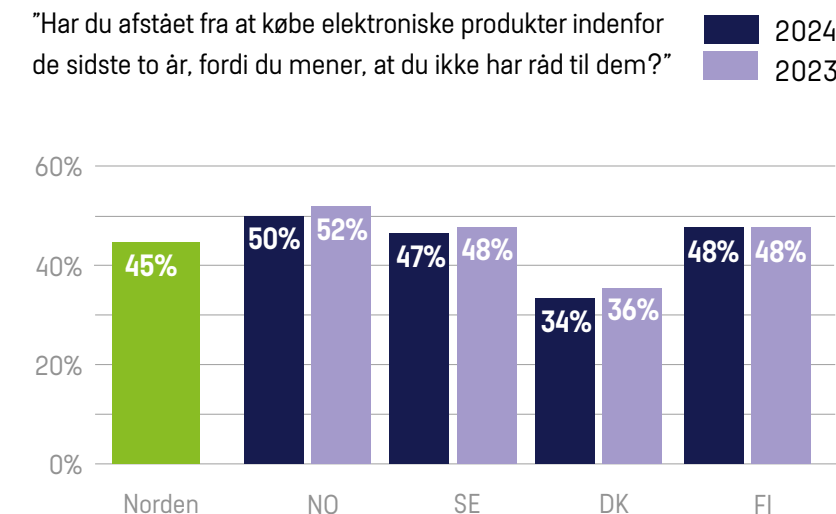
For **35 %** af de nordiske borgere er økonomien en hindring for at følge med i den teknologiske udvikling.



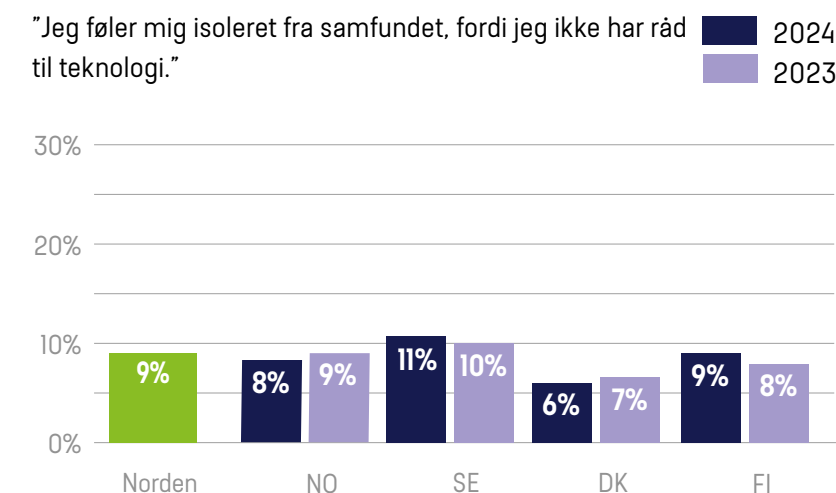
Flere angiver, at de ikke har råd til at investere i nyt udstyr til børnenes skolegang end året før.



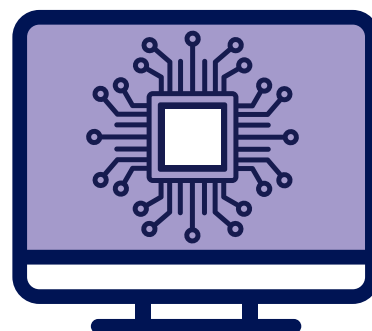
Næsten halvdelen af de nordiske lande siger, at de har afstået fra at købe teknologi indenfor de sidste to år af økonomiske årsager.



Næsten hver tiende siger, at de føler sig isoleret fra samfundet, fordi de ikke har råd til teknologi.



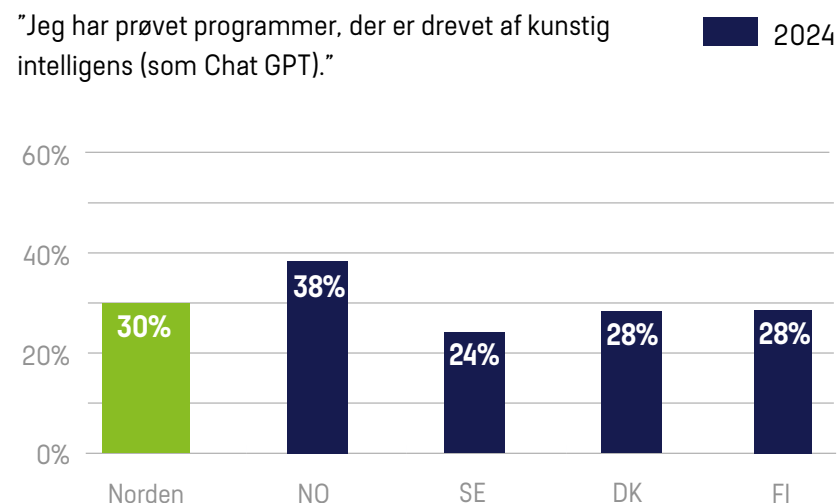
KUNSTIG INTELLIGENS



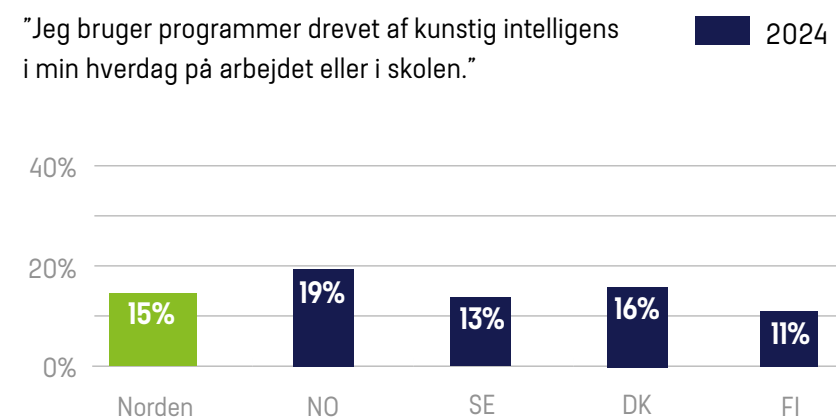
Kunstig intelligens (AI) kan løse både store og små problemer for enkeltpersoner, organisationer og planeten. Udviklingen bevæger sig i et utroligt tempo. Det er svært at følge med, og mange mennesker er skeptiske over for den nye teknologi. Det kan skabe en kløft mellem dem, der kan bruge teknologien, og dem, der ikke kan.

HOVEDRESULTATER

Næsten hver tredje person i Norden bruger aktivt AI-programmer.



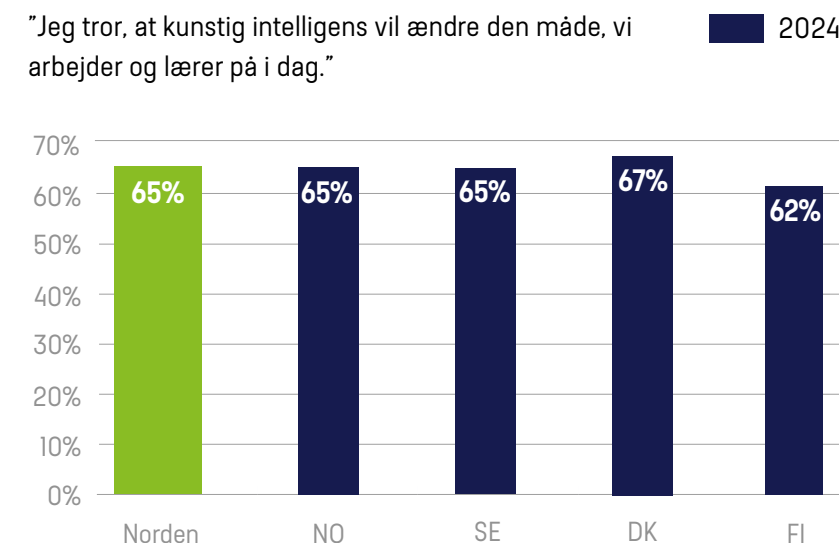
Et lille antal bruger AI i arbejds- eller skolesammenhæng.



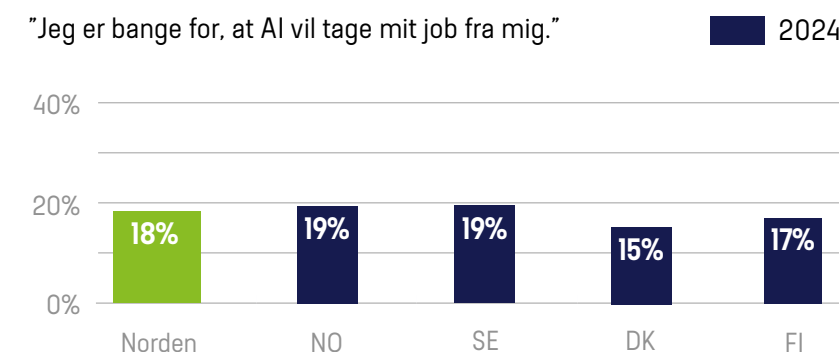
Hver fjerde person i Norden er bekymret for udviklingen inden for kunstig intelligens.



Et stort flertal mener, at kunstig intelligens vil ændre arbejdslivet.

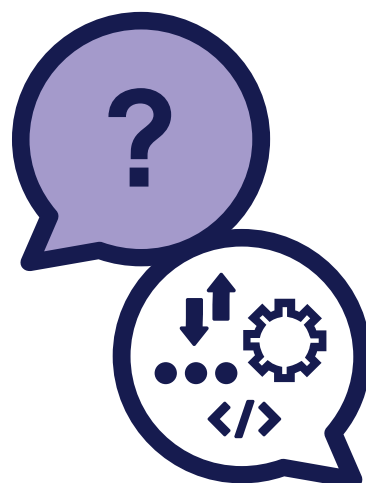


Næsten 20 procent er bekymrede for, at den nye teknologi kan føre til arbejdsløshed.



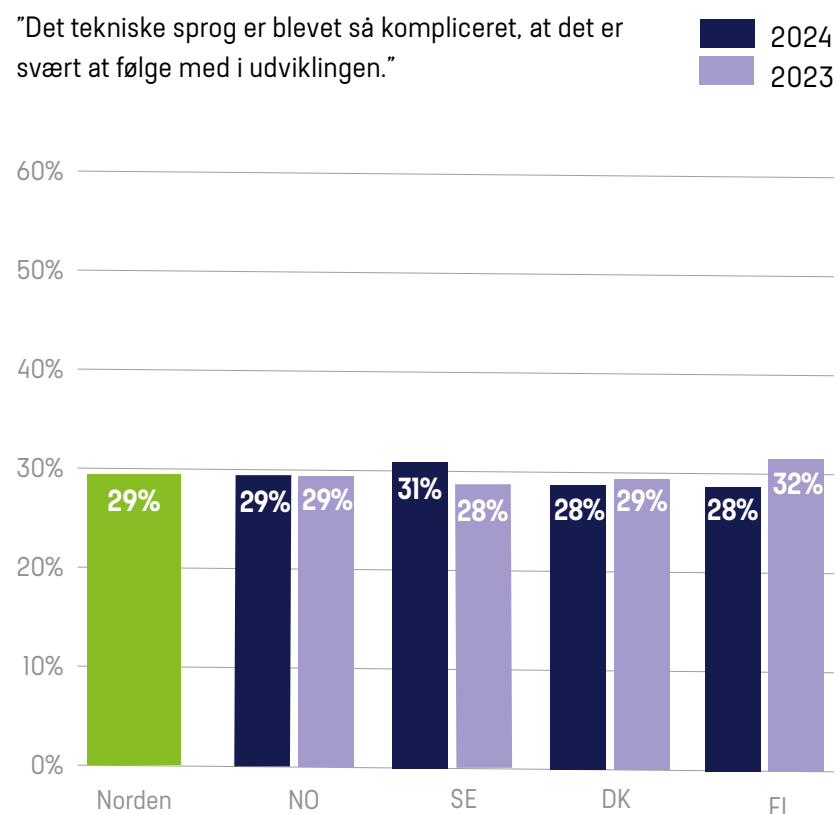
DEN SPROGLIGE KLØFT

Sprog betyder bl.a. fællesskab, identitet og tilhørsforhold, og det udvikles i takt med samfundets udvikling. Med den stigende digitalisering følger en strøm af nye teknologiske ord, vendinger og forkortelser. Desværre er det ikke alle, der kan finde vej i junglen af nye udtryk og de ender med at føle sig hægtet af.

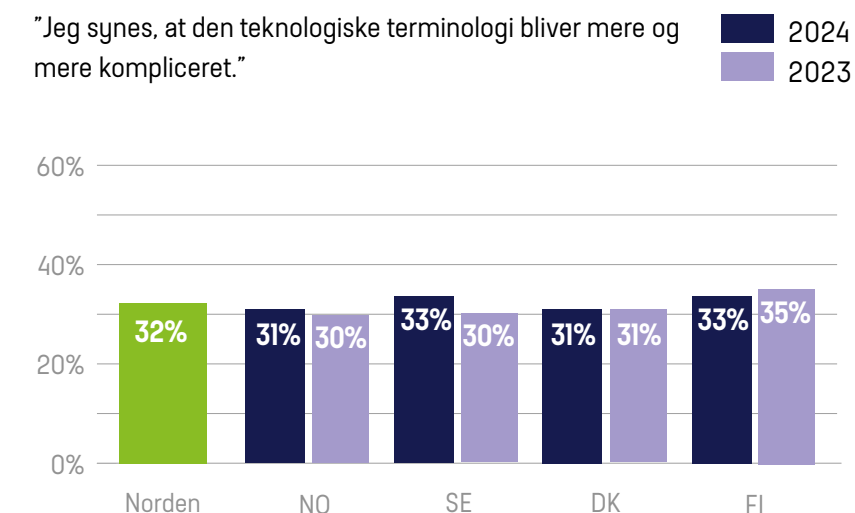


HOVEDRESULTATER

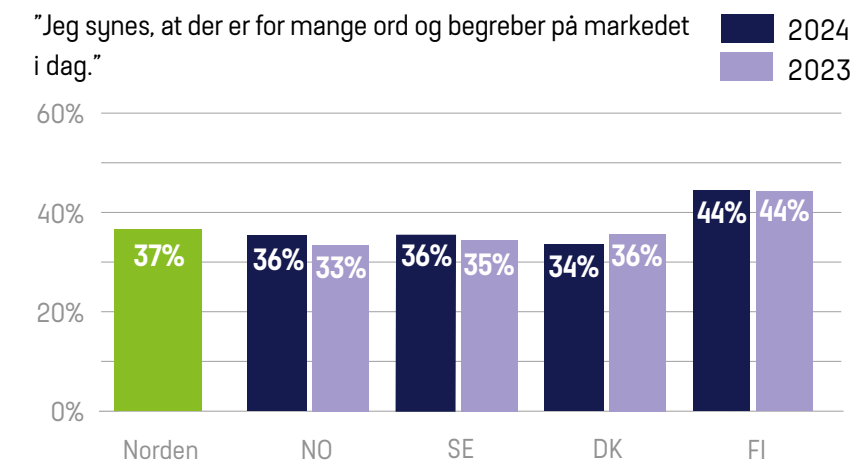
Næsten hver tredje finder det teknologiske sprog meget kompliceret, hvilket gør det svært for dem at følge med i udviklingen.



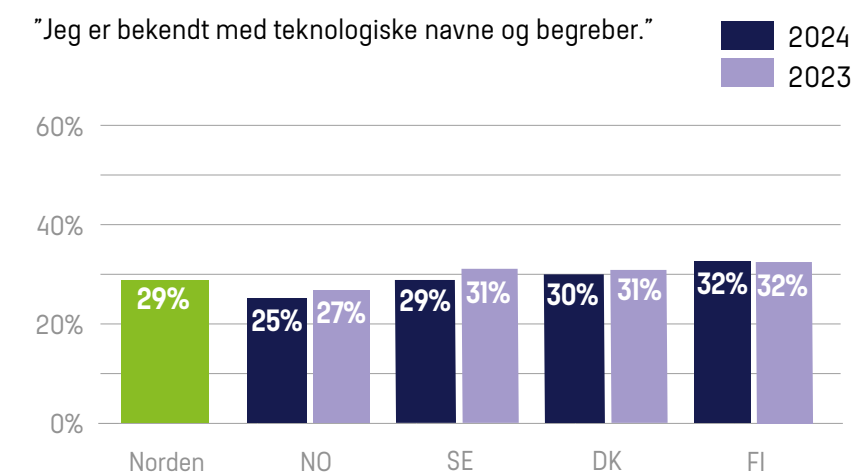
En ud af tre mener, at det teknologiske sprog er blevet sværere, men flere behersker terminologien end tidligere.



Næsten to ud af fem mener, at der er for mange ord og begreber på markedet i dag.



En tredjedel siger, at de har et godt kendskab til det teknologiske sprog.



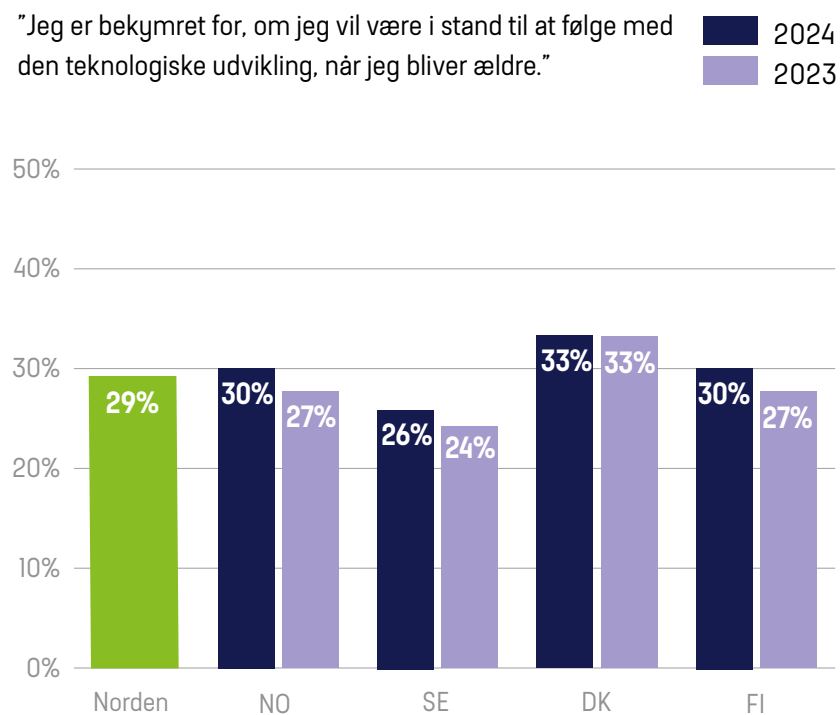
ALDERSKLØFTER

Ældre mennesker er blandt dem, der oplever flest udfordringer med teknologi og teknologiens sprog. Det store udvalg af produkter, tjenester og den hastige udvikling er ved at blive meget svær at håndtere. Mange er afhængige af hjælp og henvender sig til deres familie for at få støtte.

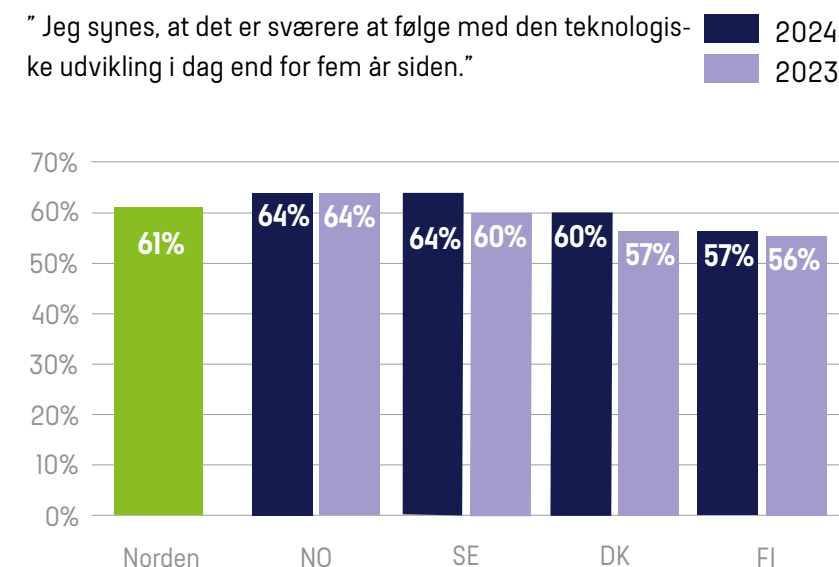


HOVEDRESULTATER

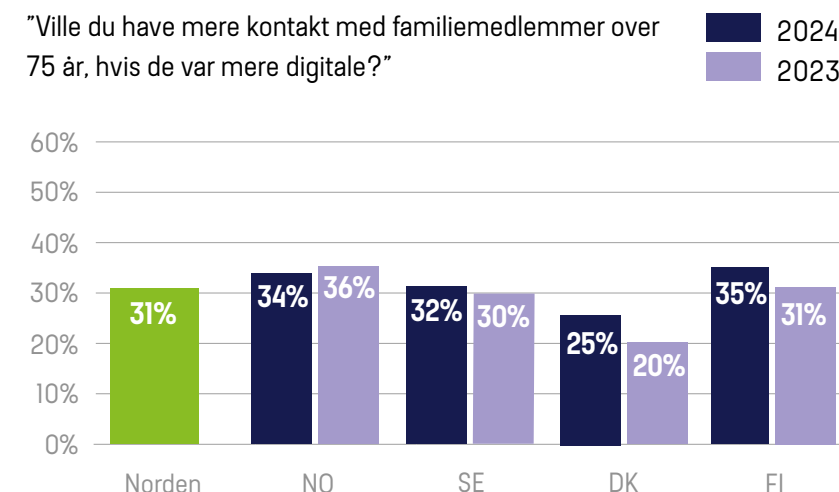
Næsten en tredjedel er bekymret for, om de kan følge med den fremtidige teknologiske udvikling.



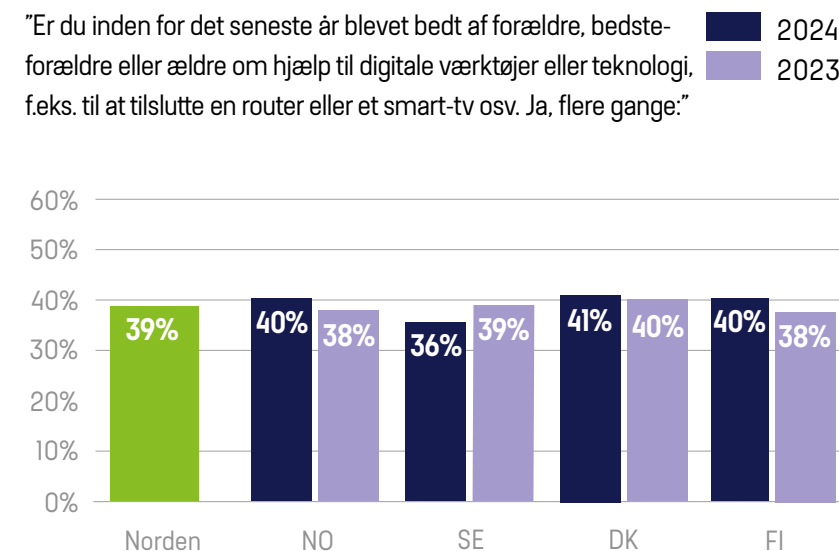
Tre ud af fem mener, at den teknologiske udvikling går så hurtigt, at det er mere udfordrende at følge med i dag end for fem år siden.



En ud af tre siger, at de ville have mere kontakt med ældre familiemedlemmer, hvis de var mere digitale, f.eks. på sociale medier.



Fire ud af ti er blevet bedt om at hjælpe med digitalt udstyr som routere og smart-tv flere gange inden for det seneste år.



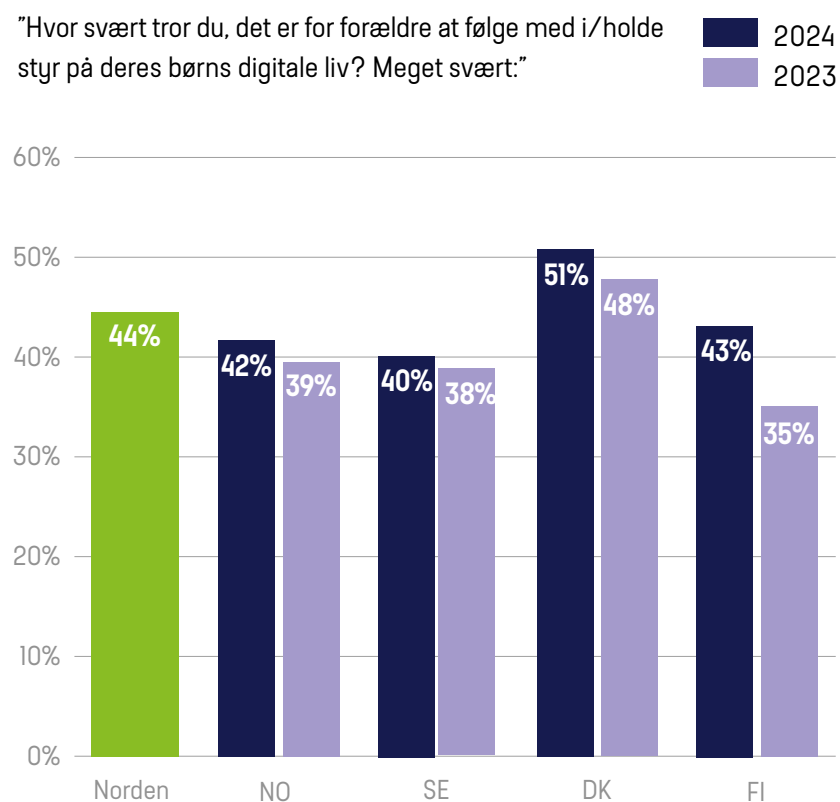
BØRN, FORÆLDRE OG GAMING

Teknologi er en naturlig og integreret del af børn og unges hverdag. De ser deres forældre som digitale dinosaurer, der kræver mindre skærmtid og ikke forstår deres verden. Børn er mesterteknologer, men også meget sårbare over for mobning, udelukkelse og chikane på nettet.

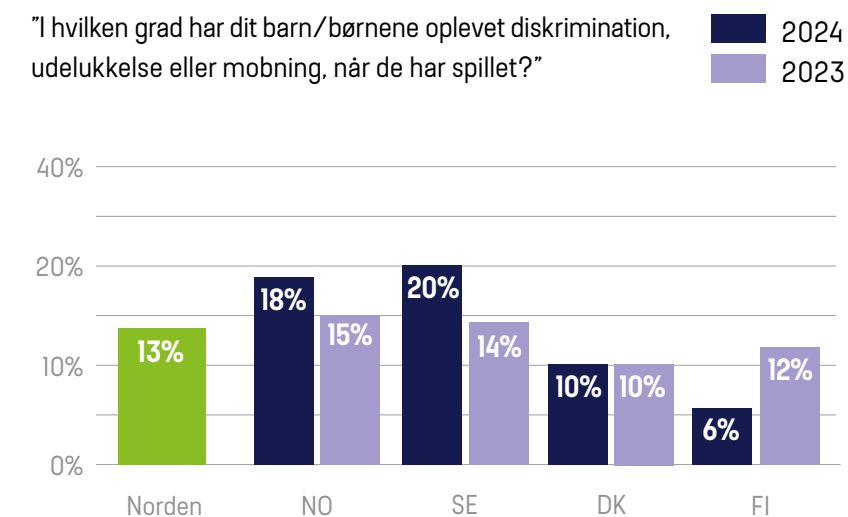


HOVEDRESULTATER

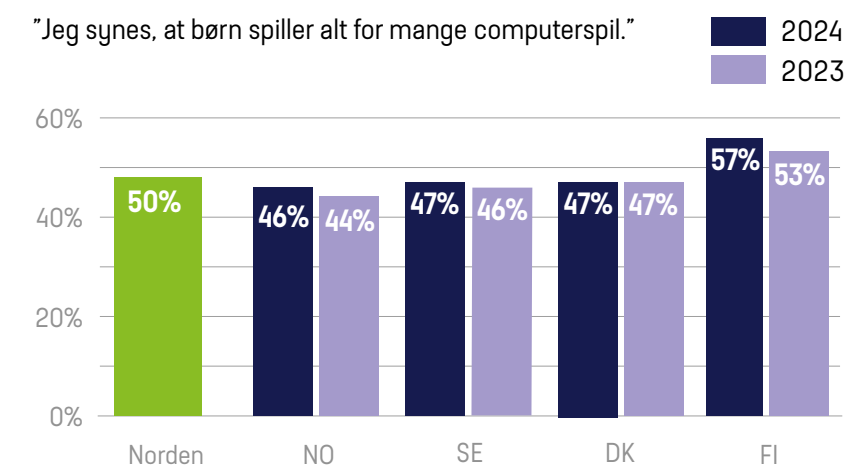
To ud af fem finder det svært eller meget svært at holde styr på deres børns digitale liv.



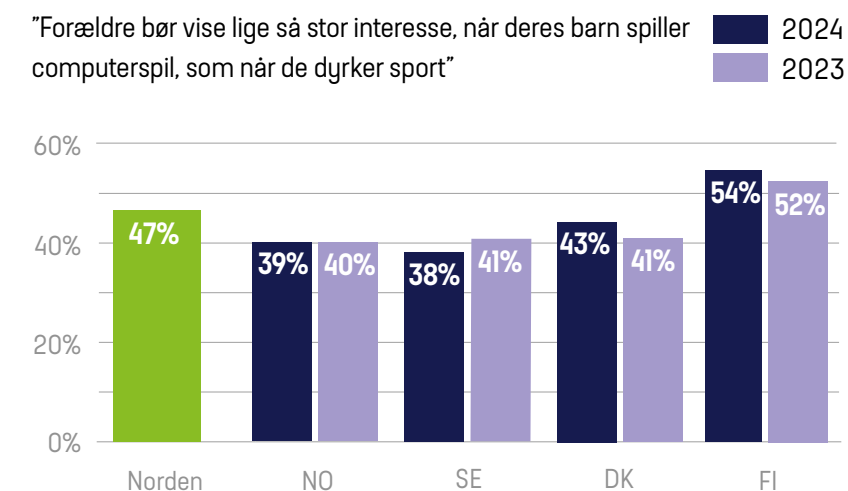
Mere end en ud af ti har oplevet, at deres barn er blevet diskrimineret, holdt udenfor eller mobbet gennem spil.



Næsten halvdelen af de nordiske forældre mener, at deres børn gamer for meget.



47 procent mener, at forældre bør være lige så interesseret i gaming som i idræt.



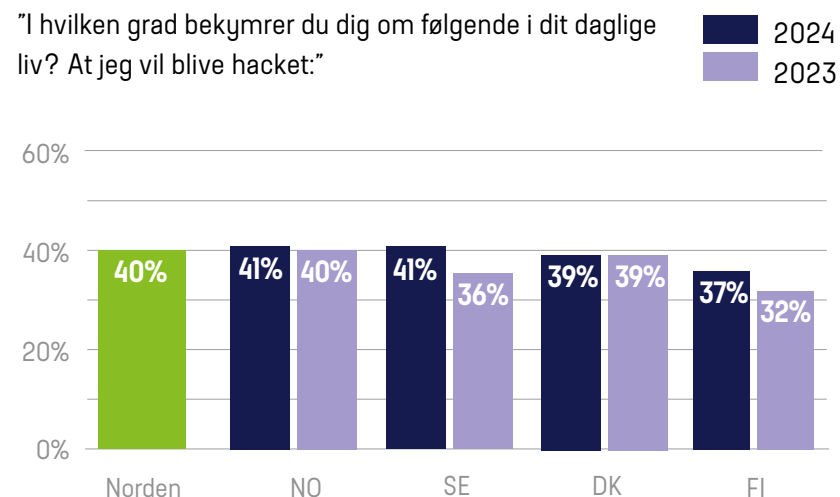


DIGITALE TRUSLER

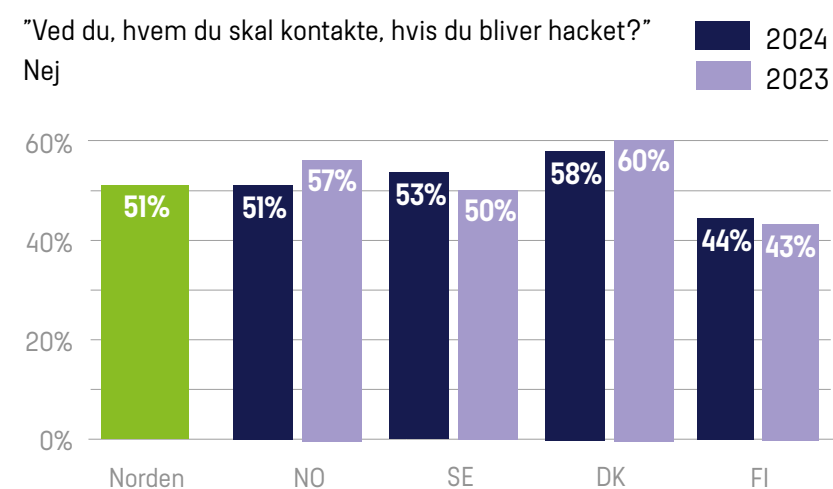
Vi er storforbrugere af onlinetjenester og efterlader oplysninger om os selv i den digitale sfære. Det er ikke alle, der ved, hvad de deler. Hacking er en trussel mod både enkeltpersoner, virksomheder og institutioner. Selv om det kan ramme alle, er de mest digitalt udsatte særligt sårbare over for angreb.

HOVEDRESULTATER

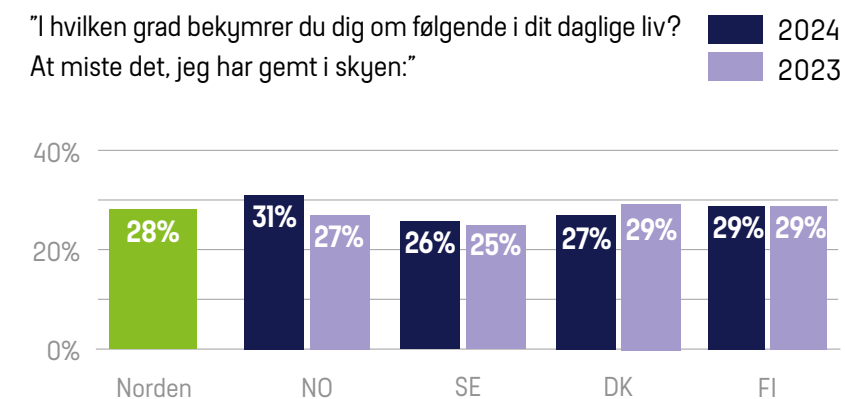
To ud af fem er bekymrede for at blive hacket.



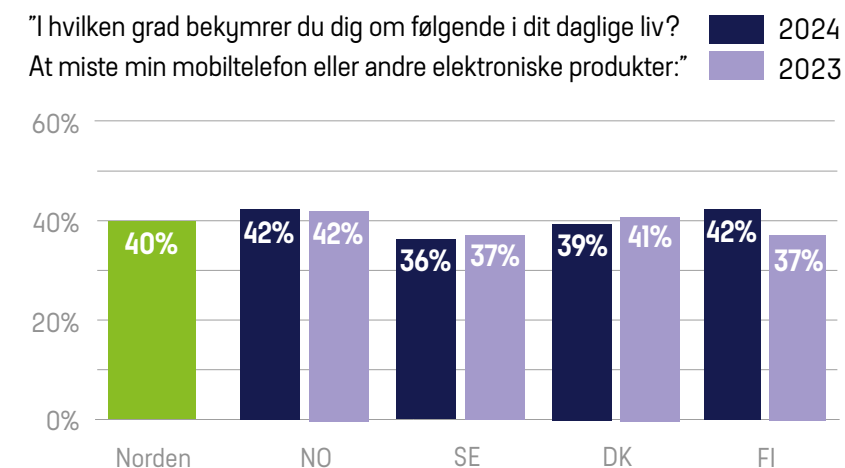
Halvdelen af alle i Norden ved ikke, hvem de skal kontakte, hvis deres konti bliver hacket.



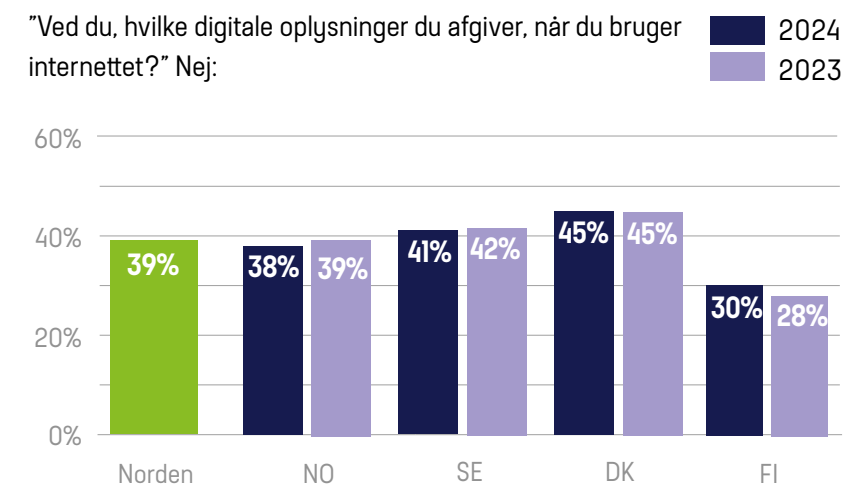
At miste noget, der er gemt i skyen, bekymrer over en fjerdedel af befolkningen i Norden.



To ud af fem er bekymrede for at miste personlig elektronik som f.eks. deres mobiltelefon.



Næsten to ud af fem i Norden ved ikke, hvilke oplysninger de deler eller giver adgang til, når de er online.



STATUS I DANMARK



Elgiganten Foundation:

SAMMEN MOD DIGITAL EKSKLUSION

I syv år har Elgiganten Foundation ydet økonomisk støtte, produkter og rådgivning til organisationer. I 2024 siger hver tredje dansker, at det stadig bliver sværere at følge med i den teknologiske udvikling. Det er vigtigere end nogensinde at bekæmpe digital eksklusion.

- Teknologi beriger vores liv på mange måder, men mange mennesker er udelukket fra den teknologiske udvikling. Med Elgiganten Foundation vil vi øge livskvaliteten og deltagelsen i det digitale samfund for flere mennesker, siger Ditte Opstrup Andersen, PR & Kommunikationschef.

Elgiganten Foundation blev etableret i 2017 og har siden uddelt 1 million kroner årligt til organisationer, klubber og foreninger, der arbejder for at bekæmpe digital eksklusion. Fonden har bl.a. støttet Skolestarthjælp til skoleelever, tablets til ældre og digitalt udstyr til familier i krise. Det giver sårbare grupper adgang til teknologi og er med til at mindske den digitale kløft. De lokale varehuschefer er i dialog med de organisationer, der modtager støtte, hvilket sikrer en god forankring og gode relationer til lokalsamfundet.

- Som Nordens største elektro-

nikkæde og eksperter i teknologi har vi både en unik mulighed og et stort ansvar for at uddanne i og gøre ny teknologi mere tilgængeligt. Vi kan være gode rådgivere for dem, der kæmper med teknologien. Hos Elgiganten ønsker vi at finde løsninger, der er skræddersyet til den enkeltes behov, siger Ditte.

Tech Trouble-undersøgelsen fra i år viser, at mere end hver fjerde dansker mener, at adgang til og viden om teknologi og digitale værktøjer har skabt en klasseforskel i dagens samfund.

- Digital eksklusion er en stor udfordring for samfundet, og vi er mange, der er nødt til at arbejde sammen for at minimere den. Jeg mener, at Elgiganten Foundation er en investering i fremtiden, som sikrer, at flere mennesker får adgang til de værktøjer, de har brug for til at klare sig i en stadig mere digital verden, siger Ditte.



Ditte Andersen

Ditte Opstrup Andersen
PR & Kommunikationschef
Elgiganten Danmark



Foto: Pexels



Foto: Annie Spratt • Unsplash

TO UD AF TRE DANSKERE TROR, AT KUNSTIG INTELLIGENS VIL ÆNDRE VORES ARBEJDSLIV – MEN KUN FÅ BRUGER DET

Ifølge Tech Trouble-undersøgelsen 2024 tror 67 procent af danskerne, at kunstig intelligens vil ændre den måde, vi arbejder og lærer på i dag. Samtidig er det kun 15 procent, der bruger kunstig intelligens (AI) på arbejdet eller i skolen - en bekymrende kløft, mener Elgiganten.

Det er første gang, at Tech Trouble-undersøgelsen stiller spørgsmål om kunstig intelligens. Årets rapport viser, at 23 procent af danskerne er bekymrede for udviklingen og slet ikke vil prøve eller bruge denne teknologi. Det er kun 15 procent, der siger, at de bruger AI som en hjælp i deres arbejde eller studier.

- Vi er vidne til en teknologisk revolution, og denne teknologi vil påvirke næsten alle aspekter af vores liv. Tech Trouble-undersøgelsen viser, at 67 procent af de adspurgte anerkender, at vi står på randen af en radikal forandring. Derfor er det bekymrende,

at AI i øjeblikket kun bruges aktivt af nogle få. Vi risikerer en stor kløft mellem dem, der bruger teknologien, og dem, der ikke gør, siger Peder Stedal, adm. direktør.

Næsten hver tredje dansker har prøvet ChatGPT eller andre programmer drevet af kunstig intelligens, viser undersøgelsen. Da OpenAI lancerede ChatGPT i november 2022, stod det i skarp kontrast til tidligere AI-varianter. De var ofte utilgængelige for de fleste mennesker, men med nye brugervenlige løsninger fik mange flere adgang. Selv blandt dem, der betegner sig selv som

"teknologipessimister", siger over 20 procent, at de har testet kunstig intelligens.



Peder Stedal
Adm. direktør
Elgiganten Danmark

Med den nye indsigt og opmærksomhed er der også kommet en betydelig bekymring for, hvad den nye teknologi betyder for dem. AI er særligt velegnet til automatisering af nogle jobs, især dem der involverer rutineopgaver. Disse job kan let overtages af kunstig intelligens og føre til, at mange mennesker mister deres arbejde. 15 procent af danskerne siger, at de er bekymrede for, at AI kan gøre dem arbejdsløse.

- Vi er nødt til at tage denne bekymring alvorligt, og det er vigtigt for både enkeltpersoner, virksomheder, skoler og vores beslutningstagere at erkende, at AI er her og ikke forsvinder. Vi skal gøre det lettere at træffe bevidste valg ved at give viden om og adgang til den nye teknologi, siger Peder.

UDFORSK KUNSTIG INTELLIGENS

Der er flere udbydere, som giver dig adgang til kunstig intelligens. Der er også mange apps og hjemmesider, der efterligner, så sørg for at vælge den originale udbyder. Her er nogle af de største:

- **OpenAI** leverer den mest kendte sprogmodel ChatGPT. De leverer også Dall-E, en AI-model, der kan generere billeder ud fra tekstbeskrivelser. De har også annonceret udgivelsen af Sora, et program, hvor man kan lave videoer ved at skrive en tekst om, hvad man vil have.
- **Midjourney** er en tekst-til-billede-generator, hvor du kan indtaste en tekstbeskrivelse og skabe unikke og kreative billeder. Denne er brugt af kunstnere og designere.
- **Google Gemini** er en stor sprogmodel, der er designet til at forstå og generere menneskelignende tekst. Den bruges af en række forskellige applikationer som chatbots, tekstgenerering, maskinoversættelse og meget mere.
- **Meta LLaMA 3** er også designet til at forstå og generere menneskelignende tekst. Derudover forventes det, at LLaMA 3 med tiden vil kunne håndtere andre typer data, f.eks. billeder og lyd.
- **Microsoft 365 Copilot** er en AI-assistent indbygget i Microsoft 365-apps som Word, Excel, PowerPoint, Outlook og Teams. Den er designet til at kunne hjælpe med at skrive dokumenter, analysere data, lave præsentationer, håndtere emails og facilitere samarbejde på tværs af Microsoft 365-apps.

DEFINITION PÅ KUNSTIG INTELLIGENS:

Kunstig intelligens er systemer baseret på algoritmer - matematiske formler - som analyserer og finder mønstre i data for at identificere den mest hensigtsmæssige løsning. De fleste systemer udfører specifikke opgaver på afgrænsede områder, for eksempel kontrol, forudsigelse og vejledning. Teknologien kan udformes så den tilpasser sin adfærd ved at observere, hvordan omgivelserne påvirkes af tidligere handlinger.

Kilde:

<https://digst.dk/digital-transformation/signaturprojekter/kunstig-intelligens-ai/>



Foto: Adobe Stock



Foto: Oliver Thomas Klein • Unsplash

FLERE UNGE KOMMER BAGUD DIGITALT

Årets Tech Trouble-undersøgelse viser, at mere end halvdelen af de unge i Danmark i dag har sværere ved at følge med i al den nye teknologi end for fem år siden. Undersøgelsen viser også, at den stigende digitalisering af både offentlige og private tjenester kan føre til mere eksklusion blandt unge.

I Tech Trouble-undersøgelsen 2024 siger 11 procent af personer under 30 år, at de har teknologi derhjemme, som de ikke ved, hvordan de skal bruge. Den hurtige udvikling af teknologi kan gøre det svært for mange at holde sig opdateret på nyt udstyr og software. Det sker samtidig med, at både offentlige og private organisationer digitaliserer flere og flere af deres tjenester. Mange kræver f.eks. digital identifikation, men i Danmark angiver 20 procent af personer under 30 år, at de sjældent bruger MitID. Næsten 10 procent bruger slet ikke tjenesten.

- Paradoksalt nok er digitaliseringen i Danmark med til at øge den digitale kløft mellem dem, der har gavn af teknologien, og dem, der ikke har. Nogle mangler digitale færdigheder og har svært ved at bruge standardiserede løsninger som MitID. Andre er bange for at begå fejl eller efterlade digitale spor. Hvis vi ikke gør vores bedste for at hjælpe alle, risikerer vi at skabe digital eksklusion. Det er en udfordring, som både offentlige og private organisationer skal tage alvorligt, siger Ditte Opstrup Andersen, PR & Kommunikationschef.



Ditte Opstrup Andersen
PR & Kommunikationschef
Egiganten Danmark

Næsten alle unge kan håndtere en mobiltelefon og de sociale medier på den. Udfordringerne opstår i grænsefladen mellem det, der sker på telefonen og i den virkelige verden. I Tech Trouble-undersøgelsen siger hver femte dansker under 30 år, at de føler sig mere ensomme på grund af digitaliseringen. Kun 10 procent af dem over 60 år siger det samme.

- Det viser tydeligt, hvordan digital teknologi er en stor del af

livet for den yngre aldersgruppe. Elgiganten vil bidrage til at øge den digitale inklusion, tage ansvar og fortsætte med at kaste lys over både eksklusion og inklusion. Samtidig skal flere private aktører og offentlige instanser arbejde sammen for at forhindre, at ulighederne vokser. Digitaliseringen giver fantastiske muligheder for alle, så længe vi sikrer, at teknologien kommer alle til gode, siger Ditte.



Hvis vi ikke gør vores bedste for at hjælpe alle, risikerer vi at skabe en digital eksklusion.

DIGITAL EKSKLUSION I TECH TROUBLE-UNDERSØGELSEN:

- 20 procent af de unge i Danmark mellem 18 og 30 år bruger ikke MobilePay.
- Digitale postkasser bruges af 90 procent af de unge voksne i Danmark, 80 procent i Norge, 78 procent i Sverige og kun 36 procent i Finland.
- Mere end 10 procent af de danske unge under 30 år siger, at de har teknologi derhjemme, som de ikke ved, hvordan de skal bruge.
- Hver femte dansker har oplevet ikke at kunne købe produkter eller tjenester online, fordi de manglede en app eller et program.
- Hver femte dansker mener, at ulige adgang til og viden om teknologi bidrager til et øget klasseskel i samfundet.



Foto: Unsplash

ELGIGANTENS OPFORDRINGER

I denne rapport har vi set på, hvordan manglende digitale kundskaber eller adgang til teknologi, kan føre til digitale skel i samfundet. Mange har svært ved at følge med i den hurtige teknologiske udvikling og frygter at blive hægtet af i fremtiden. Elgiganten vil gerne bidrage til at øge det teknologiske fællesskab gennem en række initiativer.

Samtidig ønsker vi at opfordre myndigheder og øvrige aktører til at tage del i arbejdet for at mindske digital eksklusion. Sammen kan vi gøre en forskel.

1 Mindske digital eksklusion for udsatte målgrupper

Der findes familier i Danmark, som ikke har økonomi til at købe ny teknologi. Måske har de ikke råd til at købe en computer til deres børns skolegang, hvilket kan få negativ betydning for børn og unges læring i skolen samt deres sociale liv med kammeraterne.

ELGIGANTEN VIL

- Støtte udsatte familier i samarbejde med Dansk Folkehjælp i forbindelse med Jule- og Skolestarthjælp.
- Støtte lokale foreninger og mærkesager, der sikrer, at dem med få ressourcer, får adgang til teknologiens fantastiske verden.

2 Sætte fokus på potentialet ved gaming

Gaming er stadig noget som mange ser på med rynkede bryn sammenlignet med fritidsaktiviteter som fodbold, badminton og svømning. Men der er et enormt læringspotentiale ved gamingkulturen og mange sociale fordele, der kan gavne børn og unge senere hen på arbejdsmarkedet. For eksempel gode engelsk-kompetencer, evnen til at samarbejde med andre og skarpe digitale kundskaber.

ELGIGANTEN VIL

- Øge kendskabet til læringspotentialet ved gaming – med fokus på de meritter det giver i forhold til arbejdslivet.
- Udbrede gaming som en sport på lige fod med mere traditionelle sportsgrene.
- Sætte fokus på gaming som kultur, og de sociale glæder det kan føre med sig.

3 Give danskerne mere viden om teknologiens muligheder

Den teknologiske udvikling går stærkt, internettet er blevet en stadig større del af vores kommunikation i samfundet, og ny teknologi kommer hele tiden til. Men ikke alle kender til teknologiens mange muligheder og funktioner. Særligt de ældre frygter at blive hægtet af i fremtiden. Det pålægger os et ansvar for at klæde denne målgruppe på til den nye teknologi.

ELGIGANTEN VIL

- Tilbyde læring og undervisning i vores varehuse i samarbejde med Ældresagen for at sikre, at seniorer:
 - får maksimal glæde og gavn af deres elektronik
 - føler sig trygge ved at bruge elektroniske produkter.
- Dele viden om teknologiens mange muligheder gennem artikler og informationsmateriale



Dette års rapport viser, at vi er digitale pionerer i Norden. På sin vis en kæmpe fordel, der gør os i stand til hurtigt at tage ny teknologi til os og få mest mulig glæde ud af den. Men for nogle kan det være en udfordring. Ikke alle har forudsætningerne eller økonomien til at følge med den hurtige udvikling.

Peder Stedal, adm. direktør i Elgiganten Danmark



RAPPORT OM **DIGITAL EKSKLUSION** I DANMARK OG NORDEN 2024