

## Ung digital borgersamling

### 1. Arrangementet /aktivitetens navn

*Ungegruppe om den digitale kløft til det offentlige*

### 2. Tid og sted

*Januar-Februar 2020*

### 3. Målgruppe

*16-17-årige borgere der har været digitalt myndige i 1-2 år.*

### 4. Ide, formål og problemstilling

*Projektet arbejdede med to problemstillinger unge mellem 15-26 år har:*

- 1. Demokratisk er de underrepræsenteret i mange formelle demokratiske arenaer.*
- 2. Deres digitale medborgerskab i relation til borger.dk, NemID og Digital Post halter efter størstedelen af befolkningen – og på nogle områder også de ældre.*

Projektet ønskede:

- a) Viden om tilgængelig digital service for unge borgere, der kan styrke deres digitale medborgerskab.
- b) At udvikle og teste demokratiske metoder, der styrker og kvalificerer forholdet mellem borgere og kommune. Særligt inspireret af metoden Borgersamling.

### 5. Præsentation af ide/arrangement

Ti unge på 16-17 år blev ansat i Borgerservice for at arbejde med unges digitale kløft til det offentlige. De unge blev ansat ud fra kriterier omkring diversitet i køn, uddannelse og generel mangfoldighed. Hvorfor det? Fordi fremtidens digitale services skal målrettes og udvikles af brugerne selv. Hvis innovation skal være tilgængeligt, relevant og værdifuldt for borgerne, er det essentielt at samle input fra en bred vifte af borgerne. De unge skulle over 4 workshopdage igennem stadier med læring, udforskning, diskussion og udvikling af prototyper. Forløbet var inspireret af Borgersamlinger og Design Thinking igennem et samarbejde mellem Borgerservice og Bibliotekerne. Evalueringen viste, at forløbet var godt til at skabe en oplyst og repræsentativ gruppe, der kunne forholde sig til komplekse problemer og udvikle konkrete anbefalinger og løsninger. Og ikke nok med det. De unge fandt også forløbet interessant.

### 6. Hvad har vi lært?

Hvis fremtidens samfundsudvikling skal tilgodese flere behov og perspektiver, så er det vigtigt at arbejde med repræsentativitet og give flere deltagelsesmuligheder, hvor borgerne kan lukkes ind i kommunens maskinrum. På den måde sikres det, at velfærdsinnovation nærmer sig borgerne fremfor at fjerne sig fra dem, eller at den kun virker for en gruppe superbrugere.

En læring er at give sig bedre tid til processen, følge OECD standarder for metoden<sup>1</sup> og vælge en problemstilling, der indeholder flere værdier og potentielt konfliktpotentialer for borgerne

### 7. Hvad var godt?

At blande viden, repræsentation og deliberation var et godt udgangspunkt for at løfte niveauet og diversiteten i udviklingen af anbefalinger og forslag.

Derudover var de unges ansvarlighed og interesse for emnet var opløftende. Til trods for, at emnet var tørt, kompliceret og en smule kedeligt, gik de fokuseret og ihærdigt til opgaven. Den seriøst med hvilken de unge satte sig ind i stoffet og tog et reflekteret samfundsperspektiv, vidner om, at demokratisk deltagelse kan tænkes ind i flere udviklingsformater. Ikke nok med, at det giver mening fra et politisk og medarbejderperspektiv, så er det også givende for borgerne.

### 8. Anbefalinger til andre

- Rekrutter bredt gennem Digital Post og udvælg en demografisk repræsentativ borgergruppe p
- Tag jer god tid til processen og sæt helst 5 workshopdage af.
- Vælg et området, hvor der nogle værdier og potentielle konflikter på spil for borgerne.
- Følg internationale standarder for metoden

<sup>1</sup> <https://www.oecd.org/gov/open-government/innovative-citizen-participation-new-democratic-institutions-catching-the-deliberative-wave-highlights.pdf>

*For mere om anbefalinger og forslag omkring unge og digital myndighed, læs rapporten "Unge og den digitale kløft til det offentlige - Forslag og anbefalinger til at gøre Borger.dk, Digital Post og NemID tilgængeligt og interessant for 15-18-årige"*

### **Billedokumentation**

*Vedlæg et eller flere billeder af arrangementet.*

