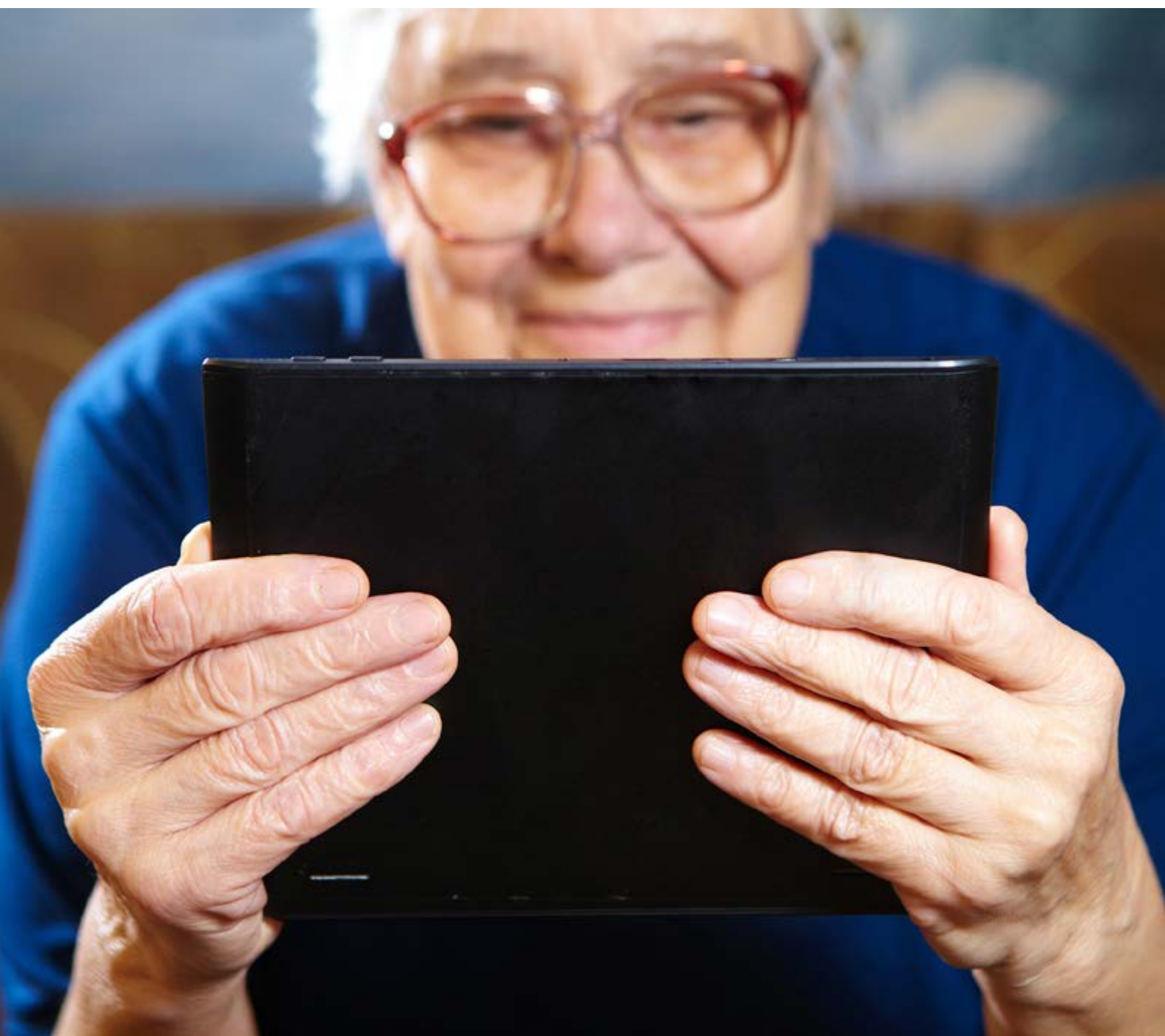


Befolkningens digitale kompetanse og deltakelse

Med et ekstra blick på seniorer og ikke-sysselsatte



BEFOLKNINGENS DIGITALE KOMPETANSE OG DELTAKELSE
MED ET EKSTRA BLIKK PÅ SENIORER OG IKKE-SYSSELSATTE

Forfattere: Ane Mathea Bjønness, Tor Midtbø, Hanne Størset og Camilla Hovind Ulven

ISBN: 978-82-7724-383-2

© Kompetanse Norge 2021

Grafisk produksjon: Kompetanse Norge

Foto forside: Colourbox

Innhold

Sammendrag	4
1 Innledning	5
1.1 Om undersøkelsen	6
1.2 Metode for å måle digitale ferdigheter	6
1.3 Valg av metode	8
1.4 Bruk av begrepene ferdighet og kompetanse	8
2 Bruk og ferdigheter i befolkningen	10
2.1 Bruk av internett og digitale verktøy	10
2.2 Ferdighetsnivå	11
2.3 Endring i bruk og ferdighetsnivå over tid	13
2.4 Erfaring med digitale oppgaver	15
2.5 Oppsummering og drøfting	18
3 Hva forklarer variasjon i digitale ferdigheter?	20
3.1 Hva påvirker sannsynligheten for å være svak eller ikke-bruker?	20
3.2 Hva påvirker sannsynligheten for å være en sterk bruker?	22
3.3 Oppsummering og drøfting	23
4 Behov, hindringer og ønsker i befolkningen	25
4.1 Behov for å styrke digitale ferdigheter	25
4.2 Hindringer for å styrke digitale ferdigheter	27
4.3 Ønsker om opplæring	30
4.4 Endret behov på grunn av korona-situasjonen	34
4.5 Oppsummering og drøfting	34
5 Seniorer	36
5.1 Bruk av internett og digitale verktøy	36
5.2 Ferdighetsnivå	39
5.3 Erfaring med digitale oppgaver	39
5.4 Behov for å styrke digitale ferdigheter	45
5.5 Hindringer for å styrke digitale ferdigheter	47
5.6 Ønsker om opplæring	49
5.7 Oppsummering og drøfting	51
6 Ikke-sysselsatte	53
6.1 Bruk av internett og digitale verktøy	53
6.2 Ferdighetsnivå	54
6.3 Behov for å styrke digitale ferdigheter	54
6.4 Hindringer for å styrke digitale ferdigheter	55
6.5 Ønsker om opplæring	56
6.6 Oppsummering og drøfting	57
7 Avslutning	59
Referanser	61
Figurliste	63
Tabelliste	64
Figurer og tabeller i vedlegg	64
Vedlegg 1 – Undersøkelsens datakvalitet	65
Vedlegg 2 – Rammeverk for å måle digitale ferdigheter	71
Vedlegg 3 – Spørreskjema	75
Vedlegg 4 – Tabeller og figurer	83

Sammendrag

Teknologisk utvikling og digitalisering preger samfunnet vårt, og stiller krav til digital kompetanse og deltakelse i befolkningen. Funn fra Kompetanse Norges undersøkelse viser at den norske befolkningen har gode grunnleggende digitale ferdigheter, og at de aller fleste nordmenn er digitale brukere. Dette har økt fra 2007 og fram til 2020, selv om hva som regnes som gode grunnleggende digitale ferdigheter, også har blitt mer krevende i samme periode. Til tross for at digital aktivitet har steget i befolkningen med årene, ser vi at digital sikkerhet er et område hvor mange trenger kompetanseheving.

Noen grupper i befolkningen står i større fare enn andre for å bli digitalt utestengt fra samfunnet. Høy alder, lavt utdanningsnivå, lav husholdningsinntekt, mindre sentralt bosted og svak tilknytning til arbeidsmarkedet øker sannsynligheten for å ha svake grunnleggende digitale ferdigheter. Dette gjør at mange seniorer (personer som er 60 år og eldre) og ikke-sysselsatte (personer utenfor arbeid og utdanning) kan ha utfordringer med digital deltakelse. Disse gruppene har i snitt mindre digital bruk og svakere digitale ferdigheter enn øvrig befolkning. Så å si alle som verken bruker smarttelefon, datamaskin, nettbrett eller internett (ikke-brukere) er seniorer. Vi finner også at en betydelig andel seniorer har ingen eller lite erfaring med digitale oppgaver man ofte møter ved bruk av digitale tjenester, som nettside, nettskjema og digital id. Dette tyder på at det er høy terskel for å ta i bruk slike digitale tjenester hos mange i den eldre befolkningen. Det er imidlertid tydelige forskjeller mellom de yngste og eldste seniorene, ved at de yngste har mer og bredere erfaring med digitale oppgaver enn de eldste. Vi finner også tydelige forskjeller mellom ikke-sysselsatte i og utenfor arbeidsstyrken. Arbeidsledige, permitterte og personer på arbeidsmarkedstiltak har digitale ferdigheter omtrent på nivå med sysselsatte, mens trygdemottakere og hjemmeværende har klart svakere ferdigheter.

Utviklingen i samfunnet gjør at kravet til befolkningens digitale kompetanse øker. Hvis denne trenden fortsetter, betyr det at befolkningens digitale kompetanse ikke vil fortsette å øke av seg selv. Alle vil trenge gode muligheter for kompetanseheving for å henge med i utviklingen, ikke bare de med svake ferdigheter. Ulike grupper i befolkningen har imidlertid ulike behov, hindringer og ønsker for å utvikle de digitale ferdighetene sine. Vi ser at det er nødvendig med forskjellige og tilpassede muligheter for kompetanseheving for å nå bredt i befolkningen, både når det gjelder arena, innhold og tilnærming.

Insentiver til arbeidsgivere for å tilrettelegge bedre for utvikling av digitale ferdigheter på arbeidsplassen kan være et treffende tiltak for å heve den digitale kompetansen blant sysselsatte. Tilskuddsordninger og finansiering av fleksible opplæringstilbud kan være viktige tiltak for å nå mange arbeidsledige. For de eldste i befolkningen og personer utenfor arbeidsstyrken, finner vi at opplæring i trygge og kjente rammer med lav terskel for teknisk språk, som besøksvenner i frivillig sektor, kan være treffende tiltak for å styrke digital kompetanse. Funn fra undersøkelsen tyder også på at tiltak som får flere til å fullføre utdanning, færre til å falle utenfor arbeidsstyrken, og som gir opplæring i digitale begreper og grunnleggende leseferdigheter vil kunne bidra til å heve befolkningens digitale kompetanse.

Noe som hindrer mange av de med svakest digitale ferdigheter fra å bli bedre, er at de opplever at de ikke har behov eller interesse for å styrke sine digitale ferdigheter. Mange av dem oppgir også at manglende kunnskap om digitale verktøy og tjenester er et hinder for å bli bedre. Vi ser derfor at tilbud om kurs ikke vil nå alle de svakeste, men at det kan være behov for mer oppsøkende rekruttering og informasjon om hvilke digitale ferdigheter som kreves i dagens samfunn og hvilken nytteverdi kompetanseheving vil kunne gi.

Korona-pandemien har medført et større behov for digitale ferdigheter hos nesten halvparten av befolkningen, og mest blant personer i arbeid og utdanning. Vi ser imidlertid at blant de som opplever et større behov for digitale ferdigheter, er det særlig seniorer og ikke-sysselsatte som ikke har fått behovene dekket. Dette kan tyde på at de svakeste gruppene faller i større grad bakpå under koronapandemien.

1

Innledning

Formålet med denne rapporten er å styrke kunnskapsgrunnlaget om befolkningens digitale kompetanse og digitale deltakelse. Funnene og drøftingen i rapporten skal kunne brukes inn i arbeidet med politikkutforming for å øke digital kompetanse i befolkningen, og fremme digital inkludering. Oppdraget er gitt til Kompetanse Norge i tildelingsbrevet for 2020, og er finansiert, av Kommunal- og moderniseringsdepartementet.

For å delta i arbeids- og samfunnsliv er vi mer avhengige av digital kompetanse enn noen gang. Samfunnet vårt er preget av stadige teknologiske endringer og økt digitalisering (Kommunal- og moderniseringsdepartementet, 2019). Dette medfører at det stilles høyere krav til digital kompetanse og deltakelse blant oss i befolkningen. For å fortsette å ha et produktivt og konkurransedyktig arbeidsliv, og sikre at innbyggere får tilgang til offentlige tjenester, er det derfor viktig at befolkningen har gode muligheter til kompetanseheving.

I denne rapporten analyserer vi data fra en spørreundersøkelse som måler befolkningens

- bruk av internett og digitale verktøy
- grunnleggende digitale ferdigheter
- behov og hindringer for å utvikle digitale ferdigheter
- ønsker om opplæring i digitale ferdigheter

I tillegg til å belyse digitale kompetanse og deltakelse i hele befolkningen fokuserer rapporten på to grupper vi har valgt å kalle «seniorer» og «ikke-sysselsatte». Med «seniorer» mener vi personer som er 60 år og eldre. Med «ikke-sysselsatte» mener vi personer som er utenfor arbeid og utdanning¹. Tidligere undersøkelser viser at dette er to grupper som i gjennomsnitt har svakere digital kompetanse og lavere digital deltakelse enn den øvrige befolkningen. Mange personer i disse gruppene kan derfor risikere å falle utenfor det digitale samfunnet, noe som gir behov for et større kunnskapsgrunnlag om dem.

Videre i kapittel 1 vil vi fortelle mer om undersøkelsen som ligger til grunn for rapporten, og metoden som er brukt. I kapittel 2 ser vi på befolkningens grunnleggende digitale ferdigheter, bruk av internett og digitale verktøy og erfaring med digitale oppgaver og handlinger. Kapittel 3 ser nærmere på hvilke bakgrunnsvariabler som kan forklare hvorfor noen har respektive sterke og svake grunnleggende digitale ferdigheter. Videre undersøker vi hvilke

¹ I kapittel 6, hvor vi ser nærmere på ikke-sysselsatte, er pensjonister utelatt. Det er fordi de aller fleste pensjonistene er 60 år eller eldre (seniorer), en gruppe vi undersøker i kapittel 5.

behov, hindringer og ønsker befolkningen har for å utvikle sine digitale ferdigheter i kapittel 4. Kapittel 5 og 6 tar for seg henholdsvis ikke-sysselsatte og seniorer, mens i kapittel 7 avslutter vi rapporten med å oppsummere og drøfte resultatene av undersøkelsen.

1.1 Om undersøkelsen

Grunnlaget for denne rapporten er en spørreundersøkelse gjennomført via telefonintervjuer i perioden fra 25. august til 23. oktober 2020. Datainnsamlingen ble utført av Ipsos AS på oppdrag fra Kompetanse Norge. Utvalget består av 3 004 respondenter i alderen 16 år og eldre.

Utvalget er trukket og vektet for å sikre representativitet i henhold til befolkningens sammensetning av alder, kjønn, fylke og utdanningsnivå. Det er brukt en frekvensvekt som gjør at respondenter i underrepresenterte grupper teller mer enn én respondent, og respondenter i overrepresenterte grupper teller mindre enn én respondent. I figurene i rapporten har vi oppgitt antall respondenter (n) som faktisk antall, og ikke antall etter vekting. Mer informasjon om representativitet og vekting i undersøkelsen finnes i vedlegg 1.

1.2 Metode for å måle digitale ferdigheter

I undersøkelsen forsøker vi å måle befolkningens grunnleggende digitale ferdigheter. Målet på grunnleggende digitale ferdigheter er basert på hvor mye og hvor bred erfaring en person har med å utføre digitale oppgaver. Det er en utfordring å måle befolkningens digitale ferdigheter gjennom en spørreundersøkelse. Blant annet er det en utfordring knyttet til å benytte egenvurdering som metode. Det er ikke enkelt å bedømme egne ferdigheter, og svarene vil bli subjektive og variere i forhold til hvem man sammenlikner seg med når man svarer. Respondentene ble derfor spurt om erfaring i stedet for hvordan de selv opplever at de mestrer en bestemt oppgave eller tjeneste.

Metoden i denne undersøkelsen innebærer en antakelse om at mye digital erfaring på mange områder fører til at respondenten blir en sterkere digital bruker, og bedre rustet til å møte utfordringer i et digitalt samfunn som stadig er i utvikling. Det vil si at mye og bred erfaring likestilles med sterke grunnleggende ferdigheter.

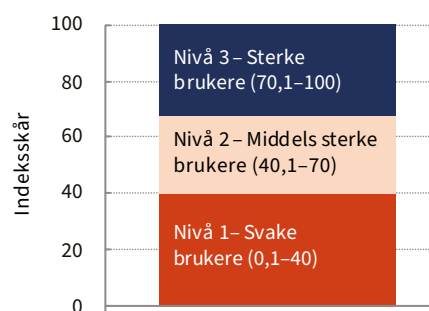
Respondentene fikk spørsmål om hvor mye erfaring de hadde med til sammen 41 ulike digitale oppgaver. For hver av de ulike digitale oppgavene ble respondentene bedt om å svare «Ingen erfaring», «Lite erfaring», «Noe erfaring», «Mye erfaring eller «Vet ikke».

For å finne et samlet mål på grunnleggende digitale ferdigheter bruker vi en indeks hvor respondentene har fått en ferdighetsskår mellom 0 og 100, basert på hvor mye erfaring de i gjennomsnitt har med de 41 digitale oppgavene. På bakgrunn av ferdighetsskåren blir respondentene plassert på ett av fire brukernivå:

- nivå 0 – ikke-brukere (skår 0 eller ingen skår²)
- nivå 1 – svake brukere (skår 0,1–40)
- nivå 2 – middels sterke brukere (skår 40,1–70)
- nivå 3 – sterke brukere (skår 70,1–100)

Nivå 3 tilsvarer en digital bruker med sterke grunnleggende digitale ferdigheter. I beregningen av respondentenes ferdighetsskår teller hver av de 41 digitale oppgavene like mye. Det betyr at erfaring med en digital oppgave som regnes som mer avansert, ikke gir høyere skår enn erfaring med en digital oppgave som regnes som mindre avansert. For eksempel teller bruk av skylagring like mye som å sende og motta e-post.

FIGUR 1 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter etter ferdighetsskår.



² Respondenter som svarer at de verken bruker smarttelefon, datamaskin, nettbrett eller internett, får ikke erfaringsspørsmålene. De får derfor ingen ferdighetsskår, men blir vurdert til å være ikke-brukere, og blir plassert i nivå 0.

Tabell 1 viser de 41 spørsmålene om erfaring med digitale oppgaver, og hvilket teoretisk ferdighetsområde disse tilhører. Du finner mer informasjon om undersøkelsens metodiske rammeverk i vedlegg 2, og det fullstendige spørreskjemaet i vedlegg 3.

TABELL 1 Grunnleggende digitale ferdigheter operasjonalisert gjennom 41 spørsmål, fordelt på fire ferdighetsområder.	
Ferdighetsområde	Ferdighetsmål/digitale oppgaver. Sikkerhetsmål er merket med (s). Hvor mye erfaring har du med ...
Behandle informasjon og søke	å finne informasjon etter behov ved bruk av søkemotorer
	å bruke kildekritikk når du leser nyhetssaker og ulike medier på nett (s)
	å få oversikt og kunne navigere på en hjemmeside
	å finne bestemt informasjon du trenger på offentlige nettsider
	å velge gode søkeord og vurdere treffene ut fra hva du søkte etter
	å kjenne igjen forsøk på nettsvindler eller phishing/digital snoking (s)
	å gjenkjenne sikre sider på internett ved å se etter hengelås-symbol (s)
	å vurdere betingelser og tillatelser før du installerer programmer eller apper (s)
Bruke og forstå	å installere og fjerne apper eller programmer
	å bruke berøringsskjerm med ikoner
	å åpne programmer eller apper
	å endre enkle innstillinger som lyd, skriftstørrelse o.l. etter behov
	å bruke ekstern lagring, som ekstern harddisk eller skylagring
	å overføre filer fra en enhet til en annen, for eksempel fra mobil eller kamera til en datamaskin
	å lage unike passord til ulike brukerkontoer (s)
	å bruke betalingsautomater for å kjøpe varer eller tjenester, for eksempel i butikker, på spisesteder eller ved billett kjøp
	å oppdatere apper eller programmer
	å bruke 2-trinns bekreftelse ved pålogging og digital id (s)
	å bestille tjenester eller varer
	å slå av og på sikkerhetsfunksjoner i sosiale medier og apper etter behov, for eksempel sporing/oppgi sted eller deling av innhold (s)
	å bruke sikkerhetsregler ved kjøp av varer og tjenester på internett (s)
	å koble deg til eller fra internett på mobiltelefonen via wifi eller mobilnett
	å vurdere mengden mobildata ved bruk av ulike tjenester
	å betale for varer og tjenester med mobilen
	å vurdere innstillinger på egne profiler for å ivareta sikkerhet ved deling og publisering på sosiale medier (s)
	å strøme musikk, radio, lydbok eller film via mobilen
Samhandle	å vurdere hva slags informasjon det er trygt å legge ut på sosiale medier, chatterom og andre nettsteder (s)
	å sende eller motta e-post
	å sende dokumenter/bilder som vedlegg til e-post
	å taste inn og endre opplysninger i ulike nettskjema
	å delta i nettbaserte samarbeids- og prosjektgrupper i jobb eller fritid
	å bruke kommunikasjons tjenester via internett, for eksempel chat, Zoom, Skype eller Twitter

Produksjon og presentasjon	å være kritisk til hva du publiserer, og ikke publiserer, på internett og sosiale medier for å unngå trakassering, uthenging eller mobbing (s)
	å be om tillatelse fra venner og bekjente til å legge ut bilder eller informasjon om dem (s)
	å publisere et innlegg på sosiale medier
	å opprette egne brukerprofiler på sosiale medier eller ved netthandel
	å skrive, redigere og flytte tekst i dokumenter
	å kunne sette inn bilder eller symboler i forskjellige typer dokumenter
	å bruke et verktøy til å gjøre en presentasjon, for eksempel PowerPoint, Prezi eller Google Slide
	å gi meningsbærende filnavn for å finne igjen og organisere dokumenter og filer
	å legge inn tall og bruke enkle funksjoner i regneark

1.3 Valg av metode

Det kan skilles mellom tre hovedtilnærminger for å måle digitale ferdigheter (Berge, Bettum, Ianke og Størset, 2018). Det er tilgang til og bruk av digitale verktøy og oppgaver, egenvurdering av ferdighetsnivå og ferdighetstester. I denne undersøkelsen er den førstnevnte metoden brukt.

De tre hovedtilnærmingene måler digitale ferdigheter på forskjellige måter. Tilgang til digitale verktøy og digital bruk kan gi et samlemål på nivå for digitale ferdigheter, men hvert enkelt spørsmål sier ikke noe om ferdighetsnivået. Egenvurdering av ferdighetsnivå kan være nyttig for å få informasjon om opplevelsen av digital bruk, men slike subjektive mål kan være problematiske å bruke uten tilleggsmål. Det er vanskelig å vurdere egne ferdigheter, og svarene vil variere ut fra hva den enkelte sammenligner seg med. Det samme faktiske ferdighetsnivået vil av noen vurderes som godt ut fra deres situasjon, mens det av andre vurderes som dårlig ut fra deres situasjon. Ferdighetstester måler personers ferdigheter ved at de utfører ulike oppgaver i en testsituasjon. Testing av digitale ferdigheter er både komplisert og komplekst. Testsituasjoner er dessuten kunstige situasjoner, og resultatet kan avvike fra hva en person utfører og mestrer digitalt i realistiske situasjoner (ibid.). Den mest kjente ferdighetstesten på dette området er PIAAC, som i sin første gjennomføring hadde en del om problemløsning med ikt (Kompetanse Norge, 2018).

På oppdrag fra Kommunal- og moderniseringsdepartementet har NIFU undersøkt og analysert ulike måter å måle befolkningens digitale deltakelse og kompetanse på (Daus, Fevolden, Østby og Mark, 2019). Tester blir sett på som den metoden som gir høyest validitet, men både utarbeidelse og gjennomføring av slike tester er ressurskrevende. Det gjør ferdighetstester utfordrende å forsvare med tanke på ressursbruk opp mot nytte, særlig når testene må gjentas hyppig for å måle utvikling over tid. Metoden vi bruker i denne undersøkelsen, er også omtalt og vurdert av NIFU. Metoden er opprinnelig hentet fra danske Teknologisk Institut, som først utviklet metoden og tok den i bruk (Teknologisk Institut, 2007). Gitt formål og begrensede ressurser, vurderte NIFU at vår undersøkelse og metode er den mest aktuelle å bruke for å undersøke befolkningens digitale kompetanse og deltakelse (Daus mfl., 2019). Dette gjelder selv om metoden har noen begrensninger og svakheter. Nærmere omtale av disse er å finne i det nevnte arbeidsnotatet fra NIFU og i vedlegg 1.

1.4 Bruk av begrepene ferdighet og kompetanse

Teknologien utvikler seg, og det påvirker hvordan vi omtaler og måler ferdighetene knyttet til disse. Ferdigheter knyttet til informasjons- og kommunikasjonsteknologi (ikt) var for eksempel først knyttet til det å bruke standardisert programvare. Senere har sikkerhetsvurderinger, nettvett og evne til å uttrykke seg og samhandle digitalt blitt viktig. Begrepene digitale ferdigheter og digital kompetanse blir brukt om hverandre, men begrepene blir også forstått som ulike. Når man skiller mellom begrepene, bruker man gjerne ferdigheter om det praktiske, mens kompetanse omfatter mer, og inkluderer også holdninger og forståelse for det digitale (Berge mfl., 2018).

I denne rapporten skiller vi ikke mellom begrepene ferdighet og kompetanse. Spørsmålene i undersøkelsen som

skal måle grunnleggende digitale ferdigheter, bygger på læringsmål for digitale ferdigheter (Kompetanse Norge, 2021). Læringsmålene tar utgangspunkt i Utdanningsdirektoratets rammeverk for grunnleggende ferdigheter og læreplanene i Kunnskapsløftet, og er tilpasset for opplæring av voksne. De ulike ferdighetsområdene som spørsmålene i undersøkelsen er ment å dekke, er også bygget på det europeiske rammeverket for digital kompetanse, DigComp (EU Science Hub, 2021). DigComp bruker begrepet kompetanse om det samme som begrepet ferdigheter er brukt om i læringsmål for digitale ferdigheter. Se mer informasjon om utvikling av undersøkelsens metodikk i vedlegg 2.

2

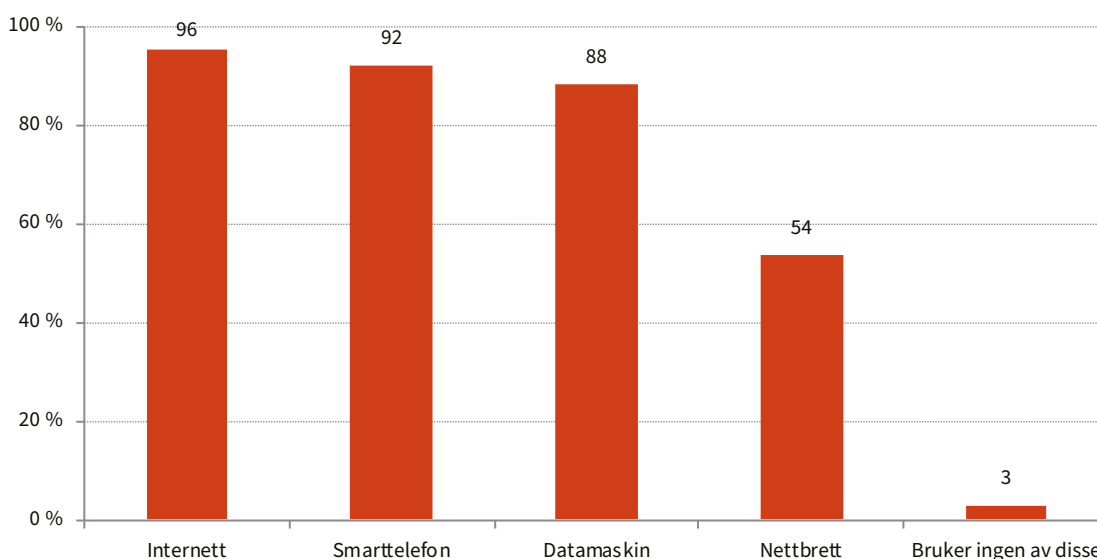
Bruk og ferdigheter i befolkningen

I dette kapitlet presenterer vi befolkningens digitale kompetanse og deltagelse. Funnene som blir lagt fram, er fra undersøkelsens befolkningsutvalg, som er 16 år og eldre. Vi vil belyse befolkningens bruk av internett og digitale verktøy, nivå på grunnleggende digitale ferdigheter og digital erfaring.

2.1 Bruk av internett og digitale verktøy

I undersøkelsen ble respondentene spurt om de bruker internett, og om de bruker de digitale verktøyene smarttelefon, datamaskin og nettbrett. Figur 2 viser at 96 prosent av utvalget bruker internett. Når det gjelder digitale verktøy, er det flest som bruker smarttelefon (92 prosent), deretter kommer datamaskin (88 prosent), og til slutt nettbrett (54 prosent). Tre prosent oppgir at de verken bruker smarttelefon, datamaskin, nettbrett eller internett.

FIGUR 2 Andel i befolkningen som bruker internett og digitale verktøy*. Prosent. n=3 004



*Respondentene i undersøkelsen ble fortalt at datamaskin omfatter pc eller Mac. De fikk også definert smarttelefon som mobil som har tilgang til internett. Spørreskjema ligger i vedlegg 3.

Utvalget ble også spurt om hvor ofte de bruker internett (se figur 3). De fleste bruker internett daglig (92 prosent), mens noen få bruker internett ukentlig (tre prosent) eller sjeldnere (en prosent). Fire prosent svarer at de ikke bruker internett i det hele tatt.

I Statistisk Sentralbyrå (SSB) sin undersøkelse om ikt i husholdningene oppga 92 prosent at de bruker internett daglig (Statistisk sentralbyrå, 2020)³. Tre prosent svarte at de bruker internett ukentlig, mens fem prosent svarte at de ikke bruker internett. Direktoratet for forvaltning og økonomistyring (DFØ) gjennomfører årlig en innbyggerundersøkelse om forvaltningen i Norge⁴. I 2019 oppga 92 prosent av innbyggerne at de daglig brukte internett, mens tre prosent oppga at de sjeldnere enn en gang i måneden eller aldri brukte internett (Direktoratet for forvaltning og økonomistyring, 2020). Til tross for noen små forskjeller i utvalg og spørsmålstilling samsvarer funnene fra SSB og DFØ i stor grad med funnene fra vår undersøkelse.

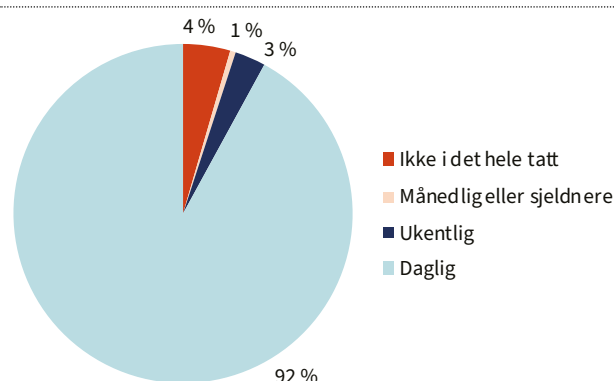
I kapittel 2.3 vil vi se nærmere på hvordan bruk av internett og digitale verktøy har endret seg over tid.

2.2 Ferdighetsnivå

Vi har sett at de fleste i Norge er digitale brukere. Nå skal vi se på ferdighetsnivået. Resultatene indikerer at den norske befolkningen har gode grunnleggende digitale ferdigheter, som figur 4 viser. Dette er i samsvar med internasjonale undersøkelser av digitale ferdigheter (Berge mfl., 2018; OECD, 2013, 2019). Basert på spørsmålene om i hvilken grad respondentene har erfaring med ulike digitale oppgaver, er 61 prosent av befolkningen sterke brukere. Dette tilsier at 61 prosent av befolkningen har sterke grunnleggende digitale ferdigheter. Andelen er den høyeste målt siden første gang denne metoden ble brukt i 2007. I tillegg er 24 prosent middels brukere, mens elleve prosent er svake brukere. Tre prosent er ikke-brukere.

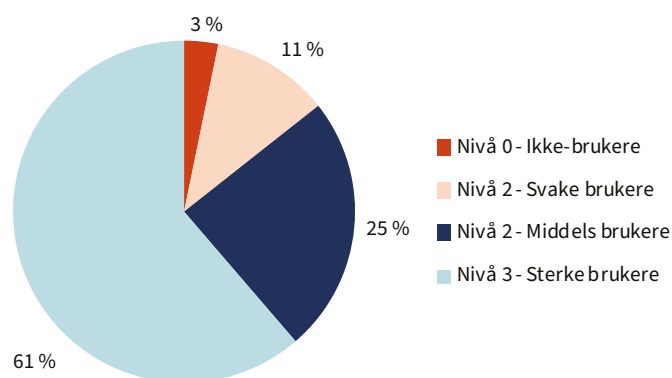
Figur 5 viser at med økende alder synker nivået på de grunnleggende digitale ferdighetene. Blant personer som er 60 år og eldre, finner vi størst andel ikke-brukere og svake brukere. I kapittel 5 skal vi se nærmere på forskjellene innad i gruppen 60 år og eldre. Svake brukere finner vi i noen grad også blant de under 60 år. Blant personer i 40-årene er det fem prosent svake brukere, og det er ni prosent svake brukere blant de i 50-årene. I aldersgruppene under 60 år er det omtrent 80 prosent som er sterke brukere, og legger vi til middels brukere, utgjør det over 90 prosent.

FIGUR 3 Hvor ofte internett blir brukt i befolkningen*. Prosent. n=3 003



* Respondenter som har svart «vet ikke», er utelatt.

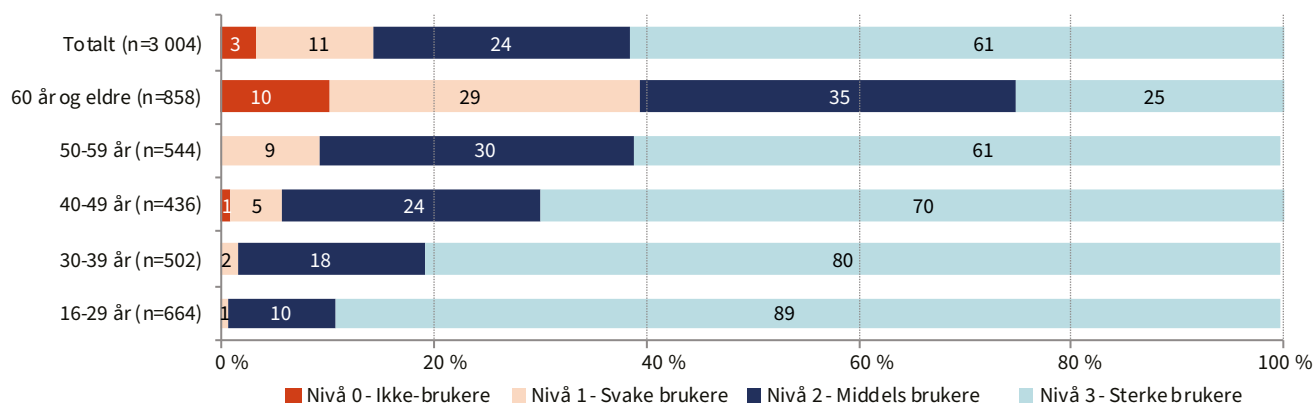
FIGUR 4 Nivå* på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen. n=3 004. Prosent.



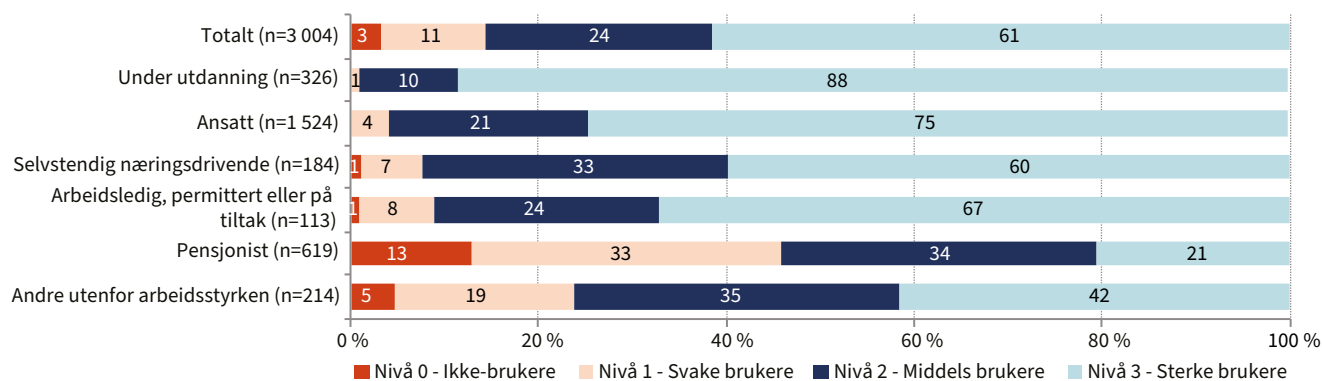
*Nivåinndelingen er basert på spørsmål om hvor mye og bred erfaring man har med ulike digitale oppgaver. Se forklaring av undersøkelsens metode i kapittel 1.2.

³ SSBs undersøkelse om ikt i husholdningene har liknende spørsmålsformulering slik at svarene kan sammenlignes med vår undersøkelse. SSBs undersøkelse har et alderstak på 79 år, mens i vårt utvalg er fem prosent 80 år og eldre. For mer informasjon om utvalgets sammensetning, se vedlegg 1.

⁴ Innbyggerundersøkelsen til DFØ har en målgruppe først fra fylte 18 år, og ikke 16 år, slik SSB og vår undersøkelse har. I innbyggerundersøkelsen er det også en overrepresentasjon av de med høy utdanning, som det ikke har blitt vektet for i etterkant.

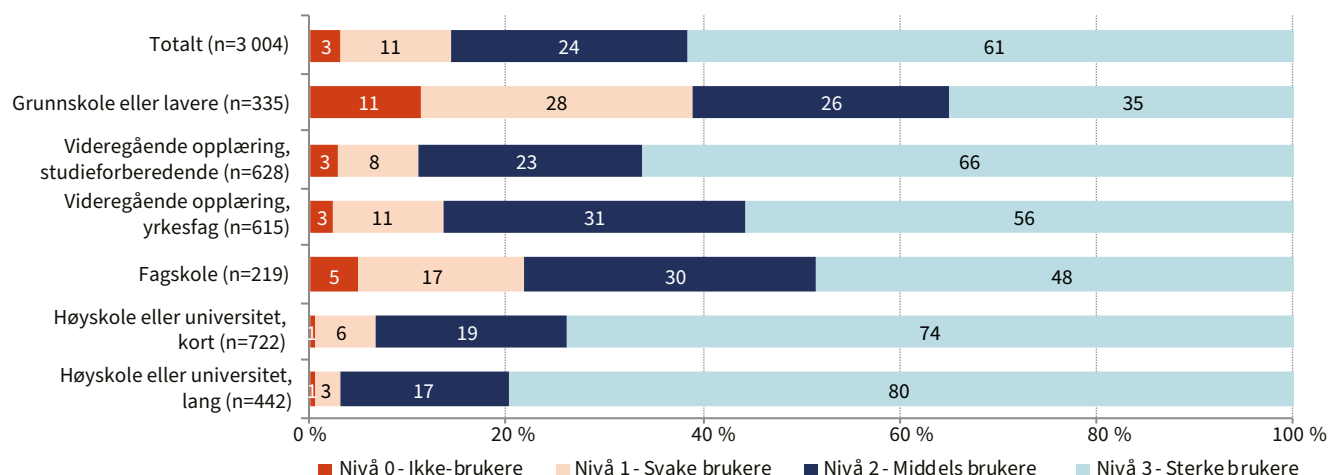
FIGUR 5 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på alder. Prosent.

I figur 6 ser vi at ikke-brukere og svake brukere er overrepresentert blant pensjonister. Det er forventet når de eldste aldersgruppene utgjør hovedvekten blant de svake brukerne. I tillegg viser figuren at andre utenfor arbeidsstyrken har en betydelig andel svake brukere. Personer som er under utdanning, har de sterkeste ferdighetene. Personer som er under utdanning, er mest yngre aldersgrupper, og det er derfor forventet at disse har sterke ferdigheter. I kategorien ansatt er det kun fire prosent svake brukere. Samtidig vil det utgjøre mange personer fordi ansatte er den klart største gruppen i befolkningen.

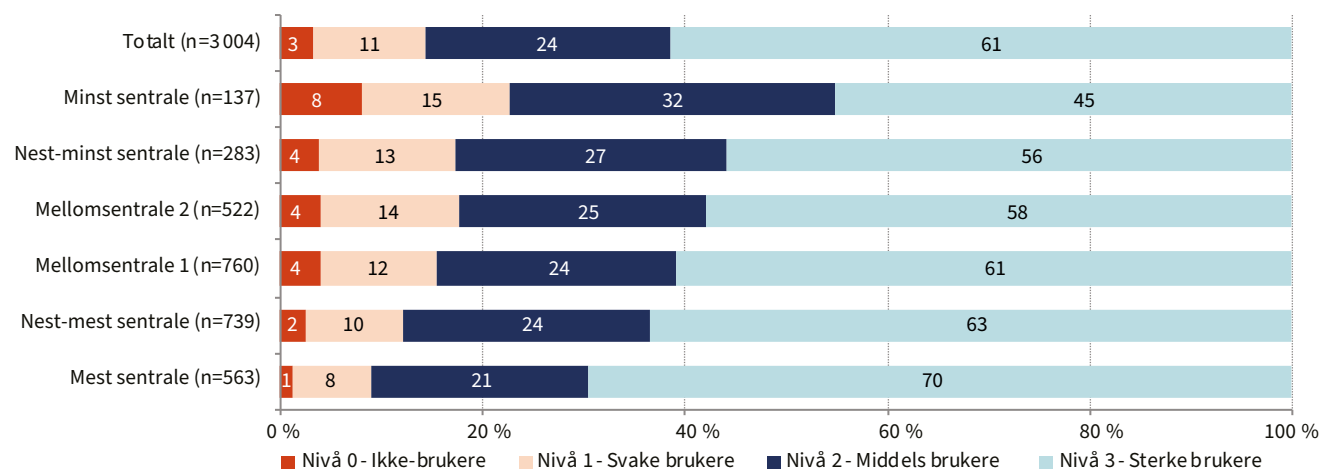
FIGUR 6 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på hovedbeskjeftigelse*. Prosent.

*De som ikke har oppgitt hovedbeskjeftigelse eller svart «Annet», utgjør et såpass lavt antall at de ikke er vist som egen gruppe.

En annen variabel som viser sammenheng med fordelingen av digitale ferdigheter i befolkningen, er utdanningsnivå. Figur 7 viser at det er en høyere andel personer med sterke grunnleggende digitale ferdigheter blant de som har utdanning på universitets- eller høyskolenivå, sammenlignet med lavere utdanningsnivå. I gruppene med høyest utdanningsnivå er det svært få ikke-brukere og svake brukere. I motsatt ende, i gruppen med grunnskole eller lavere som høyeste fullførte utdanning, finner vi størst andel ikke-brukere og svake brukere.

FIGUR 7 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på utdanningsnivå. Prosent.

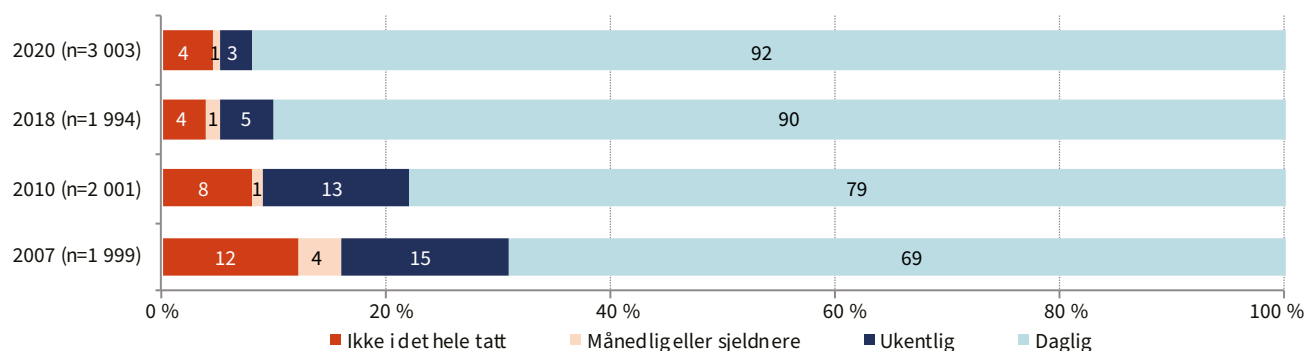
Figur 8 viser at jo mer sentralt man bor, jo større andel personer har sterke digitale ferdigheter. Særlig i kategorien for de mest sentralt bosatte, som omfatter Oslo og de største nabokommunene, er det få ikke-brukere og svake brukere. Dette kan ha sammenheng med at eldre aldersgrupper utgjør større andeler i mindre sentrale strøk, hvor digitalisert tilbudet er eller hvilke jobber som er tilgjengelige i de enkelte kommunene. I kapittel 3 vil vi undersøke hvorvidt bosted i form av sentralitet kan forklare variasjon i befolkningens digitale ferdigheter når det kontrolleres for andre faktorer som alder, sysselsetting og utdanningsnivå.

FIGUR 8 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på bosteds-sentralitet. Prosent.

2.3 Endring i bruk og ferdighetsnivå over tid

Internettbruk har blitt en stadig større del av hverdagen til folk. I figur 9 sammenligner vi bruk av internett i 2020 med funn fra tidligere undersøkelser. Vi ser en tydelig økning i hvor stor andel som bruker internett, og hvor ofte internett blir brukt. I 2007 oppga tolv prosent at de ikke brukte internett i det hele tatt, mens i 2020 har denne andelen sunket til fire prosent. Andelen som ikke bruker internett, sank fram til 2018. De aller fleste som oppgir at de ikke bruker internett, er 60 år eller eldre (seniorer). I kapittel 5.1 vil vi se på hvilke årsaker de oppgir for å ikke bruke internett.

Vi ser videre at andelen som bruker internett daglig, har økt gjennom årene. I 2007 svarte 69 prosent at de bruker internett hver dag, mens i 2020 er denne andelen på 92 prosent. Prosentandelen som bruker internett ukentlig eller sjeldnere, er redusert gradvis i samme periode.

FIGUR 9 Bruk av internett i befolkningen, fordelt på år. 2007, 2010, 2018 og 2020*. Prosent.

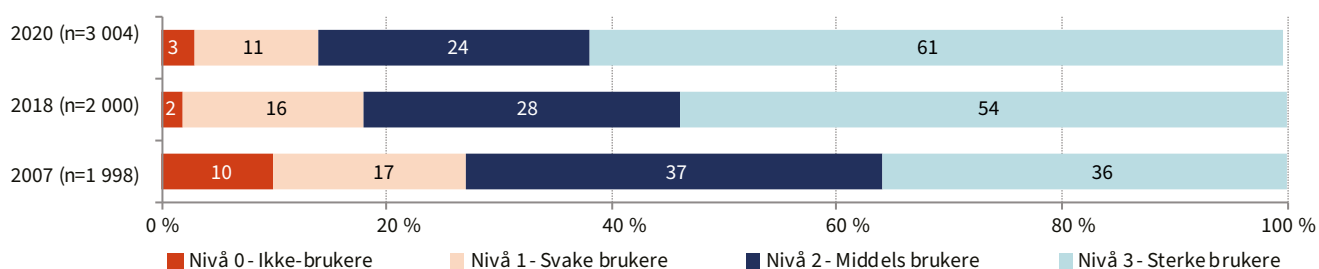
*I 2010 omfattet undersøkelsen aldersspennet 18–69 år. I 2007 omfattet undersøkelsen 16–79 år. Deretter har utvalget vært fra 16 år og oppover uten øvre aldersgrense.

Figur 10 viser fordelingen av nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen fra undersøkelsene gjennomført i 2007, 2018 og 2020. Vi ser at andelen sterke brukere har økt fra 36 prosent i 2007, 54 prosent i 2018, til 61 prosent i 2020. Samtidig er andelen svake og middels brukere redusert med årene, fra henholdsvis 17 og 37 prosent i 2007 til elleve og 24 prosent i 2020.

Andel ikke-brukere har gått ned fra ti prosent i 2007, til to prosent i 2018 og tre prosent i 2020. Endringen på ett prosentpoeng mellom 2018 og 2020 er ikke statistisk signifikant, noe som betyr at endringen kan skyldes mindre måleavvik i undersøkelsen eller tilfeldigheter. Vi kan derfor ikke si om det har vært en reell endring i andel ikke-brukere i befolkningen fra 2018 til 2020⁵.

Basert på spørsmålene om i hvilken grad informantene har erfaring med digitale oppgaver, viser resultatene at nivået på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen har gradvis økt de siste 13 årene. Dette er til tross for at kravene til digitale ferdigheter har økt med utviklingen i digitaliseringen (Berge mfl., 2018). Utviklingen har videre medført at hva vi måler som grunnleggende digitale ferdigheter, er endret i perioden, som omtalt i vedlegg 2. Det vi regnet som sterke grunnleggende ferdigheter i 2007, vil ikke nødvendigvis regnes som sterke ferdigheter i 2020.

Det er vanskelig å spå framtidig utvikling, men vi kan spekulere noe. Som vi kommer tilbake til i kapittel 5.2, er det grunn til å tro at andelen ikke-brukere vil reduseres ytterligere over en tiårsperiode etter hvert som de eldste generasjonene forsvinner. Det knytter seg mer usikkerhet til andelen svake brukere. Vi forventer at kravet til digitale ferdigheter i samfunnet vil fortsette å øke, noe som betyr at personer som i dag er middels eller sterke brukere kan bli svake brukere i framtiden hvis de ikke fortsetter å utvikle ferdighetene sine. For at andelen svake brukere skal bli lavere, vil det derfor kreve at alle i befolkningen har god tilgang og vilje til kompetanseheving.

FIGUR 10 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på år. 2007, 2018 og 2020*. Prosent.

*Undersøkelsen i 2010 er ikke inkludert fordi den kun omfattet aldersgruppen 18–69 år. I 2007 omfattet undersøkelsen 16–79 år, mens utvalgene etterpå har vært fra 16 år og oppover uten øvre aldersgrense. I 2007 ble ikke-brukere målt som respondenter som oppgir at de ikke bruker datamaskin. I undersøkelsene fra 2018 og 2020 er ikke-brukere respondenter som oppgir at de verken bruker datamaskin, smarttelefon, nettbrett eller internett. Se mer om utviklingen av metodikken i undersøkelsen i vedlegg 2.

5 I den grad vi ser en sammenheng med endringen fra 2018 til 2020, gjelder det et større utvalg respondenter for undersøkelsen i 2020. Den inneholder et mer representativt antall respondenter over 70 år, som er aldersgruppen med størst andel ikke-brukere.

2.4 Erfaring med digitale oppgaver

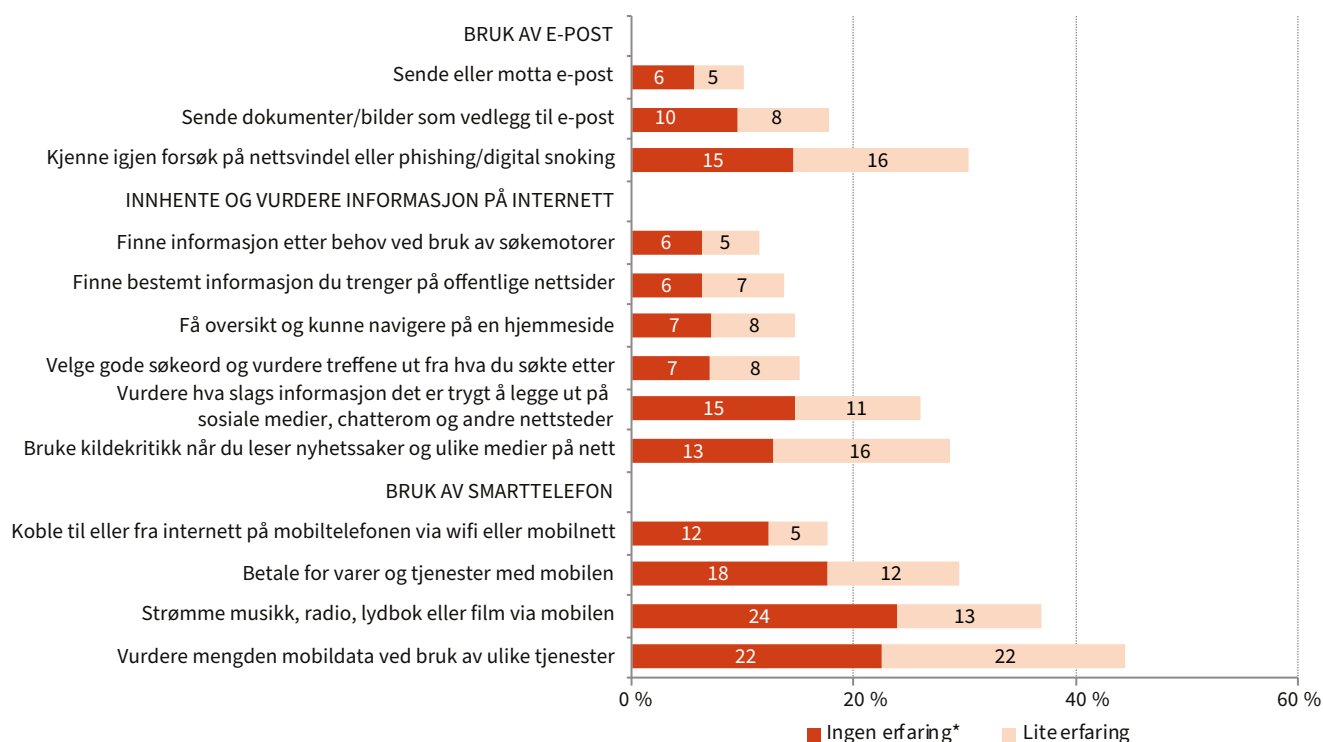
I dette kapitlet skal vi se nærmere på hvor mye erfaring befolkningen har med ulike digitale oppgaver. I figurene er spørsmålene gruppert etter kategoriene som ble brukt under intervjuet:

- bruk av smarttelefon
- innhente og vurdere informasjon på internett
- bruk av e-post
- netthandel og -betaling
- sosiale medier
- bruk av programvare
- tekst- og tallbehandling

Hvor mange i befolkningen som har erfaring med de digitale oppgavene som er spurt om, kan gi oss en pekepinn på hvilke kompetansehull befolkningen har, og hvor stor andel av befolkningen som kan ha problemer med å ta i bruk ulike digitale tjenester. Hvis man har lite erfaring med en digital oppgave, kan man ha høyere terskel for å utføre den enn hvis man har mye erfaring. Figurene i dette kapitlet viser andeler i befolkningsutvalget som har ingen og lite erfaring med de 41 digitale oppgavene i undersøkelsen. Respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, er også inkludert i kategorien «ingen erfaring» i figurene. Se merknad under figurene for å se hvor stor andel dette gjelder. En komplett oversikt over alle de 41 erfaringsspørsmålene med resultater er samlet i tabell 1 i vedlegg 4.

Figur 11 viser andeler som har ingen og lite erfaring med digitale oppgaver innen kategoriene bruk av e-post, informasjon på internett og bruk av smarttelefon. Vi ser at ti prosent av befolkningen har lite eller ingen erfaring med å sende eller motta e-post. De fleste har altså erfaring med dette, men en større andel mangler erfaring med å kjenne igjen forsøk på nettsvindel eller phishing, som er knyttet til sikkerhetsutfordringer med e-post. Andelen som har lite eller ingen erfaring med dette, er oppe i 29 prosent. Fire prosent av disse bruker ikke internett (se merknad under figuren). Det betyr at det fremdeles er 25 prosent i befolkningen som har lite eller ingen erfaring med å gjenkjenne nettsvindel selv om de bruker internett.

FIGUR 11 Andel i befolkningen som har lite eller ingen* erfaring med e-post, informasjon på internett og smarttelefon. Prosent. n=3 004



*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring», selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategoriene bruk av e-post og informasjon på internett utgjør disse respondentene fire prosent, mens i kategorien bruk av smarttelefon utgjør de åtte prosent.

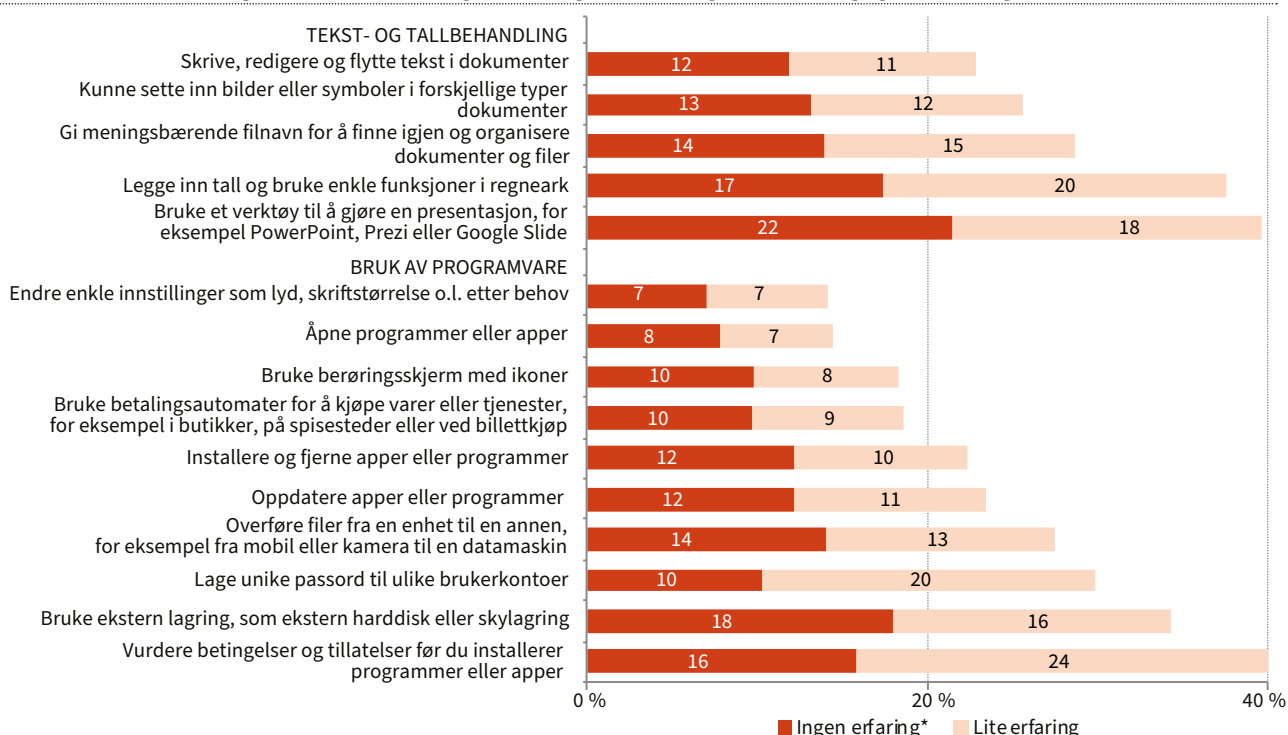
Vi ser videre i figur 11 at de fleste i befolkningen har erfaring med å innhente og vurdere informasjon på internett. 13 prosent har ingen eller lite erfaring med å finne bestemt informasjon man trenger på offentlige nettsider, noe som gir en pekepinn på hvor mange i befolkningen som kan ha høy terskel for dette. Omtrent like stor andel har lite eller ingen erfaring med å navigere på en hjemmeside, og med å vurdere søkeord og treff ved bruk av søkemotor. Vi ser den samme tendensen som ved bruk av e-post: Det er mange som mangler erfaring med sikkerhetsvurderinger på internett. 24 prosent har lite eller ingen erfaring med å vurdere hvilken informasjon det er trygt å legge ut på internett, mens 27 prosent har lite eller ingen erfaring med å bruke kildekritikk når de leser nyhetssaker og ulike medier.

Innen kategorien bruk av smarttelefon (se figur 11) ser vi at en del i befolkningen mangler erfaring med å betale for varer og tjenester med mobil. 30 prosent har ingen eller lite erfaring med dette. Det er enda flere som mangler erfaring med å strømme via mobil og å vurdere mengden av mobildata. Andelen i befolkningen som har lite eller ingen erfaring med disse digitale oppgavene, utgjør henholdsvis 37 prosent og 42 prosent.

I figur 12 vises befolkningens erfaring med digitale oppgaver innen kategoriene tekst- og tallbehandling og bruk av programvare. Vi ser at en større andel av befolkningen mangler erfaring med disse to kategoriene enn de kategoriene vi tidligere har sett på. Rundt en av fire har ingen eller lite erfaring med å skrive, redigere og flytte tekst i dokumenter, og med å sette inn bilder og symboler i ulike typer dokumenter. Når det gjelder å bruke regneark og å bruke verktøy til å lage presentasjon, er andelen som har lite eller ingen erfaring, oppe i nesten 40 prosent. Årsaken til at så mange i befolkningen mangler erfaring med disse oppgavene, kan være at en del ikke opplever behov for dem. Vi vil se nærmere på befolkningens behov, hindringer og ønsker for å utvikle digitale ferdigheter i kapittel 4.

Innen kategorien bruk av programvare finner vi at de fleste i befolkningen har erfaring med å endre enkle innstillinger som lyd og skriftstørrelse, å åpne programmer og apper, å bruke berøringsskjermer med ikoner og å bruke betalingsautomater. Mellom 14 og 18 prosent har lite eller ingen erfaring med disse oppgavene. To av de tre digitale oppgavene som størst andel i befolkningen har lite eller ingen erfaring med i denne kategorien, handler om digital sikkerhet. 30 prosent har lite eller ingen erfaring med å lage unike passord til ulike brukerkontoer, mens 39 prosent har lite eller ingen erfaring med å vurdere betingelser før man installerer programmer eller apper. Samtidig er det en lavere andel som mangler erfaring med å installere apper og programmer (19 prosent har lite eller ingen erfaring). Det betyr at en betydelig andel i befolkningen har utført slike installasjoner uten å vurdere sikkerhet eller andre konsekvenser det kan medføre.

FIGUR 12 Andel i befolkningen som har lite eller ingen* erfaring med tekst- og tallbehandling og bruk av programvare. Prosent. n=3 004



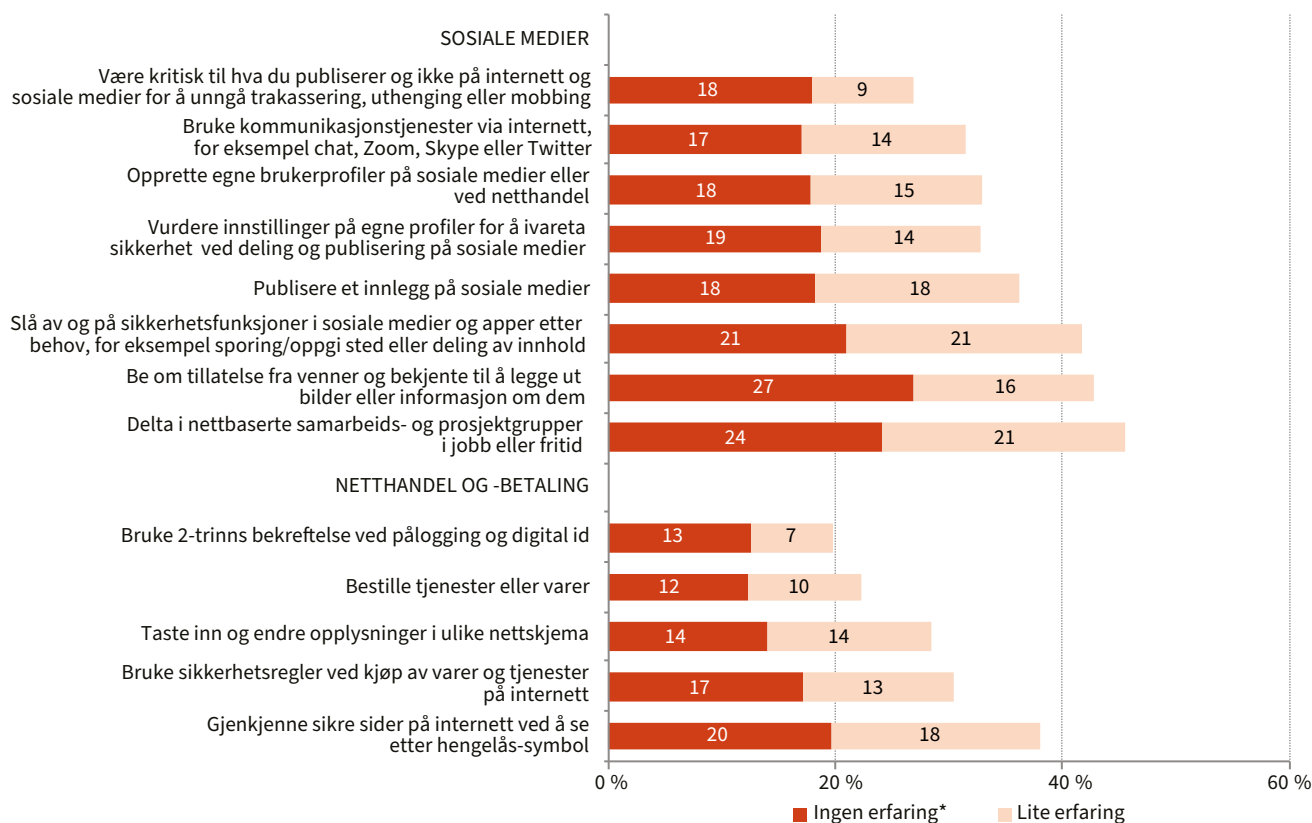
*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring», selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategoriene tekst- og tallbehandling og bruk av programvare utgjør disse respondentene tre prosent.

Figur 13 viser erfaring med digitale oppgaver i kategoriene sosiale medier og netthandel og -betaling. Vi finner at 22 prosent har lite eller ingen erfaring med å bruke 2-trinnsbekreftelse ved pålogging og digital id, 27 prosent har lite eller ingen erfaring med å taste inn og endre opplysninger i ulike nettskjema, mens 31 prosent har lite eller ingen erfaring med å bruke kommunikasjons tjenester via internett. Dette er digitale oppgaver man ofte møter når man skal bruke offentlige og private digitale tjenester, og funnene gir en pekepinn på hvor mange i befolkningen som kan ha høy terskel for å ta i bruk tjenester med denne teknologien.

22 prosent har lite eller ingen erfaring med å handle varer eller tjenester på nett, mens en litt større andel har lite eller ingen erfaring med å bruke sikkerhetsregler ved slike kjøp (27 prosent). Det tyder på at de aller fleste netthandlere har erfaring med å tenke sikkerhet, men vi ser at en del kan ha problemer med å identifisere hvilke nettsider det er sikkert å handle fra. 37 prosent har lite eller ingen erfaring med å gjenkjenne sikre nettsider ved å se etter hengelåssymbol.

Vi ser at lite erfaring med digital sikkerhet også gjelder innenfor kategorien sosiale medier. To av de tre digitale oppgavene som befolkningen har minst erfaring med innen denne kategorien, er å be om tillatelse fra venner og bekjente til å dele bilder og informasjon om dem, og å slå av og på sikkerhetsfunksjoner i sosiale medier og apper etter behov. Henholdsvis 40 og 41 prosent har lite eller ingen erfaring med dette. I tillegg har 45 prosent lite eller ingen erfaring med å delta i nettbaserte samarbeids- og prosjektgrupper. Dette er en oppgave som mange kanskje ikke opplever behov for utenom utdanning og arbeidsliv.

FIGUR 13 Andel i befolkningen som har lite eller ingen* erfaring med sosiale medier og netthandel og -betaling. Prosent. n=3 004



*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring», selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategoriene sosiale medier og netthandel og -betaling utgjør disse respondentene tre prosent.

Ser vi på befolkningens erfaring innen de ulike kategoriene samlet, figur 11–13, er det ulike former for sikkerhetsvurderinger som skiller seg ut. Generelt mangler over en av fire erfaring med bruk knyttet til digital sikkerhet. Ser vi kun på de som bruker internett og digitale verktøy, har 38 prosent lite eller ingen erfaring med å bruke sikkerhetsfunksjoner som kan hindre sporing og avgrense hvem som får tilgang på informasjon. Videre har 32 prosent lite eller ingen erfaring med å gjenkjenne sikre sider på internett, mens 27 prosent har lite eller ingen erfaring med

å lage unike passord. 26 prosent oppgir manglende erfaring med bruk av sikkerhetsregler ved kjøp på nett og å kjenne igjen forsøk på nettsvindel. 25 prosent oppgir lite eller ingen erfaring med å bruke kildekritikk når de leser nyhetssaker digitalt. Som figurene i kapittel 5.3 bekrefter, er det manglende erfaring med digital sikkerhet både hos den eldre og den yngre delen av befolkningen.

Vi er i en situasjon der tiltak knyttet til koronapandemien har akselerert bruken av digitale løsninger. Det innebærer mer digital sårbarhet og risiko (Nasjonal sikkerhetsmyndighet, 2020). Tatt i betraktning det økte behovet for sikkerhetsvurderinger og manglende erfaring med dette, må digitale ferdigheter knyttet til sikkerhet følges opp.

Sikkerhetsutfordringer er et felt andre har sett nærmere på. Forbruksforskningsinstituttet SIFO har undersøkt mestring og sårbarhet ved netthandel (Steinnes og Thorjussen, 2020). Undersøkelsen handler om noe av det samme som vår undersøkelse, og er grundigere på en del sikkerhetsutfordringer. SIFO finner at ferdighetene knyttet til håndtering av identitet og profil og vern av informasjon om helse og trygghet er blant utfordringene, samt lover og regler og forbrukerrettigheter ved netthandel. SIFO knytter likevel ikke dette kun til den enkelte digitale forbrukers ferdigheter. De anbefaler at problematiske sider ved den digitale markedsplassen blir identifisert og fulgt opp med tiltak som kan styrke forbrukernes rolle.

Norsk senter for informasjonssikkerhet (NORSIS) undersøker årlig den digitale sikkerhetskulturen i befolkningen (Malmedal, 2020). Det omfatter holdninger, kunnskap, læring og hvordan vi handler knyttet til digital sikkerhet. NORSIS har i sin siste undersøkelse også sett på den kognitive motivasjonsfaktoren mestringsforventning, som kan gi kunnskap om handlingsendringer. I denne sammenhengen er det blant annet interessant at de fleste er delvis (55 prosent) eller helt enige (38 prosent) i at de vet hva digital sikkerhet er. Samtidig er 70 prosent delvis eller helt enige i at de utsetter seg for risiko når de bruker internett. Videre finner de at halvparten av oss tror den digitale risikoen har økt med koronapandemien. En av fire mener de ikke får tilstrekkelig informasjon om truslene som finnes på internett. Videre finner NORSIS at det generelt er sikkerhetsutfordringer knyttet til vår passordbruk.

Det ser ut til at vi har relativt god kunnskap om sikkerhetsutfordringer og -vurderinger, men at de sikkerhetsområdene vi har størst utfordringer med, bør identifiseres og adresseres spesielt. Samtidig handler vi ikke i tråd med det vi vet for å unngå risiko. Dette kan handle om mangel på ferdigheter, men det kan også handle om lav mestringsforventning. Det innebærer en holdningsendring til egen mestring som gjør at vi handler annerledes. Med andre ord er det å utvikle handlingene knyttet til sikkerheten avgjørende, fordi det gir oss nødvendig erfaring.

Funnene tyder på at sikkerhetsutfordringene bør adresseres med flere ulike typer tiltak. Samtidig har forskere funnet at mange sikkerhetsråd i samfunnet peker på at enkeltpersoner skal oppføre seg mer sikkert, i stedet for at sikkerhetsekspertene og utviklere skal gjøre det enklere for enkeltpersoner å handle sikkert (ENISA, 2018). Kunnskap om digital risiko vil ikke gjøre at vår oppførsel på nett vil være sikrere om det trengs et visst nivå av digitale ferdigheter for å ha denne oppførselen. Det trengs en forståelse av risikoen og en forståelse av at man må tilegne seg sikkerhetskompetanse. Det handler om opplevelsen hver enkelt har av om det er mulig å tilegne seg det som trengs.

2.5 Oppsummering og drøfting

I dette kapitlet har vi sett at den norske befolkningen har gode grunnleggende digitale ferdigheter. Personer som ikke bruker internett, datamaskin, smarttelefon eller nettbrett (ikke-brukere), finner vi i størst grad blant seniorer, personer utenfor arbeidsstyrken, personer med utdanning på grunnskolenivå eller lavere, og blant personer som bor minst sentralt. Det er også i disse gruppene vi finner størst andel personer med svake grunnleggende digitale ferdigheter, selv om vi finner dem i alle grupper.

Selv om de fleste i befolkningen har mye erfaring med digitale oppgaver på tvers av kategorier, finner vi at digital sikkerhet er et område hvor en vesentlig andel mangler erfaring. Andre undersøkelser støtter også opp om at dette er et område hvor mange i befolkningen trenger kompetanseløft, ikke bare de med svake grunnleggende ferdigheter.

Vi finner at befolkningens digitale ferdigheter har økt de siste 13 årene. Dette er til tross for at hva vi regner som grunnleggende digitale ferdigheter, har blitt utvidet ettersom kravene i arbeids- og samfunnsliv har blitt større.

Det er vanskelig å spå framtidig utvikling, men vi kan spekulere litt. Hvis samfunnsutviklingen med større krav til digitale ferdigheter fortsetter, vil ikke andelen med sterke ferdigheter fortsette å øke av seg selv. Alle vil trenge å utvikle ferdighetene sine for å ikke «falle utenfor». For eksempel kan en person med middels eller sterke grunnleggende ferdigheter i dag, ha svake ferdigheter og oppleve å slite med å mestre krav i framtiden hvis vedkommende ikke fortsetter å utvikle ferdighetene sine. Det er derfor viktig, både for samfunnet og for enkeltpersoner, at det finnes gode muligheter for kompetanseheving.

3

Hva forklarer variasjon i digitale ferdigheter?

Vi har sett i kapittel 2 at digitale ferdigheter varierer mye med alder, hovedbeskjeftigelse, utdanningsnivå og hvor sentralt man bor. Selv om vi finner en sammenheng, betyr det ikke nødvendigvis at det er en direkte årsak. Sammenhengen kan være indirekte, og vi vet at dette er variabler som også påvirker hverandre. Vi vet ikke med bakgrunn i andelen fra kapittel 2 om enkelte variabler forklarer mer enn andre. For eksempel kan det se ut som å bo på et lite sted har stor negativ effekt på digital kompetanse. Uten å kontrollere for at de som bor der kan ha høyere alder, lavere utdanning og lavere inntekt, er det ikke avklart hvor mye bosted har å si.

For å undersøke sammenhengene nærmere, har vi gjennomført en regresjonsanalyse. Fordelen med en regresjonsanalyse er at vi kan se effekten til den enkelte forklaringsvariabelen når vi holder de andre variablene uendret. Dette betyr at vi kontrollerer for flere sammenhenger som kan påvirke samme forhold. Vi har valgt å bruke en probit sannsynlighetsmodell, som sier hvordan forklaringsvariablene øker eller reduserer sannsynligheten for å være på et annet nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Vi har kjørt to separate modeller med de samme forklaringsvariablene. Den første modellen undersøker hvilke faktorer som påvirker sannsynligheten for å være en middels eller sterk bruker istedenfor svak eller ikke-bruker. Modellen gir tilsvarende informasjon om det motsatte, altså hva som påvirker sannsynligheten for å være en svak eller ikke-bruker. Ettersom vi ofte er mer interessert i hva som øker sannsynligheten for å ha svake ferdigheter omtaler vi ofte det, men da vil effekten ha motsatt fortegn av det modellen viser. Den andre modellen ser på sannsynligheten for å være sterk bruker, altså hvilke faktorer som er viktige for å ha sterke grunnleggende digitale ferdigheter.

3.1 Hva påvirker sannsynligheten for å være svak eller ikke-bruker?

Den første modellen sier hvordan sannsynligheten for å være på nivå 2 – middels bruker eller nivå 3 – sterk bruker, framfor å være på nivå 0 – ikke-bruker eller nivå 1 – svak bruker, påvirkes av ulike forklaringsvariabler. Sagt på en annen måte: Hva påvirker sannsynligheten for å ikke være svak eller ikke-bruker? Tabell 2 viser resultater fra modell 1. Modellen har en McFadden Pseudo R^2 verdi på 0,42 som indikerer at forklaringsvariablene kan forklare en god del av variasjonen i digital kompetanse. Positiv marginal effekt betyr at forklaringsfaktoren gir større sannsynlighet for å være middels eller sterk bruker. Negativ marginal effekt betyr at det er større sannsynlighet for å være svak eller ikke-bruker.

Ved en økning i alder på ett år reduseres sannsynligheten for å være middels eller sterk bruker med 0,6 prosent. Det tilsvarer at økt alder med ti år øker sannsynligheten for å være svak eller ikke-bruker med seks prosent. Resultatet er sterkt signifikant, som betyr at det er svært lite sannsynlig at tilfeldigheter gir dette resultatet.

Vi finner også signifikante resultater knyttet til utdanningsnivå. Gruppen med grunnskole som høyeste fullførte utdanningsnivå eller lavere utgjør referansegruppen. Det vil si at effekten av de andre utdanningsnivåene blir sammenlignet med gruppen som har minst utdanning. Vi finner at en person som har fullført høyere utdanning istedenfor maksimalt fullført grunnskole, har økt sannsynlighet for å være middels eller sterk bruker med 15 prosent. Dette er den isolerte effekten, som er kontrollert for de andre variablene. Det å ha utdanning på maksimalt grunnskolenivå er forbundet med høyest risiko for svake digitale ferdigheter som framkommer av at alle de andre utdanningsnivåene har positive marginale effekter. Fullført videregående studieforbereidende gir større sannsynlighet for å være middels/sterk bruker enn fullført yrkesfag.

For inntekt, som også er en klart signifikant variabel, øker sannsynligheten for å være middels/sterk digital bruker med ti prosent for en person med brutto husholdningsinntekt mellom 500 000 kroner og 800 000 kroner sammenlignet med referansegruppen, som er inntekt under 300 000 kroner. Alle lønnsnivåene gir høyere sannsynlighet for å være middels eller sterk bruker, sammenlignet med referansegruppen. Jo høyere lønn, jo mindre sannsynlighet for å være svak bruker eller ikke-bruker.

TABELL 2 Regresjonsmodell 1: Faktorer som påvirker sannsynligheten for å være en middels eller sterk bruker		
Forklaringsvariabel	Marginal effekt	Standardfeil
Alder	-0,006***	0,000
Kjønn (referanse: mann)		
Kvinne	-0,011	0,010
Bosteds-sentralitet (referanse: mest sentral)		
Nest-mest sentrale	-0,008	0,017
Mellomsentrale 1	-0,018	0,017
Mellomsentrale 2	-0,046**	0,019
Nest-minst sentrale	-0,037*	0,023
Minst sentrale	-0,042	0,029
Utdanningsnivå (referanse: grunnskole eller lavere)		
Videregående opplæring, studieforbereidende	0,092***	0,012
Videregående opplæring, yrkesfag	0,065***	0,013
Fagskole	0,052***	0,015
Høyskole og/eller universitet	0,150***	0,014
Husholdningsinntekt (referanse: under 300 000 kr.)		
Kr. 300.-499.999	0,048***	0,015
Kr. 500.-799.999	0,096***	0,015
Kr. 800.-999.999	0,102***	0,015
Over 1.000.000 kr.	0,133***	0,016
Syssetting (referanse: i arbeid)		
Arbeidsledig/på tiltak	-0,006	0,033
Utenfor arbeidsstyrken	-0,034**	0,015
Under utdanning	0,011	0,033
McFadden Pseudo R2	0,42	

*** p-verdier under 0,01 ** p-verdier under 0,05 *p-verdier under 0,1

De marginale effektene av å bo i mindre sentrale steder enn byer er alle negative. Det vil si at å bo i by i seg selv kan ha positiv effekt på digital kompetanse. Derimot er effekten kun signifikant ved fem prosent signifikansnivå for de som bor i mellom-sentrale 2. Det er fem prosent mindre sannsynlig å være middels eller sterk bruker der enn for de som bor i de største kommunene i nærheten av Oslo, som er referansegruppen. I gruppen mellom-sentral 2 finner vi kommuner med sentralitet fra Frosta og Fauske til Notodden og Øygarden. Det å bo nest minst eller minst sentralt har ingen ytterligere negativ effekt på ferdighetene sammenlignet med å bo i mellom-sentral 2. Med andre ord øker ikke sannsynligheten for å være svak eller ikke-bruker ved å bo i de mest spredtbygde kommunene. Modellen er ikke kontrollert for næring eller andre variabler som knyttes til type arbeid. Det kan tenkes at det ikke er desentraliseringen i seg selv som påvirker digital kompetanse, men hvilke typer jobber som er tilgjengelige der man bor.

For sysselsetting er det kun gruppen utenfor arbeidsmarkedet som isolert øker sannsynligheten med tre prosent for å være svake eller ikke-brukere sammenlignet med de i arbeid. Det er ingen forskjeller mellom de i arbeid og de som er arbeidsledige eller på arbeidsmarkedstiltak. Omlag 60 prosent av personene i den sistnevnte gruppen oppga at de var i arbeid før koronasituasjonen. De som var i arbeid tidligere, har i gjennomsnitt lik digital kompetanse som de som er i arbeid, og noe høyere digital kompetanse enn de som sto uten jobb hele 2020. Samlet sett ser sysselsetting, i seg selv, ikke ut til å være en viktig forklaringsvariabel når vi kontrollerer for utdanning, inntekt og alder. Kjønn har ingen signifikant effekt på digital kompetanse når vi kontrollerer for de andre variablene.

3.2 Hva påvirker sannsynligheten for å være en sterk bruker?

I den neste modellen, modell 2, undersøker vi betydningen av de samme forklaringsvariablene som i modell 1, men ser her på sannsynligheten for å være på det øverste ferdighetsnivået. Vi skal altså se på hvordan sannsynligheten for å ha sterke grunnleggende digitale ferdigheter – nivå 3 istedenfor nivå 2, 1 eller 0 – påvirkes av ulike forklaringsvariabler. Positiv marginal effekt viser da at det er større sannsynlighet for å være sterk bruker. Negativ marginal effekt viser at det er større sannsynlighet for å være middels, svak eller ikke-bruker (se tabell 3).

Hovedsakelig gir de samme variablene signifikant effekt som i den første regresjonen. Det ene unntaket er at det å bo i de minst sentrale kommunene signifikant reduserer sannsynligheten for å være sterk bruker med ti prosent, sammenlignet med de som bor i de største kommunene i nærheten av Oslo. Sammenligner vi de to modellene, ser vi at de marginale effektene hovedsakelig er større for modell 2 enn for modell 1. Det vil si at lav alder, høy inntekt og høy utdanning er viktigere for å være en sterk bruker enn for å være en sterk eller middels bruker.

En økning i alder på ti år reduserer sannsynligheten for å være en sterk bruker med ti prosent. Størst effekt har betydningen av høyere utdanning for om en bruker har sterke digitale ferdigheter. Det at en person har høyere utdanning, øker sannsynligheten for å ha høyeste ferdighetsnivå med 24 prosent sammenlignet med å maksimalt ha fullført grunnskoleutdanning.

TABELL 3 Regresjonsmodell 2: Faktorer som påvirker sannsynligheten for å være en sterk bruker		
Forklaringsvariabel	Marginal effekt	Standardfeil
Alder	-0,010***	0,000
Kjønn (referanse: mann)		
Kvinne	0,010	0,015
Bosteds-sentralitet (referanse: mest sentral)		
Nest-mest sentrale	-0,013	0,022
Mellomsentrale 1	-0,015	0,022
Mellomsentrale 2	-0,047*	0,025
Nest-minst sentrale	-0,049*	0,029
Minst sentrale	-0,100**	0,039

Utdanningsnivå (referanse: grunnskole eller lavere)		
Videregående opplæring, studieforberedende	0,142***	0,023
Videregående opplæring, yrkesfag	0,068***	0,025
Fagskole	0,080***	0,030
Høyskole og/eller universitet	0,245***	0,024
Husholdningsinntekt (referanse: under 300 000 kr.)		
Kr. 300.-499.999	-0,024	0,034
Kr. 500.-799.999	0,081***	0,028
Kr. 800.-999.999	0,110***	0,030
Over 1.000.000 kr.	0,181***	0,031
Sysselsetting (referanse: i arbeid)		
Arbeidsledig/på tiltak	-0,012	0,040
Utenfor arbeidsstyrken	-0,053**	0,023
Under utdanning	0,036	0,031
McFadden Pseudo R2	0,32	

***p-verdier under 0,01 **p-verdier under 0,05 *p-verdier under 0,1

3.3 Oppsummering og drøfting

Felles for begge modellene er at økt utdanning og inntekt signifikant øker sannsynligheten for å ha sterkere grunnleggende digitale ferdigheter. Høyere alder har også en klart signifikant negativ effekt på digital kompetanse. Det å være utenfor arbeidsstyrken, det vil si pensjonist, hjemmeverende eller trygdemottaker, gjør det også mer sannsynlig å ha svakere grunnleggende digitale ferdigheter sammenlignet med å være i arbeid. Det å bo desentralisert har også en signifikant negativ effekt på sannsynligheten for å være en sterk bruker. Samlet sett kan vi si at det er alder, utdanning og inntekt som er de viktigste variablene til å forklare variasjon i digital kompetanse.

Vi har i dette kapitlet sett at hvor sentralt man bor er en av flere faktorer som kan forklare variasjon i digital kompetanse. Fra regresjonsanalysen finner vi at det å bo mer sentralt øker sannsynligheten for å ha sterke grunnleggende digitale ferdigheter sammenlignet med å bo minst sentralt. Bostedets sentralitet har derimot ikke en sterk forklaringskraft i seg selv, og er mindre viktig til å forklare hvem som har svake digitale ferdigheter.

Det bor flere unge og færre eldre i de mest sentrale kommunene i landet. Tall fra SSB fra 2020 viser at 33 prosent er i aldersgruppen 20–39 år i de mest sentrale kommunene, mens i de minst sentrale kommunene er 21 prosent i denne aldersgruppen. Blant de eldre finner vi at 13 prosent av befolkningen i de mest sentrale kommunene er 65 år og eldre. I de minst sentrale kommune er 24 prosent av befolkningen 65 år og eldre (Statistisk sentralbyrå, 2021a). Inntektsnivået ligger også høyere i de sentrale kommunene. Andelen personer med bruttoinntekt over 500 000 er på 42 prosent, mens den er 29 prosent i de minst sentrale kommunene. Bildet er litt sammensatt fordi de mest sentrale kommunene rundt Oslo også har høyest andel med inntekt under 100 000 (13 prosent) (Statistisk sentralbyrå, 2021b). Når det gjelder utdanning, er Oslo overrepresentert i andelen av befolkningen med høyere utdanning. I et mer desentralisert fylke som tidligere Hedmark hadde 31 prosent grunnskoleopplæring som høyeste fullførte utdanning i 2019, mens dette gjelder 20 prosent av innbyggerne i Oslo (Statistisk sentralbyrå, 2021c). De store forskjellene i digitale ferdigheter knyttet til bosted kan til dels forklares av de demografiske forskjellene i alder, utdanning og inntekt.

At bostedets sentralitet har en signifikant påvirkning på sannsynligheten for å ha sterke grunnleggende digitale ferdigheter, kan også ha sammenheng med egenskapene i områdene man har bosatt seg, eller grunnene for at man er bosatt der. For eksempel vil næringsstrukturen ha noe å si for hvilke typer jobber som er tilgjengelige. Det at sentralitet er viktigere for om en person er en sterk bruker enn en middels bruker, passer med dette funnet. For å

være en middels bruker spiller hvilke jobber som er tilgjengelige, en mindre rolle, noe som kan være årsaken til at det ikke er en signifikant effekt av å bo minst sentralt når denne gruppen inkluderes.

Vi ser at å fullføre videregående studieforbereende har en større marginal effekt på digitale ferdigheter enn fullføring av yrkesfaglig videregående. Dette kan komme av både at det er ulikt i hvor stor grad digitale ferdigheter utvikles med utdannelsen, og at man får forskjellig type jobber. Årsaken kan være at personer med fagbrev benytter seg mindre av digitale verktøy i arbeid enn personer med studieforbereende, eller at de med best forutsetninger for å få sterke digitale ferdigheter selekteres mot studieforbereende opplæring. Vi finner uansett at økt utdanning har positiv effekt, noe som tilsier at tiltak for å få flere til å fullføre utdanning vil kunne bidra til å heve digital kompetanse i befolkningen.

Det å være arbeidsledig ser ikke ut til å ha negativ effekt på digitale ferdigheter i seg selv. Dette funnet kan være påvirket av at gruppen arbeidsledige har økt betydelig rett i forkant av undersøkelsen som følge av koronapandemien, og at det ikke kun er de med svakest ferdigheter som har mistet jobben. Derimot har varig tid utenfor arbeidslivet en negativ effekt på digital kompetanse. Tiltak som hindrer personer i å falle utenfor arbeidsstyrken bør derfor også kunne bidra til at færre i befolkningen står i fare for å bli digitalt utestengt fra samfunnet.

4

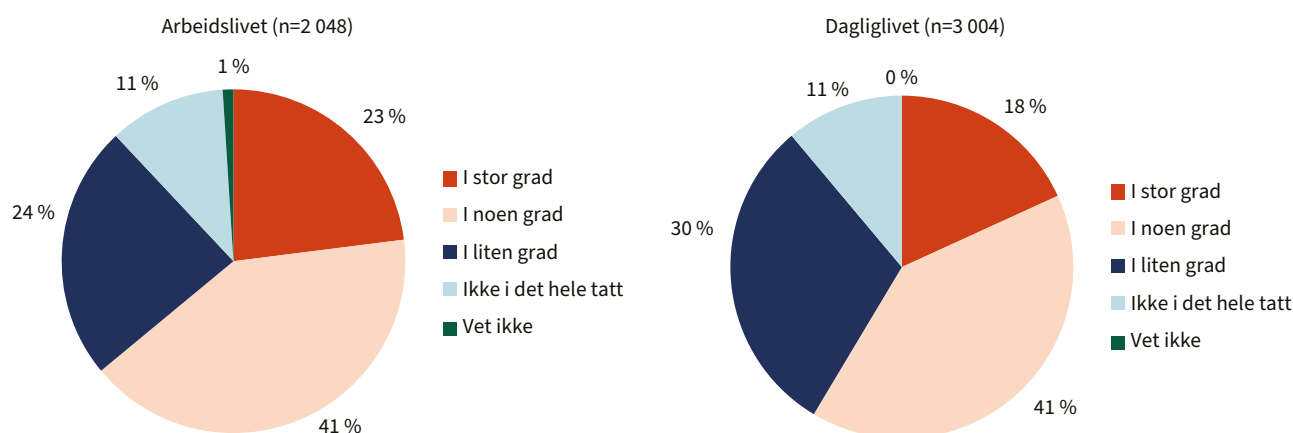
Behov, hindringer og ønsker i befolkningen

I dette kapitlet vil vi se nærmere på befolkningens behov for å utvikle digitale ferdigheter, hvilke hindringer de opplever for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, og hvordan de ønsker å styrke ferdighetene sine.

4.1 Behov for å styrke digitale ferdigheter

Digital kompetanse er viktig for deltagelse i arbeids- og samfunnsliv. I kapittel 2.2 så vi at flertallet av personer i arbeidsstyrken har sterke grunnleggende digitale ferdigheter. Norge er også blant de landene i Europa med høyest andel innbyggere som har digitale ferdigheter over grunnleggende nivå (NOU 2019:2). Funn fra undersøkelsen vår viser imidlertid at de fleste i arbeidsstyrken opplever et behov for å bli bedre. Bare elleve prosent av personer i arbeidsstyrken svarer at de ikke har et behov for å styrke sine digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet, som vist i figur 14. 23 prosent oppgir at de i stor grad har et behov, 41 prosent i noen grad et behov, mens 24 prosent i liten grad et behov. Til sammen utgjør dette 88 prosent av arbeidsstyrken som i ulik grad opplever et behov for å styrke sine digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet. Ved å undersøke sammenhengen mellom behov og alder finner vi at opplevd behov for å styrke ens digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet øker fram til tidlig i 30-årene, før den synker med økende alder (se figur 1 i vedlegg 4).

Kompetansenivået i arbeidsstyrken er altså ikke lavt, men likevel er det en stor andel som opplever behov for kompetanseheving. Forklaringen kan være at det i det norske arbeidslivet stilles høyere krav til digitale ferdigheter enn på et grunnleggende nivå, og at arbeidslivet preges av teknologiske endringer. Teknologiske endringer fører med seg nye produksjonsmetoder og økende krav til digitale ferdigheter (NOU 2019:12). Når arbeidstakere merker denne omveltningen, vil de i sitt daglige arbeid oppleve at de må utvikle sine digitale ferdigheter i takt med at ny teknologi introduseres.

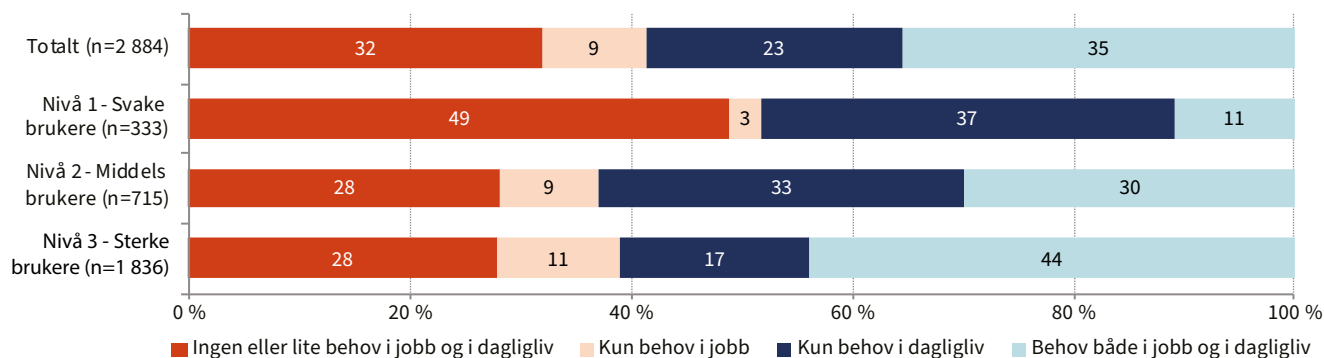
FIGUR 14 Opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet* og i dagliglivet. Prosent.

*Spørsmålet om behov i tilknytning til arbeidslivet er kun stilt til personer i arbeidsstyrken. Det vil si at sysselsatte, arbeidsledige, permitterte, personer under utdanning og personer på arbeidsmarkedstiltak er spurt.

Det er ikke bare i arbeidslivet at kravet til digitale ferdigheter har økt. Også i dagliglivet stilles det større krav etter som varer og tjenester blir digitaliserte, både i offentlig og privat sektor. Offentlig sektor har som strategi at digitalisering skal gi en enklere hverdag for innbyggerne (Kommunal- og moderniseringsdepartementet, 2019), men det stiller også krav til at innbyggerne har sterke nok digitale ferdigheter til å ta i bruk digitale tjenester.

I figur 15 ser vi andelen som sier de opplever et behov for å styrke digitale ferdigheter i dagliglivet. 88 prosent sier de opplever et slikt behov i ulik grad, mens tolv prosent sier de ikke opplever behov i det hele tatt. Blant de som oppgir et behov, sier 18 prosent at dette er i stor grad, 40 prosent at det er i noen grad, mens 30 prosent sier det er i liten grad.

Når vi ser på behov i dagligliv og arbeidsliv samlet, finner vi at 67 prosent opplever et behov for å styrke digitale ferdigheter i stor eller i noen grad (se figur 15). 35 prosent opplever et behov både i jobb og i arbeidsliv, 23 prosent opplever kun et behov i dagliglivet, mens ni prosent opplever kun et behov i tilknytning til arbeidslivet.

FIGUR 15 Opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i stor eller i noen grad, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter*. Prosent.

*Spørsmålet om behov i tilknytning til arbeidslivet er kun stilt til personer i arbeidsstyrken. Ikke-brukere er utelatt fra figuren på grunn av for lavt antall respondenter i arbeidsstyrken.

Vi finner også forskjeller på hvorvidt personer opplever et behov for å styrke sine digitale ferdigheter ut fra hvor sterke grunnleggende digitale ferdigheter de har fra før (se figur 15). I motsetning til hva man kanskje skulle tro, opplever de med sterke grunnleggende ferdigheter i større grad et behov for å styrke dem videre, sammenlignet med de med svake grunnleggende ferdigheter. 28 prosent av middels og sterke brukere oppgir at de har ingen eller lite behov for å styrke sine digitale ferdigheter. Blant svake brukere svarer halvparten at de ikke har noe behov. Blant ikke-brukerne har hele 83 prosent svart det samme når det gjelder behov i dagliglivet (se figur 2 i vedlegg 4). Vi kan tolke eller forstå det at de med svake ferdigheter også oppgir minst behov, på flere måter. Noe av grunnen til ulikt behov kan knyttes til at personene på de ulike nivåene utgjør grupper som har ulikt behov. Vi ser blant annet

at seniorer, som utgjør mange av de med lite erfaring, ikke deltar i samme grad på sosiale medier og i netthandel, som de med mer erfaring, men dette forklarer nok ikke hele forskjellen. Et bidrag til forklaring er at jo mer digital erfaring en får, desto større innsikt får en i hva en mangler av ferdigheter. Det kan være at personer med lite digital erfaring har lite kunnskap om hvilke krav til digitale ferdigheter som stilles for å delta i dagens samfunn, og at de har lite kunnskap om hvilken nytteverdi de kan få fra å styrke ferdighetene sine⁶.

Videre har det, knyttet til utfordringer med digital sikkerhet, blitt forsket for å avdekke hvorfor mange ikke handler i tråd med egen kunnskap, anbefalinger og instruksjoner (ENISA, 2018). Forskerne finner at mange sikkerhetsråd peker på at enkeltpersoner skal opptre mer sikkert, i stedet for at sikkerhetsekspertene og utviklere skal gjøre det enklere for enkeltpersoner å handle sikkert. Det innebærer at kunnskap om digital risiko ikke nødvendigvis gjør at vi handler deretter. Vi trenger ferdigheter til å handle med, og i tillegg en forståelse av at det er effektivt i hver enkelt situasjon, hjemme eller på jobb. Jo svakere ferdigheter, jo større avstand kan det være til at den enkelte opplever det som mulig å tilegne seg det de har behov for. Hva vi anser som overkommelig, avhenger av ferdighetene våre og av den enkelte situasjon. Dette understreker at det er viktig å adressere hvordan digitale verktøy og tjenester utvikles og hvordan de er i bruk, for personer som ikke er sterke brukere.

Mønsteret kan også være knyttet til sterke brukere, og hvordan deres hverdag og jobb er. Kravene som blir stilt til sterke brukere, kan være høyere enn til de svake. Vi så i kapittel 2.2 at en større andel av sterke brukere er unge og har høyere utdanning, sammenlignet med brukerne på lavere ferdighetsnivå. Kanskje stilles det høyere krav til digital kompetanse blant disse gruppene enn blant eldre og personer med lav utdanning.

I figur 15 kan vi også se at det er ulikt opplevd behov i dagligliv og arbeidsliv ut fra hvor sterke grunnleggende digitale ferdigheter de har. Andelen som opplever et behov for å styrke digitale ferdigheter i stor eller i noen grad i tilknytning til arbeidslivet, øker med nivået på grunnleggende digitale ferdigheter. Det vil si at jo sterkere grunnleggende digitale ferdigheter, desto større andel opplever behov i tilknytning til arbeidslivet. Blant sterke brukere oppgir 55 prosent et behov tilknyttet jobb, mens blant svake brukere er andelen på 14 prosent. Dette gir mening siden en større andel av sterke brukere er i arbeidsstyrken, sammenlignet med de lavere nivåene. Hvis vi bare ser på personer i arbeidsstyrken, er det en langt større andel av de med svake ferdigheter som opplever et behov i tilknytning til arbeidslivet, men fortsatt ikke like stor andel som blant de med sterkere ferdigheter (se figur 2 i vedlegg 4).

Når det gjelder behov for å styrke digitale ferdigheter i dagliglivet, finner vi at 17 prosent av ikke-brukerne og 48 prosent av de svake brukerne opplever dette i stor eller i noen grad. Dette er en lavere andel enn blant middels og sterke brukere. Til tross for dette er dagliglivet den arenaen hvor flest ikke-brukere og svake brukere opplever et behov for sterkere digitale ferdigheter, sammenlignet med arbeidslivet.

4.2 Hindringer for å styrke digitale ferdigheter

Vi har, som vist i forrige delkapittel, i ulik grad et behov for å styrke de digitale ferdighetene våre. Nå skal vi se på hva befolkningen svarer på spørsmål om hva som hindrer dem fra å styrke ferdighetene sine. Figur 16 viser resultatene fra spørsmål om hvilke hindringer man opplever for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester. Vi ser at de mest oppgitte hindringene er for liten interesse for å bli bedre og for lite tid, som henholdsvis 44 prosent og 43 prosent har svart. Dette er i samsvar med undersøkelser som ser på hva som hindrer befolkningen fra å delta i utdanning og opplæring generelt, hvor man også finner at tid og interesse skårer høyt (Birkeland, Bjønness og Ulven, 2020).

Nesten 30 prosent oppgir at for vanskelig eller teknisk språk er en hindring for at de skal bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester. Dette er knyttet til at digitalisering bringer med seg et nytt vokabular man må lære seg. Begrepene er gjerne på engelsk, og det kommer i tillegg stadig nye begreper (DigitalNorway, 2020). At mange

⁶ Dette er i tråd med effekten «adaptive preferanser», som man blant annet finner i forskning innen atferdsøkonomi. Du kan lese mer om dette i en artikkel i NHH Bulletin (Folkestad, 2017).

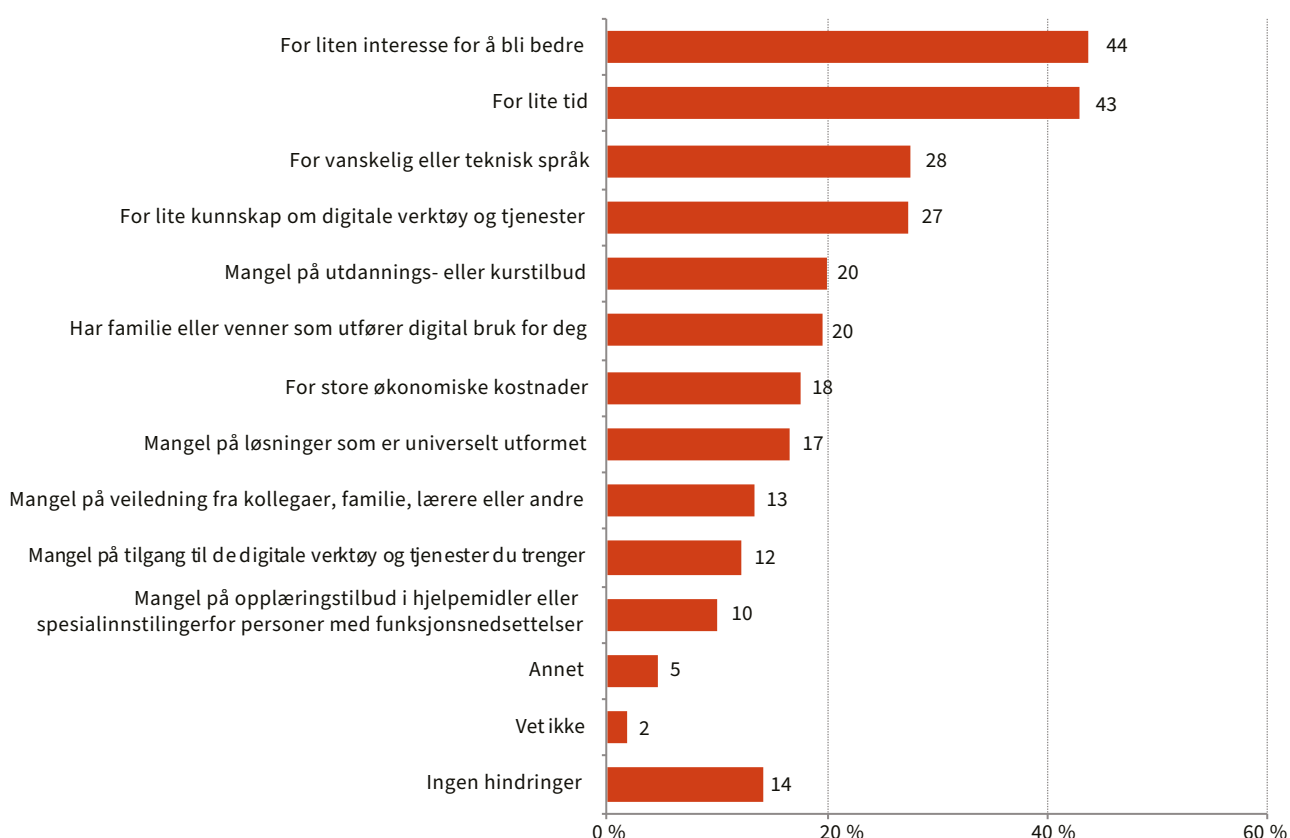
opplever dette som et hinder, kan ha sammenheng med svake engelskferdigheter eller svake leseferdigheter. Andre undersøkelser finner at det er en sammenheng mellom de ulike grunnleggende ferdighetene, blant annet ved at svake leseferdigheter gir større sjanse for at en også har svake digitale ferdigheter (OECD, 2019). Vi ser at det stilles høyere krav i dag til regne- og leseferdigheter for å bruke digitale verktøy og tjenester, enn tidligere. For eksempel er det blitt viktigere å håndtere kildekritikk når man henter informasjon fra digitale medier, noe som er en del av grunnleggende leseferdigheter. Svake ferdigheter i engelsk, regning og lesing kan derfor tenkes å gi utfordringer for digital deltakelse. Nesten 30 prosent oppgir også at de har for lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester til å bli bedre. Dette kan være knyttet til mangel på innsikt i hva som kreves for å kunne delta i det digitaliserte samfunnet vårt i dag og framover, ettersom dette har endret seg mye de siste årene.

Mangel på opplæringstilbud er også noe som 20 prosent sier hindrer dem fra å utvikle de digitale ferdighetene sine. Samtidig oppgir ti prosent at det mangler opplæringstilbud hvor man kan lære å bruke hjelpemidler eller spesialinnstillinger for personer med funksjonsnedsettelse. Disse resultatene kan både indikere at det er behov for flere eller mer tilpassede opplæringstilbud, og at det er behov for bedre informasjon om de tilbudene som eksisterer.

Hele 17 prosent oppgir at mangel på løsninger som er universelt utformet, er en hindring for dem. Respondentene i spørreundersøkelsen fikk svaralternativene opplest, og ble ikke informert om hva som menes med universell utforming. Det kan ha medvirket til at denne prosentandelen er såpass høy.

14 prosent sier de ikke opplever noen hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester.

FIGUR 16 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg). Prosent. n=3 004



Figur 17 viser hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, fordelt på nivå av grunnleggende digitale ferdigheter. Det er en større andel av sterke brukere som oppgir at de ikke opplever noen hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, sammenlignet med de andre ferdighetsnivåene. 18 prosent av sterke brukere oppgir ingen hindringer, mens mellom seks og ni prosent av de andre gruppene oppgir det samme. Samtidig ser vi at det er store andeler på tvers av ferdighetsnivåene som opplever hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester.

Hindringen som den største andelen av ikke-brukere, svake brukere og middels brukere har oppgitt, er at de har for liten interesse til å bli bedre. Godt over halvparten av disse gruppene oppgir denne hindringen (mellom 57 og 65 prosent). Det er en lavere andel blant sterke brukere som oppgir det samme (33 prosent). Dette er i tråd med funnet i kapittel 4.1 om at personer med svake digitale ferdigheter i mindre grad opplever et behov for å bli bedre, sammenlignet med de med sterke digitale ferdigheter.

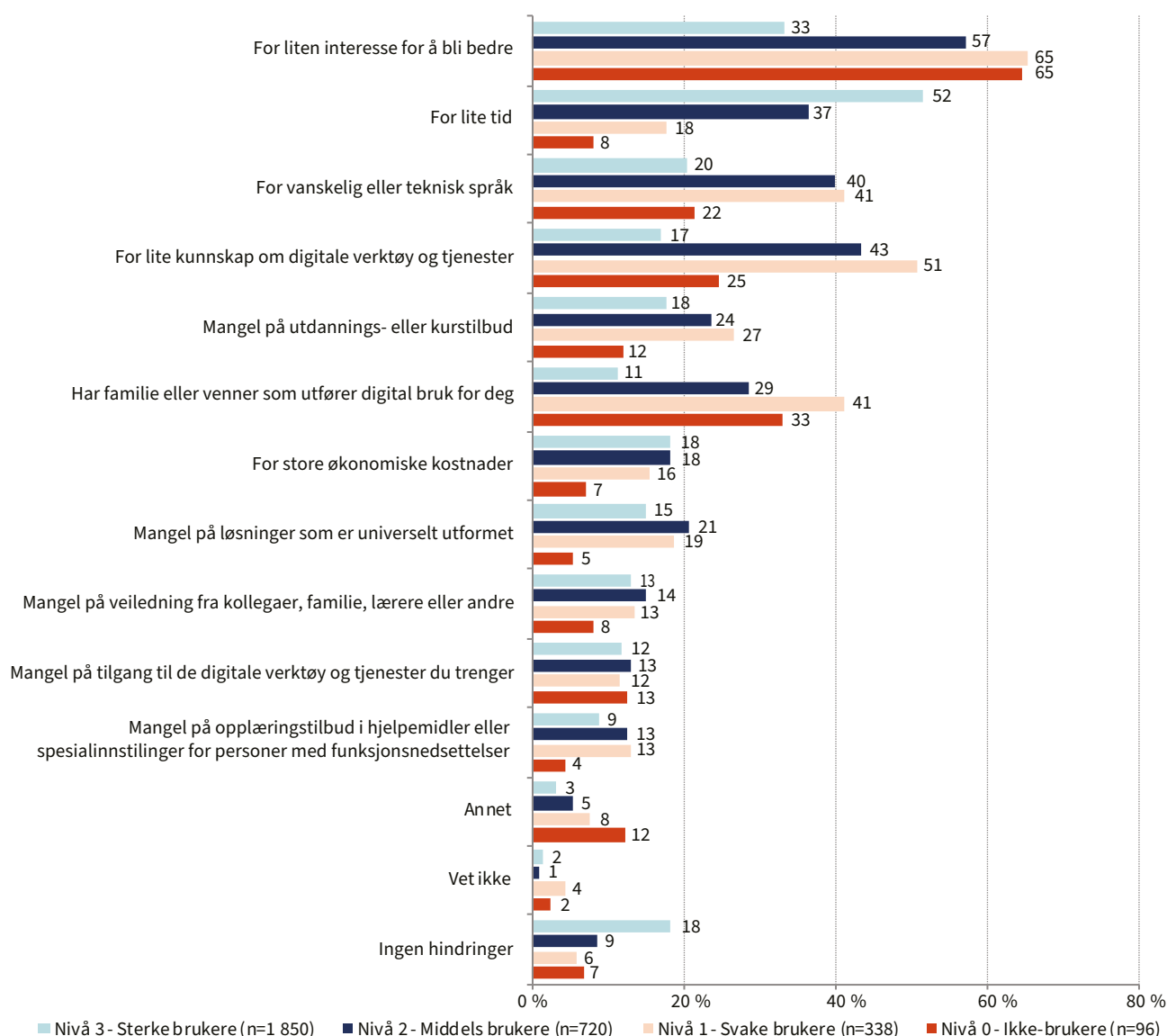
Tidligere i kapitlet så vi også at mangel på tid er den andre mest oppgitte hindringen i befolkningsutvalget samlet. I figur 17 kan vi se at andelen som oppgir for lite tid som en hindring, øker med ferdighetsnivå. 52 prosent av sterke brukere oppgir for lite tid, mens kun åtte prosent av ikke-brukere gjør det samme. Blant de sterke brukerne er dette den mest oppgitte hindringen. Dette kan ha sammenheng med at en større andel sterke brukere er sysselsatte, som vi så i kapittel 2.2. Arbeid og utdanning tar mye tid i hverdagen. I kapittel 6 vil vi se at sysselsatte oppgir lite tid som en hindring i større grad enn ikke-sysselsatte.

Blant ikke-brukerne er det 33 prosent som oppgir hindringen at familie eller venner utfører digital bruk for dem. Det er den nest største hindringen for denne gruppen, etter manglende interesse. Ikke-brukerne oppgir også lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester og for vanskelig eller teknisk språk som hindringer, henholdsvis 25 og 22 prosent.

En større andel av svake og middels brukere oppgir at de hindres fra å bli bedre på grunn av for vanskelig eller teknisk språk og for lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester, sammenlignet med de andre. Mellom 40 og 51 prosent av de svake og middels brukerne oppgir disse hindringene, mens blant ikke-brukere og sterke brukere er det mellom 17 og 22 prosent som oppgir det samme.

Det er stort sett små forskjeller mellom svarene til svake brukere og middels brukere, noe som tyder på at disse gruppene opplever til dels de samme hindringene. De største forskjellene er at svake brukere oppgir i større grad enn middels brukere at venner eller familie som utfører digital bruk for dem hindrer dem fra å bli bedre. Ønsket om veiledning fra venner og familie kommer vi tilbake til i neste delkapittel om ønsker om opplæring. Middels brukere oppgir i større grad enn svake brukere at mangel på tid er en hindring.

FIGUR 17 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.



4.3 Ønsker om opplæring

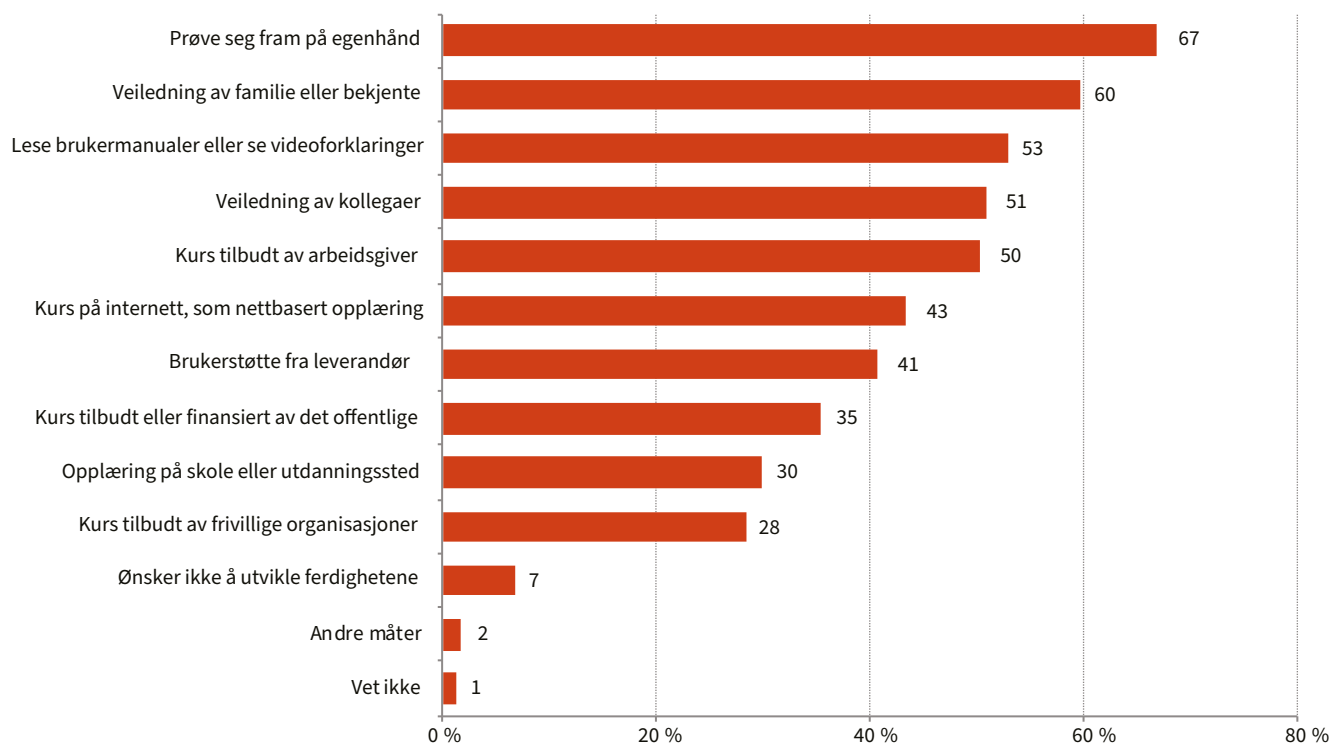
Befolkningen opplever forskjellige behov og hindringer for å styrke sine digitale ferdigheter. Det er derfor ikke overraskende at befolkningen har ulike ønsker om hvordan de skal utvikle sine digitale ferdigheter, som vist i figur 18. Vi finner at den måten flest ønsker å lære på, er ved å prøve seg fram på egenhånd. 67 prosent har svart at de ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter på denne måten. Vi så tidligere i kapitlet at mangel på tid er noe som mange opplever som en hindring for å bli bedre til å utvikle sine digitale ferdigheter. En fordel ved å lære seg noe selv er at opplæringen blir mer fleksibel. Ved å prøve seg fram på egenhånd, eller benytte andre hjelpemidler som er tilgjengelige hele tiden, vil ikke tidspunkt for opplæring være en hindring. Behovet for fleksibilitet kan også forklare hvorfor det å lese brukermanualer eller se videoforklaringer også er blant topp tre. 53 prosent har oppgitt dette som en ønsket metode.

Å få veiledning fra kjente skårer også høyt. 60 prosent oppgir at de ønsker veiledning fra familie og bekjente, mens 51 svarer at de vil ha veiledning fra kollegaer. Dette indikerer at mange ønsker opplæring i trygge rammer, i tillegg til at veiledning fra kjente også kan oppleves som mer fleksibelt enn å delta på kurs.

Når det gjelder deltagelse på kurs, er kurs tilbudt av arbeidsgiver og nettbasert opplæring mest populært. Sett i

sammenheng indikerer svarene at opplæringstilbud med fleksibilitet og opplæring på arbeidsplassen kan spille en betydelig rolle i oppgraderingen av befolkningens digitale kompetanse. Selv om dette vil treffe flertallet, skal vi se nærmere på hvor godt det kan treffe personer med ulikt nivå på grunnleggende digitale ferdigheter.

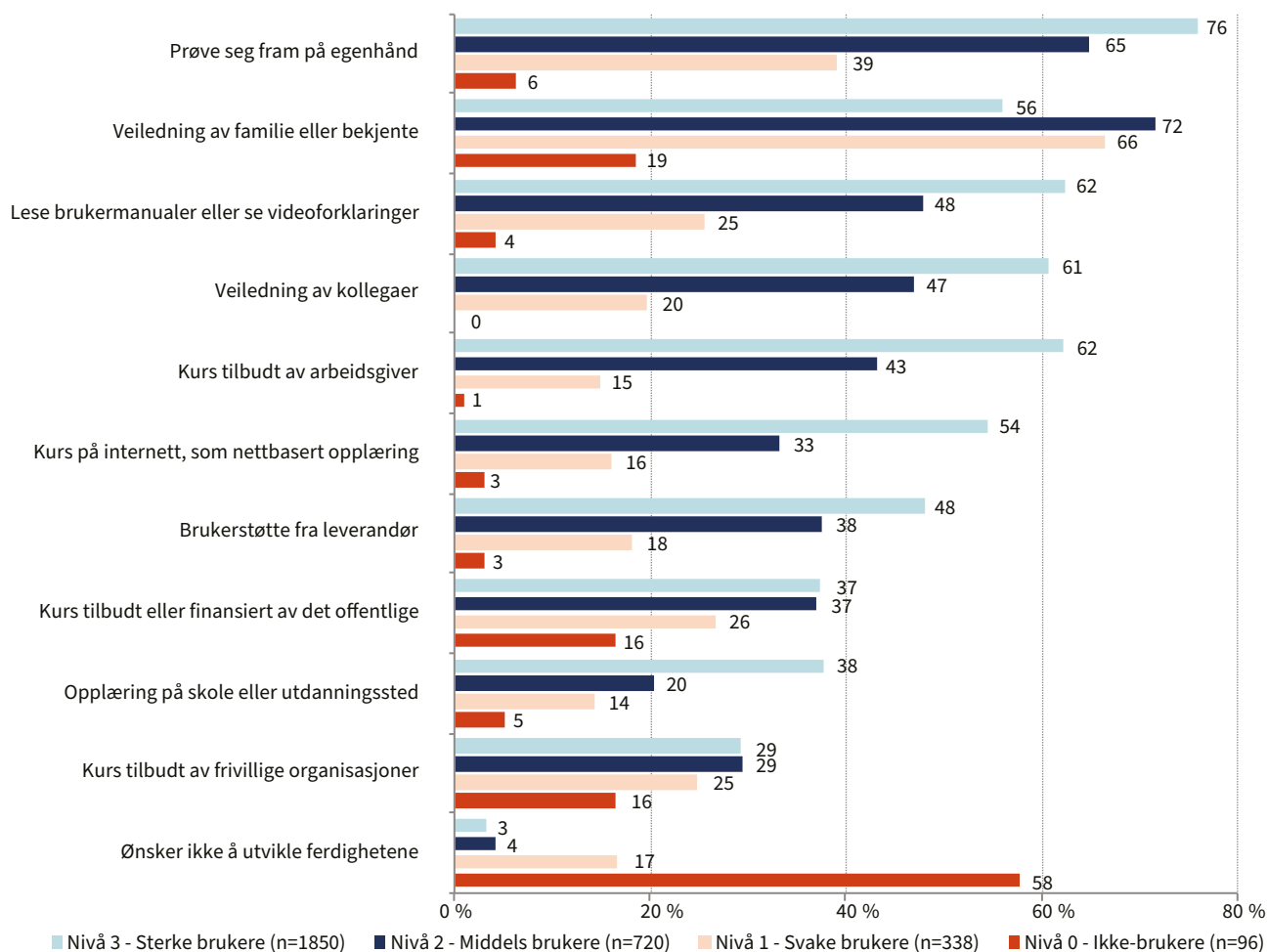
FIGUR 18 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg). Prosent. n=3 004



Figur 19 viser at hvordan man ønsker å utvikle ferdighetene sine, varierer med hvor sterke grunnleggende digitale ferdigheter man har fra før. Vi finner at middels og sterke brukere ønsker i større grad å utvikle ferdighetene sine ved eget initiativ, og at arbeidsplassen er en ønsket arena for mange i disse gruppene. For ikke-brukere og svake brukere er veiledning av familie eller bekjente den mest populære metoden. Dette samsvarer med funnene tidligere i rapporten, hvor vi har sett at de svakeste i mindre grad er i arbeidsstyrken, og at de opplever et større behov for digitale ferdigheter i dagliglivet enn i arbeidslivet.

Generelt finner vi at ikke-brukere og svake brukere i mindre grad ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter sammenlignet med de med sterkere ferdigheter. 58 prosent av ikke-brukere og 17 prosent av svake brukere har oppgitt at de ikke ønsker å styrke ferdighetene sine, mens blant middels og sterke brukere er andelen på henholdsvis fire og tre prosent. De to svakeste gruppene har også en lavere andel på nesten alle læringsmetodene (svaralternativene). Når vi ser på alle svaralternativene som gjelder kurs samlet, finner vi at 79 prosent av ikke-brukere og 57 prosent av svake brukere ikke ønsker å delta på noe slags kurs for å utvikle sine digitale ferdigheter. Dette er en klart høyere andel enn gjennomsnittet hos befolkningen totalt, hvor andelen ligger på 30 prosent (se figur 4 i vedlegg 4).

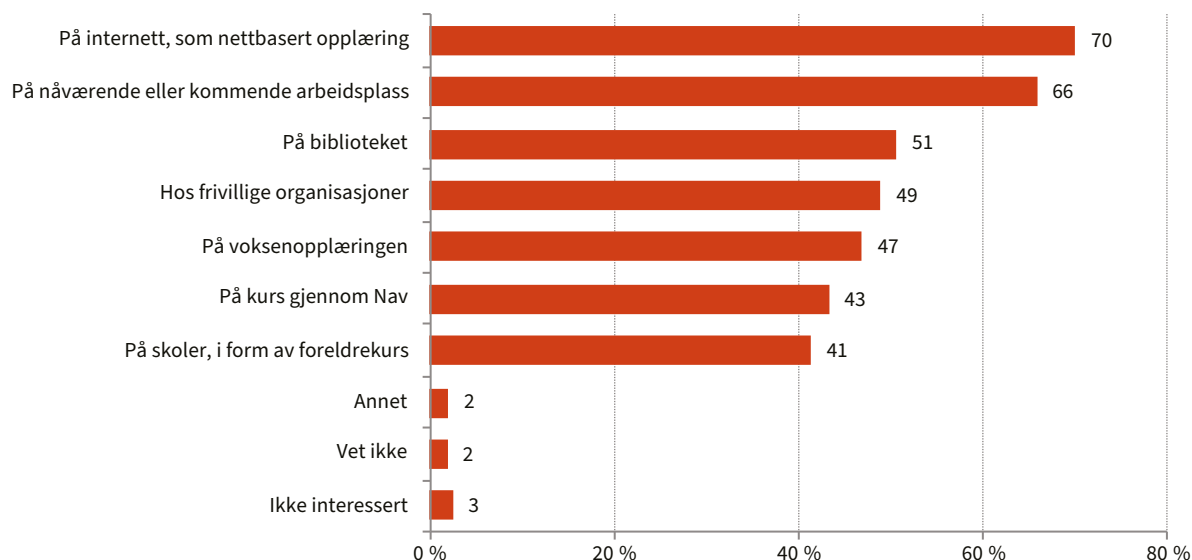
Vi ser imidlertid at hos ikke-brukere er kurs tilbudt eller finansiert av det offentlige og kurs hos offentlig sektor blant de mest ønskede måtene å lære på. Dette skiller seg fra brukerne av internett og digitale verktøy, som i størst grad ønsker andre metoder.

FIGUR 19 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg)*, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.

*Svaralternativene «Vet ikke» og «Andre måter» er utelatt fra figuren på grunn av få respondenter.

I undersøkelsen ble de som svarte at de ønsker å delta på kurs for å styrke sine digitale ferdigheter, spurt om hvor de ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelige. I figur 20 ser vi at 70 prosent svarte at de ønsker kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelige på internett som nettbasert opplæring. 66 prosent ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelige på arbeidsplassen. Begge disse alternativene er noe som vil være tilgjengelig i hverdagen. Dette støtter opp om at mange ønsker kurstilbud som er fleksible.

Vi ser at kurs på andre arenaer også er ønsket av mange. Kurs på bibliotek, hos frivillige organisasjoner, på voksenopplæringen, gjennom Nav og på skoler i form av foreldrekurs er oppgitt av rundt 40–50 prosent.

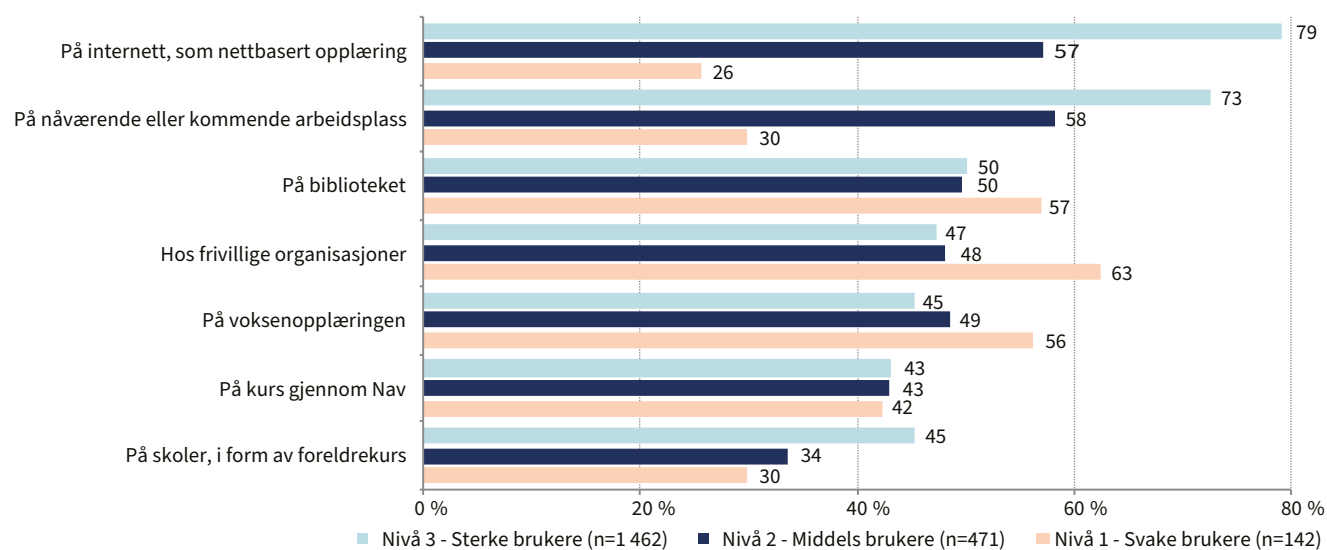
FIGUR 20 Hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig (flervalg). Prosent. n=2 119*

*Spørsmålet er stilt til de som oppga at de ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter gjennom kurs.

I figur 21 kan vi se at ønsker om hvor kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig, er forskjellig ut ifra hvor sterke grunnleggende digitale ferdigheter man har. De svake brukerne oppgir i størst grad kurs hos frivillige organisasjoner, på biblioteket og på voksenopplæringen. Disse arenaene ser vi også er oppgitt av en stor andel på tvers av ferdighetsnivå, selv om det er litt mer populært blant de med svake ferdigheter.

Nettbasert opplæring og kurs på arbeidsplassen er mer populært blant middels og sterke brukere enn blant svake brukere. Dette kan forklares av at nettbasert opplæring krever visse digitale ferdigheter, og at det er høyere andel personer utenfor arbeidssstyrken blant de svake brukerne.

Kurs gjennom Nav er oppgitt av rundt 40 prosent blant alle ferdighetsnivåene. Det kan være at folk ikke kun har tenkt på kurs for seg selv når de har svart på dette spørsmålet, men også tenkt på hvor det offentlige burde tilby kurs for befolkningen.

FIGUR 21 Hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig (flervalg), fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent. n=2 075*

*Spørsmålet er stilt til de som oppga at de ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter gjennom kurs. Ikke-brukere er utelatt av figuren på grunn av lavt antall respondenter.

34 prosent av de som er interessert i å styrke sine digitale ferdigheter, svarer at de er villige til å betale for opplæringen selv (se figur 22). Flesteparten av de som ønsker å utvikle ferdighetene sine, er derimot ikke villige til å betale selv (62 prosent). Dette funnet tyder på at tilskuddsordninger som støtter kompetanseheving, kan bidra til at befolkningen får økt digital kompetanse.

4.4 Endret behov på grunn av korona-situasjonen

I forbindelse med nedstenging av samfunnet og tiltak knyttet til koronapandemien, har vi spurt om personer har opplevd endringer i behov for digitale ferdigheter. Vi finner at 41 prosent har opplevd et større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, som vist i figur 23. Elleve prosent har opplevd et mye større behov, mens 30 prosent sier de har opplevd et litt større behov.

Kun to prosent oppgir at de har opplevd et mindre behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen. De fleste (57 prosent) sier de ikke har opplevd noen endring fra tidligere.

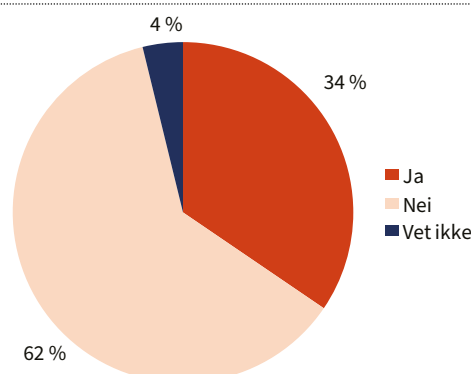
De som oppga at de hadde et større behov for digitale ferdigheter på grunn av korona-situasjonen, fikk spørsmål om dette behovet var blitt dekket. Figur 24 viser at 80 prosent av de som opplevde større behov, har fått behovet dekket. Imidlertid oppga 17 prosent at de ikke har fått dekket behovet sitt for sterkere digitale ferdigheter. I kapittel 5 og 6 vil vi se at dette gjelder i større grad seniorer og ikke-sysselsatte, enn øvrig befolkning.

4.5 Oppsummering og drøfting

Vi finner at mange i befolkningen opplever et behov for å få sterkere digitale ferdigheter. Arenaen hvor flest ikke-brukere og svake brukere opplever behov, er i dagliglivet. Flere varer og tjenester blir digitaliserte i samfunnet vårt, noe som betyr at svake digitale ferdigheter kan være en hindring for å delta i samfunnet. Tiltak rettet mot behov i dagliglivet vil derfor treffe flest i gruppene med svake ferdigheter, sammenlignet med tiltak rettet mot digitale ferdigheter tilknyttet arbeidslivet som i større grad vil treffe de med sterke ferdigheter.

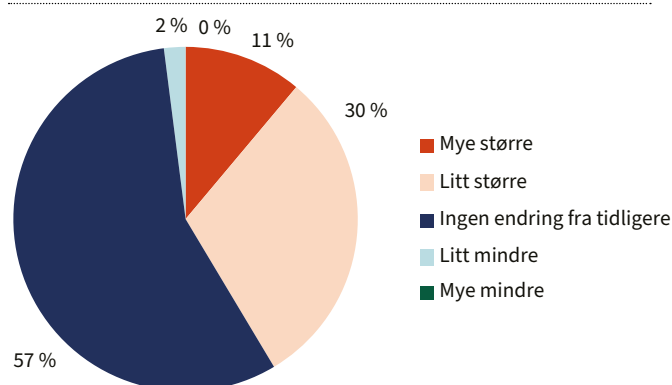
Personer i arbeidsstyrken som har sterke ferdigheter opplever i større grad enn de med svake ferdigheter et behov i arbeidslivet for å bli bedre. Dette kan forklares av det stadig stilles høyere krav til digital kompetanse enn på et grunnleggende nivå. I jobber hvor det er krav til digitale ferdigheter vil det være viktig å tilby tid til å lære seg nye verktøy og veiledning for at sysselsatte skal holde tritt med teknologisk utvikling. Vi finner at opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet synker tidlig i 30-årene. Det kan bety at interessen for å lære

FIGUR 22 Andel som er villige til å betale selv for opplæring. Prosent. n=2 803*

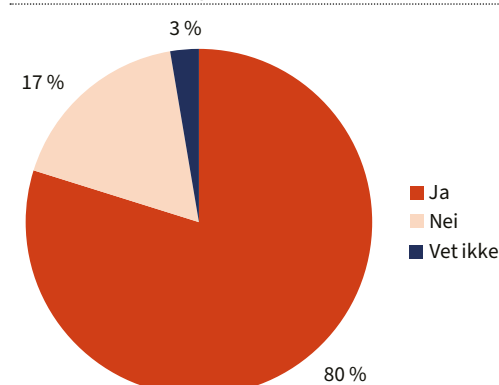


*Spørsmålet er ikke stilt til respondenter som oppga at de ikke ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter.

FIGUR 23 Hvordan har behovet ditt for digitale ferdigheter endret seg som følger av korona-situasjonen? Prosent. n=3 004



FIGUR 24 Har du fått dekket behovet ditt for digitale ferdigheter under korona-situasjonen? Prosent. n=1 241*



*Spørsmålet er bare stilt til de som oppga et større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen.

blir svekket når man har over 30 år igjen i arbeidslivet. Dette tyder på et behov for omstilling i arbeidslivet, fra å tenke at man kan bli ferdig utlært eller for gammel, til å se behovet for livslang læring (Kunnskapsdepartementet, 2020).

En stor andel av befolkningen opplever at tid er en hindring for å utvikle digitale ferdigheter. Dette indikerer at det er behov for opplæringstilbud som er fleksible blant annet når det gjelder tidspunktet på døgnet når opplæringen blir gjennomført, at opplæringen kan gjennomføres uten å bruke tid på reise, og at progresjonen er fleksibel.

Resultatene fra undersøkelsen viser at en stor andel ikke-brukere og svake brukere oppgir at de ikke har behov for å styrke sine digitale ferdigheter, at de har for liten interesse til å bli bedre, og at de ikke ønsker å delta på kurs. Dette er til tross for at det i stor grad kreves sterke grunnleggende digitale ferdigheter for å delta i dagens samfunnsliv, og kravene vil sannsynligvis fortsette å øke. At så mange som er i risikogruppen for å bli digitalt utestengt fra samfunnet, ikke føler større behov eller interesse, tyder på at mange i disse gruppene har behov for mer kunnskap om hvilke krav som stilles til digitale ferdigheter for å delta i dagens og framtidens samfunn, og hvilken verdi de kan få fra å styrke ferdighetene sine. For å øke den digitale kompetansen til de med svakest ferdigheter blant befolkningen mener vi funnene fra undersøkelsen viser at det ikke er nok å opprette gode opplæringstilbud i digitale ferdigheter. Det er behov for tilrettelegging til ulike grupper, tiltak som gir opplæring i andre grunnleggende ferdigheter, i tillegg til oppsøkende rekruttering og informasjon.

Vi finner at koronapandemien har medført et større behov for digitale ferdigheter hos litt under halvparten av befolkningen, men de fleste har fått behovet dekket. Siden flere har jobbet hjemmefra, kan det ha frigitt tid til å dekke dette behovet selv. De fleste ønsker å lære ved å prøve seg fram på egenhånd, en læringsstrategi som har vært lett tilgjengelig under pandemien.

5

Seniorer

I dette kapitlet vil vi se nærmere på befolkningen som er 60 år og eldre, som vi har valgt å kalle seniorer. Funn fra tidligere undersøkelser tyder på at digitale ferdigheter synker med økende alder, noe vi også har funnet støttende funn for tidligere i denne rapporten.

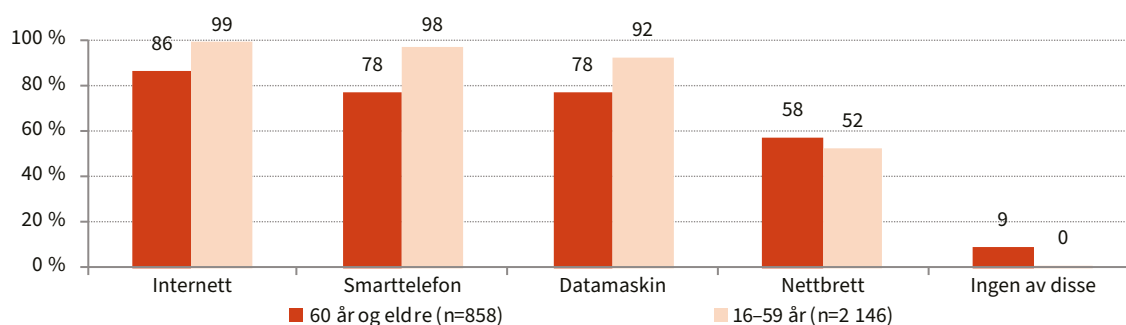
Gjennom noen tiår med økende digitalisering har de fleste i befolkningen blitt digitale brukere, men blant seniorene er det fortsatt en andel som oppgir at de ikke bruker internett, datamaskin, smarttelefon eller nettbrett (ikke-brukere). Videre har vi sett at det er klart størst andel med svake grunnleggende digitale ferdigheter blant seniorer, sammenlignet med lavere aldersgrupper.

Et funn fra kapittel 3 er at alder er en av faktorene som forklarer variasjon i befolkningens digitale ferdigheter. Høy alder, lavt utdanningsnivå, lav inntekt, mindre sentralt bosted og svak tilknytning til arbeidsmarkedet øker sannsynligheten for å ha svake grunnleggende digitale ferdigheter. Dette gjør at seniorer som gruppe har økt risiko for å bli utestengt fra det digitale samfunnet. Samtidig er det stadig flere seniorer som er i jobb, og dagens seniorer har høyere utdanningsnivå enn tidligere generasjoner (Tkachenko mfl., 2019). Vi vil derfor se nærmere på seniorenas digitale kompetanse og deltakelse. Hvordan ser det ut når vi sammenligner seniorene med den øvrige befolkningen, og finner vi forskjeller innad blant seniorene?

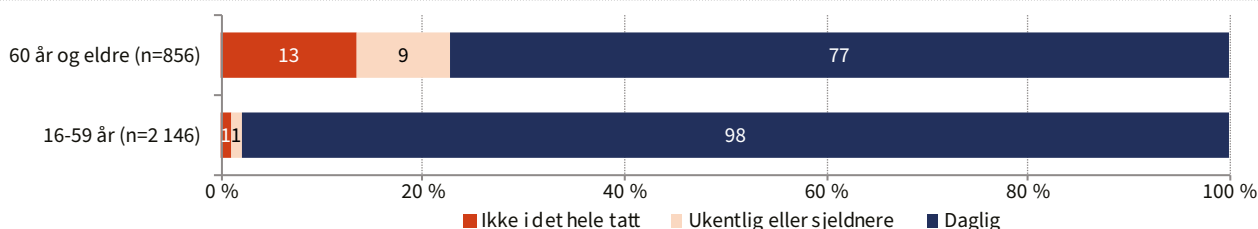
5.1 Bruk av internett og digitale verktøy

I figur 25 sammenligner vi andelen som bruker internett og digitale verktøy blant seniorer og ikke-seniorer. Vi ser at en lavere andel av seniorer oppgir at de bruker internett og digitale verktøy sammenlignet med den øvrige befolkningen, bortsett fra nettbrett. 58 prosent av seniorer sier de bruker nettbrett, mens 52 prosent av den øvrige befolkningen oppgir det samme. Nettbrett er likevel et mindre brukt digitalt verktøy blant seniorer enn hva smarttelefon og datamaskin er, som ellers i befolkningen.

Vi finner også at så å si alle som verken bruker internett, datamaskin, smarttelefon eller nettbrett (ikke-brukere) er seniorer. Ni prosent av seniorer oppgir at de ikke bruker noen av delene. Det er noen under 60 år som sier at de ikke bruker internett eller digitale verktøy, men dette er såpass få personer at det ved avrunding blir null prosent.

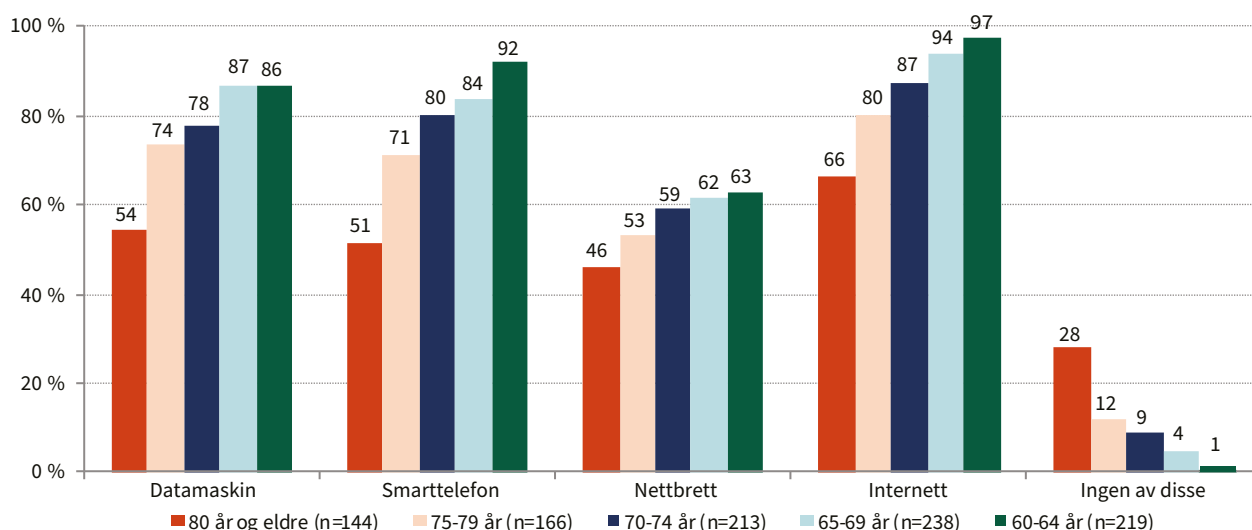
FIGUR 25 Andel som bruker internett og digitale verktøy, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

Figur 26 viser forskjellen på bruk av internett mellom seniorer og ikke-seniorer. Vi ser at 13 prosent av seniorer sier de ikke bruker internett i det hele tatt, mens i den øvrige befolkningen er denne andelen på en prosent. 98 prosent av ikke-seniorer sier de bruker internett daglig, mens blant seniorene er denne andelen på 77 prosent. Det er en tydelig forskjell ved at seniorer som gruppe bruker internett mindre enn resten av befolkningen.

FIGUR 26 Bruk av internett, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

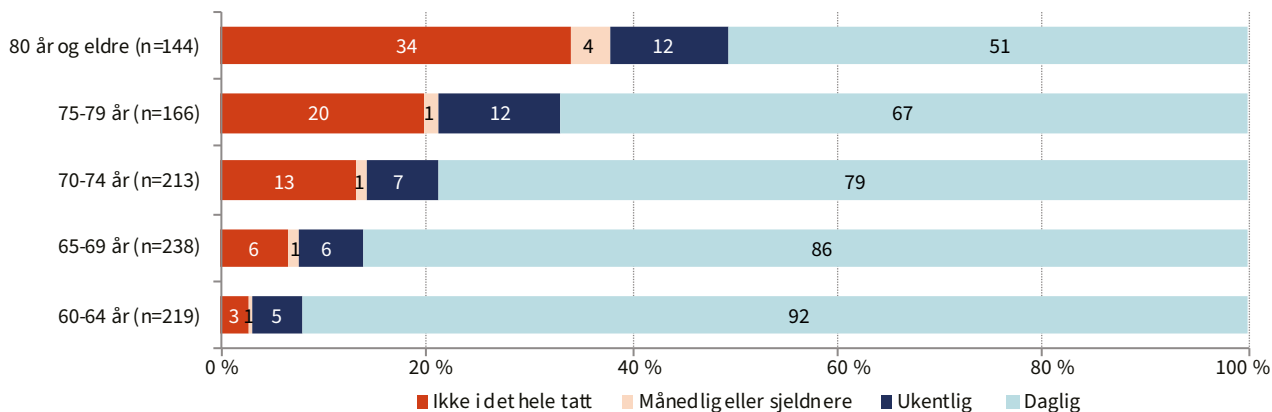
Selv om seniorer samlet bruker internett og digitale verktøy mindre enn yngre, ser vi også at det er store forskjeller innad i gruppen seniorer (se figur 27). Andelen som bruker internett og digitale verktøy, synker med alderen blant seniorene. Det betyr at de yngste seniorene bruker internett og digitale verktøy mer enn de eldste. Personer i 60-årene har tilnærmet lik bruk av datamaskin og internett som for hele befolkningen. Nettbrettbruken ligger åtte-ni prosentpoeng høyere for de i 60-årene enn for befolkningen samlet. Bruk av smarttelefon er på 92 prosent i aldersgruppen 60-64 år, som er tilsvarende befolkningen under ett, men faller til 84 prosent for de i alderen 65-69 år. Blant de over 80 år oppgir om lag halvparten at de bruker smarttelefon. Vi ser også en tilsvarende nedgang blant de øverste aldersgruppene når det gjelder bruk av datamaskin.

Internett blir i stor grad benyttet av de eldre. I alle aldersgruppene under 80 år blir internett benyttet av over 80 prosent av respondentene, mens blant personer som er 80 år og eldre, er andelen på 66 prosent. Kun en prosent av personer i aldersgruppen 60-64 år oppgir at de ikke bruker noen av de digitale verktøyene eller internett, mens blant personer som er 80 år og eldre, er andelen på 28 prosent.

FIGUR 27 Andel som bruker internett og digitale verktøy blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.

Vi finner også store forskjeller innad blant seniorer når vi ser på hvor hyppig man bruker internett (se figur 28). I aldersgruppen 60–64 år oppgir 92 prosent at de daglig bruker internett, som er på nivå med befolkningen samlet under ett. Daglig bruk reduseres jevnt med alder. Om lag halvparten av de over 80 år eller eldre oppgir at de bruker internett daglig. Prosentandelene med ukentlig, månedlig og ingen bruk av internett øker jevnt med alder.

FIGUR 28 Bruk av internett blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.



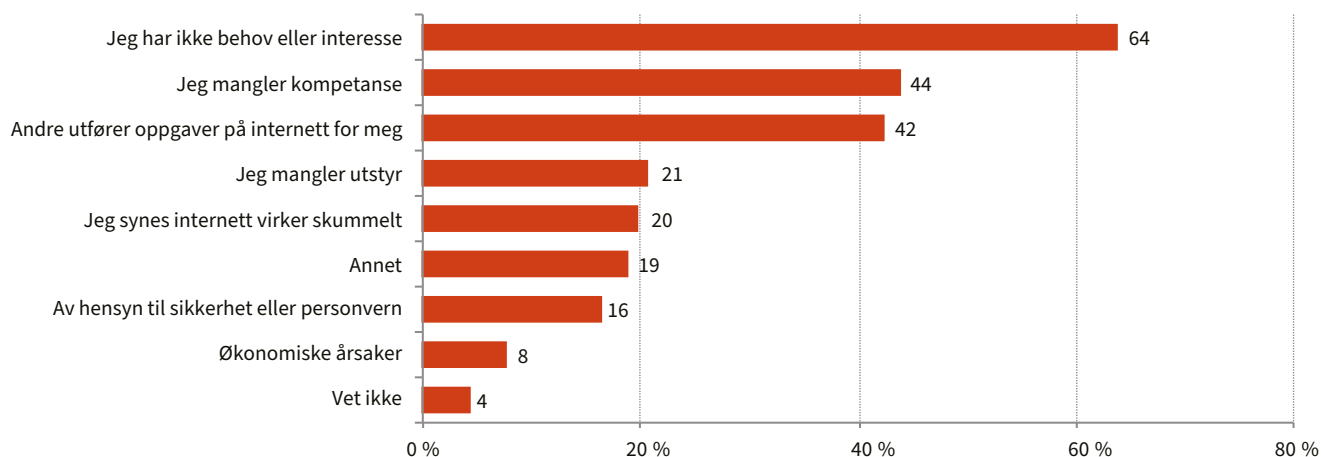
Som vi har sett, er det i hovedsak seniorer som ikke bruker internett. 88 prosent av de som ikke bruker internett, er 60 år eller over. Kun et fåtall av disse er under 70 år (fire prosent). I undersøkelsen har vi spurt de som oppgir at de ikke bruker internett, om årsaken til dette. I figur 29 ser vi hva seniorer som ikke bruker internett, har svart er årsaken.

Den mest oppgitte årsaken til at man ikke bruker internett, er manglende behov eller interesse. Blant senioren oppgir hele 64 prosent denne årsaken. Den nest mest valgte grunnen er manglende kompetanse, noe 44 prosent oppgir. Omtrent like mange oppgir at andre utfører oppgaver på internett for dem.

Andre årsaker som er oppgitt, er at man mangler utstyr. 21 prosent av senioren som ikke bruker internett, oppgir dette. I Norge er den digitale infrastrukturen godt utbygget, noe som betyr at de aller fleste har tilgang til internett og mobildekning (Kommunal- og moderniseringsdepartementet, 2019). Det kan være at noen av de som sier de mangler utstyr, mener at de mangler digitale verktøy som trengs for å bruke internett, som datamaskin, smarttelefon eller nettbrett. For mange kan dette komme av manglende interesse, som vi ser er den mest oppgitte årsaken. Det virker ikke som om høye kostnader kan forklare mye, siden kun 8 prosent oppgir dette som årsak, men det er likevel noen få som sier at dette er et problem.

20 prosent av senioren som ikke bruker internett, oppgir at de synes internett virker skummelt, mens 16 prosent sier det er av hensyn til sikkerhet eller personvern.

FIGUR 29 Årsaker til at seniorer ikke bruker internett (flervalg). Prosent. n=116



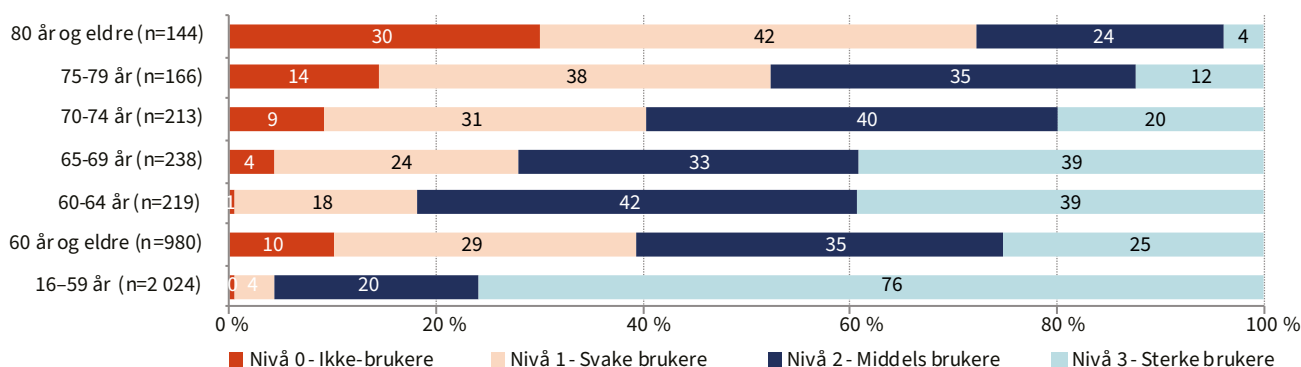
5.2 Ferdighetsnivå

Figur 30 viser nivået på grunnleggende digitale ferdigheter i aldersgrupper innad blant seniorene (60 år og eldre), og en sammenligning av seniorer samlet og den yngre voksenbefolkningen. 96 prosent av befolkningen i aldersgruppen 16–59 år er middels eller sterke brukere, mens blant seniorene samlet er den tilsvarende andelen på 60 prosent. Ser vi på aldersgruppene blant seniorene, er andelen 81 prosent middels og sterke brukere i gruppen 60–64 år. Andelen faller ned til 72 prosent for gruppen 65–69 år, og så gradvis med aldersgruppene ned til 28 prosent for 80 år og eldre. Det er altså forskjeller innad blant seniorene. Vi finner at den gjennomsnittlige fordelingen av ferdighetsnivå hos seniorer samlet er tilsvarende som aldersgruppen 70–74 år.

Ikke-brukere er først og fremst representert blant seniorene. I aldersgruppen 60–64 år er kun en prosent ikke-brukere, og så øker andelen med alderen. Blant de eldste, 80 år og eldre, er det 30 prosent ikke-brukere⁷.

Den samlede andelen svake og middels brukere er noenlunde like stor for alle aldersgruppene blant seniorene, men andelen svake brukere øker med alderen. I aldersgruppen 60–64 år er 18 prosent svake brukere, mens det øker til 42 prosent blant de som er 80 år og eldre.

FIGUR 30 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.



Forskjellene blant de eldste aldersgruppene skyldes antakeligvis både en generasjonseffekt og en alderseffekt. En generasjonseffekt innebærer at ulikheter mellom generasjoner kan forklare forskjellene, for eksempel hvilke utdanningsnivå som har vært vanlig, og i hvor stor grad samfunnet har vært digitalisert gjennom livet for de ulike generasjonene. En alderseffekt innebærer en forskjell mellom eldre og yngre uavhengig av generasjon, altså om utviklingen den enkelte personen har. Vi antar at generasjonseffekten vil medføre at andelen ikke-brukere avtar i løpet av en tiårsperiode. Samtidig er det sannsynlig at alderseffekten bidrar til at digitale ferdigheter svekkes når vi blir eldre, noe som også skjer med andre ferdigheter (Malin mfl., 2014). Helseutfordringer som kommer med høy alder, som svekket hukommelse, syn og muskulatur, kan gjøre det vanskeligere å bruke digitale verktøy og tjenester (Øye, 2020). Blant de yngste seniorene er det imidlertid sannsynlig at andelen svake brukere vil avta dersom utdanningsnivået og jobbdeltakelsen fortsetter å øke.

5.3 Erfaring med digitale oppgaver

Vi har sett at seniorer i gjennomsnitt har svakere grunnleggende digitale ferdigheter enn den yngre befolkningen. Dette betyr at seniorer også har mindre og smalere erfaring med bruk av digitale oppgaver enn personer under 60 år, siden metoden som er brukt for å måle ferdighetsnivå, er basert på hvor mye og hvor bred digital erfaring man har (se mer om metoden i kapittel 1). Vi skal nå se på hvilke digitale oppgaver seniorer har mye og lite erfaring med, og sammenligne med den øvrige befolkningen. Dette kan gi oss en pekepinn på hvilke kompetansehull seniorene har, og hvilke digitale tjenester de kan ha høy terskel for å ta i bruk. Vi vil se på seniorer som en samlet gruppe, og det er derfor nyttig å huske på at det er forskjeller innad i gruppen. De yngste seniorene har i snitt mer erfaring med digitale oppgaver enn de eldste.

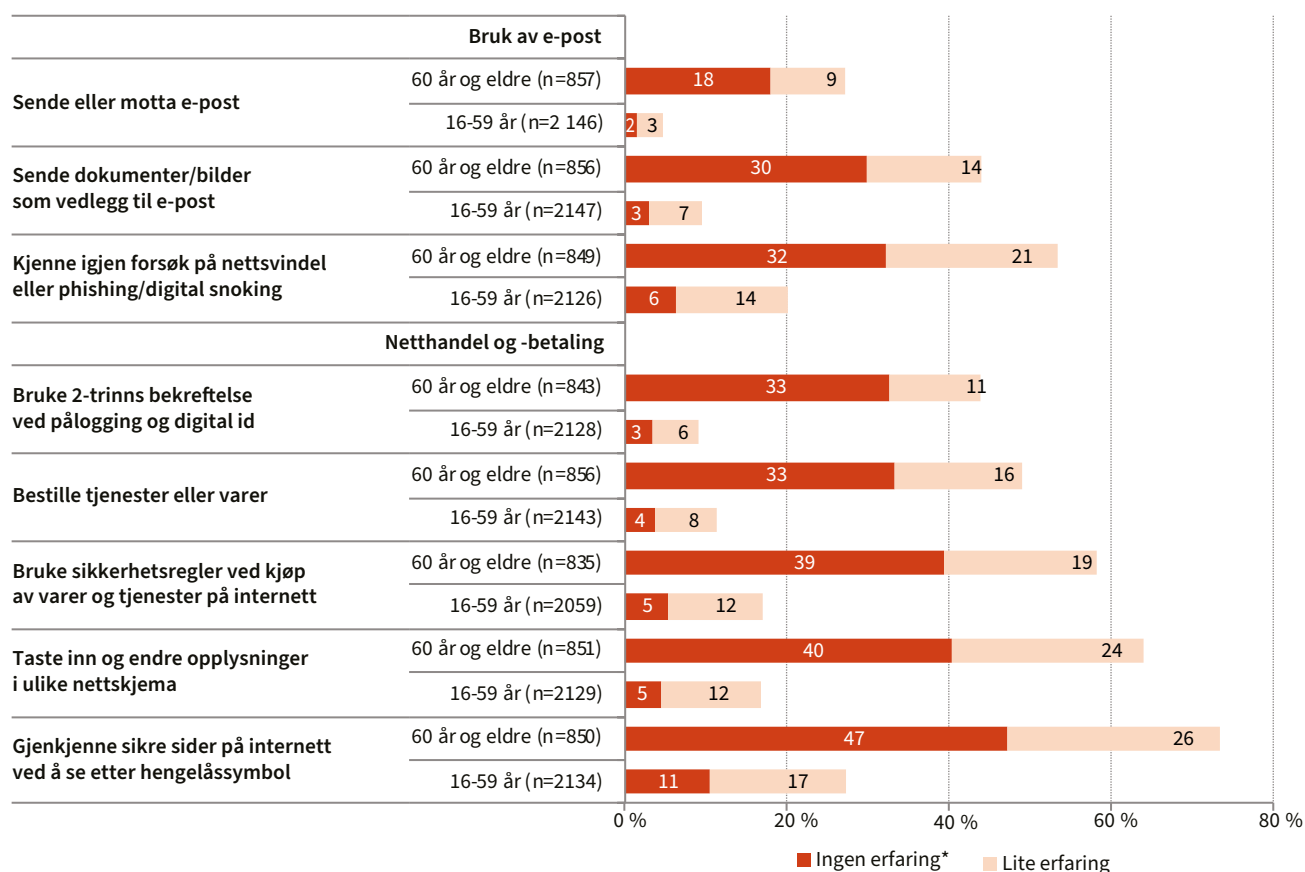
⁷ Dette er to prosentpoeng høyere enn andelen som har oppgitt at de ikke bruker internett eller digitale verktøy. Årsaken til denne forskjellen er at nivå 0 – ikke-brukere – også inkluderer respondenter som sier de bruker internett og/eller digitale verktøy, men som ikke har noen erfaring med digitale oppgaver.

Figur 31 viser hvor stor andel som har ingen eller lite erfaring med digitale oppgaver innen kategoriene bruk av e-post og netthandel og -betaling. Vi ser at seniorer har gjennomgående mindre erfaring enn ikke-seniorer. Hvis vi ser på hva de har mest erfaring med, finner vi at begge gruppene oppgir mest erfaring med å sende eller motta e-post. 27 prosent av seniorene oppgir å ha ingen eller lite erfaring med dette, mens blant ikke-seniorer er andelen på fem prosent. Innen kategorien e-post er det færrest som har erfaring med å gjenkjenne forsøk på nettsvindel. 53 prosent av seniorene har ingen eller lite erfaring med dette. Det betyr at en del som har erfaring med å sende og motta e-post, kan ha problemer med å forhindre nettsvindel.

Videre finner vi at ni prosent av befolkningen under 60 år har lite eller ingen erfaring med å bruke 2-trinns bekreftelse ved pålogging og digital ID, mens 17 prosent har lite eller ingen erfaring med å taste inn og endre opplysninger i ulike nettskjema. Blant seniorene er tilsvarende andeler oppe på henholdsvis 44 og 64 prosent. Dette tyder på at det kan være høy terskel for å ta i bruk digitale tjenester som krever disse oppgavene hos mange seniorer.

Opgaven som færrest har erfaring med i kategorien netthandel og -betaling, er å gjenkjenne sikre sider på internett ved å se etter hengelåssymbol. Dette gjelder både blant seniorer og ikke-seniorer. 73 prosent av seniorene sier de har ingen eller lite erfaring med dette, mens blant ikke-seniorer er andelen på 28 prosent.

FIGUR 31 Andel som har lite eller ingen* erfaring med bruk av e-post og netthandel og -betaling, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

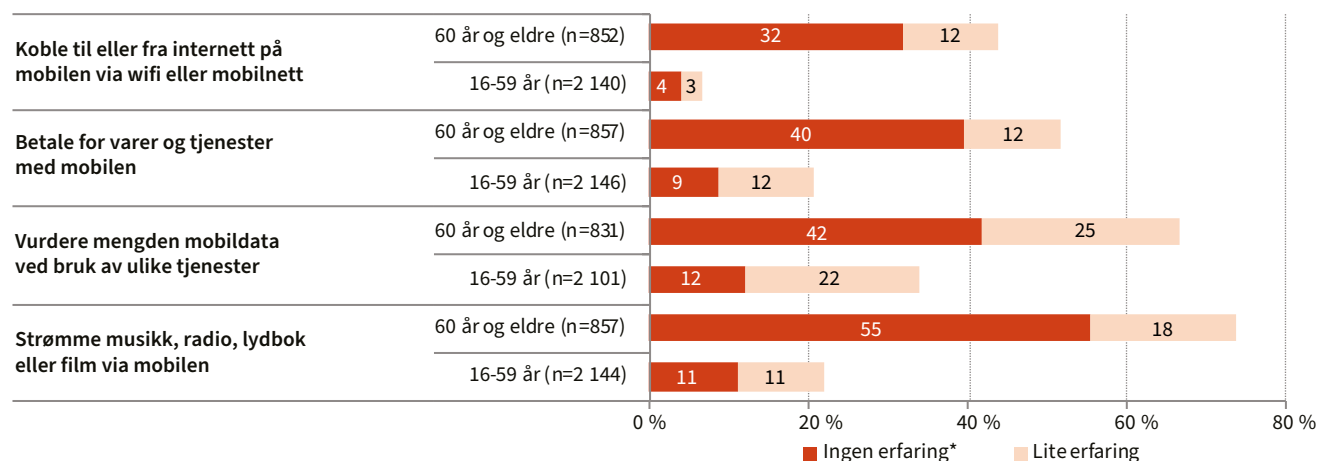


*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring» selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategoriene bruk av e-post og netthandel og -betaling utgjør disse respondentene en prosent av ikke-seniorene, og 13–14 prosent av seniorene. Dette avhenger av antallet respondenter som har svart «Vet ikke», som er utelatt av figuren.

Figur 32 viser andeler som har ingen og lite erfaring med digitale oppgaver i kategorien bruk av smarttelefon. Seniorer har gjennomgående mindre erfaring enn ikke-seniorer, og vi ser at andelen som har ingen erfaring, er særlig store blant seniorene sammenlignet med de yngre. Ikke-seniorene har i denne kategorien minst erfaring med å betale for tjenester med mobilen, men fortsatt mer erfaring enn seniorene. Seniorene har minst erfaring med å strøkke musikk, radio, lydbok eller film via mobilen, mens dette er vanligere blant befolkningen under 60 år. Denne forskjellen kan handle om et ulikt behov for strømming.

Ved siden av seniorenas mangel på erfaring med strømming har denne gruppen minst erfaring med å vurdere mengden mobildata ved bruk av ulike tjenester. 67 prosent av senioren har ingen eller lite erfaring med dette, mens dette gjelder for 34 prosent av ikke-senioren. I kategorien bruk av smarttelefon har begge gruppene mest erfaring med å koble til eller fra internett på mobilen, men det er fortsatt en relativt høy andel blant senioren som har ingen eller lite erfaring med dette (44 prosent).

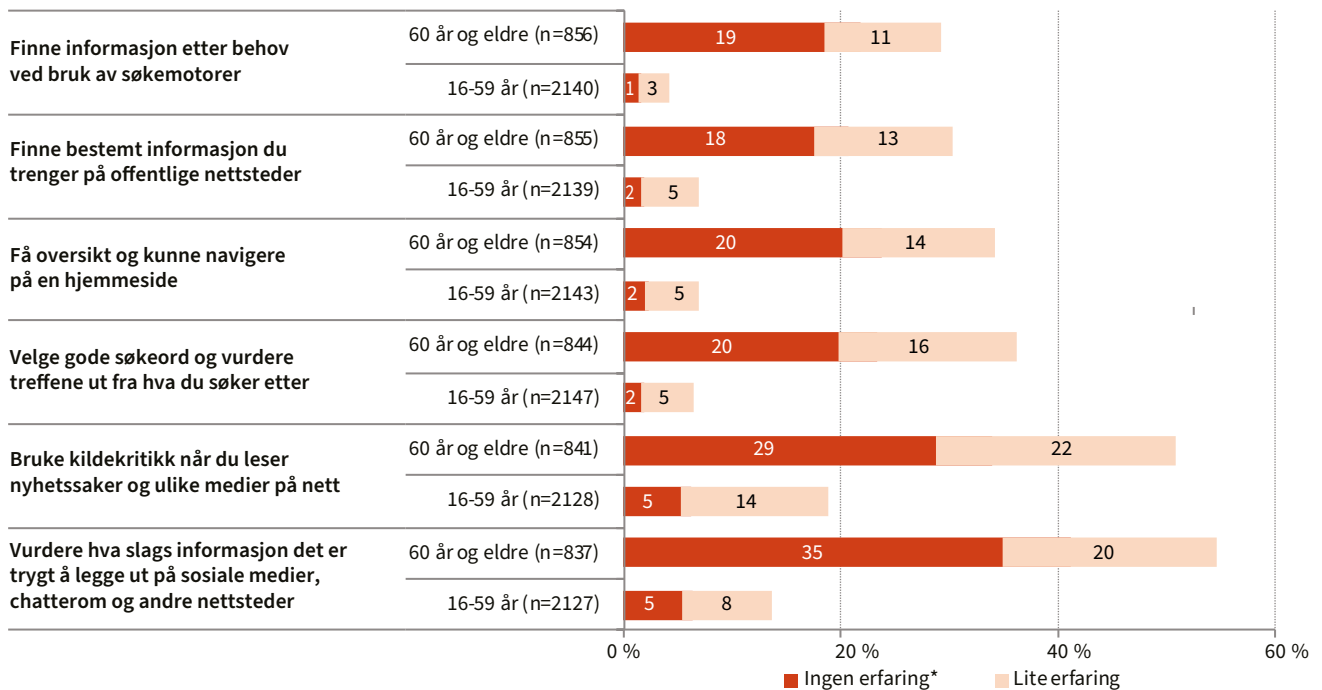
FIGUR 32 Andel som har lite eller ingen* erfaring med bruk av smarttelefon, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.



*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy inkludert i kategorien «Ingen erfaring», selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategorien bruk av smarttelefon utgjør disse respondentene to-tre prosent av ikke-senioren og 22-23 prosent av senioren. Dette avhenger av antallet respondenter som har svart «Vet ikke», som er utelatt av figuren.

Når det kommer til erfaring med å innhente og vurdere informasjon på internett, figur 33, ser vi tilsvarende mønster som for kategoriene vi tidligere har sett på. Andelen som har lite eller ingen erfaring, er høyere blant seniorer enn blant ikke-seniorer. Hvilke oppgaver man har mest og minst erfaring med innad i kategorien, er ganske likt mellom gruppene. Over halvparten av senioren (55 prosent) oppgir har de har lite eller ingen erfaring med å vurdere hva slags informasjon det er trygt å legge ut på sosiale medier og nettsteder, og med å bruke kildekritikk når man leser nyheter og ulike medier på nett (51 prosent). Tilsvarende andeler blant ikke-seniorer er til sammenligning små, på henholdsvis 13 og 19 prosent.

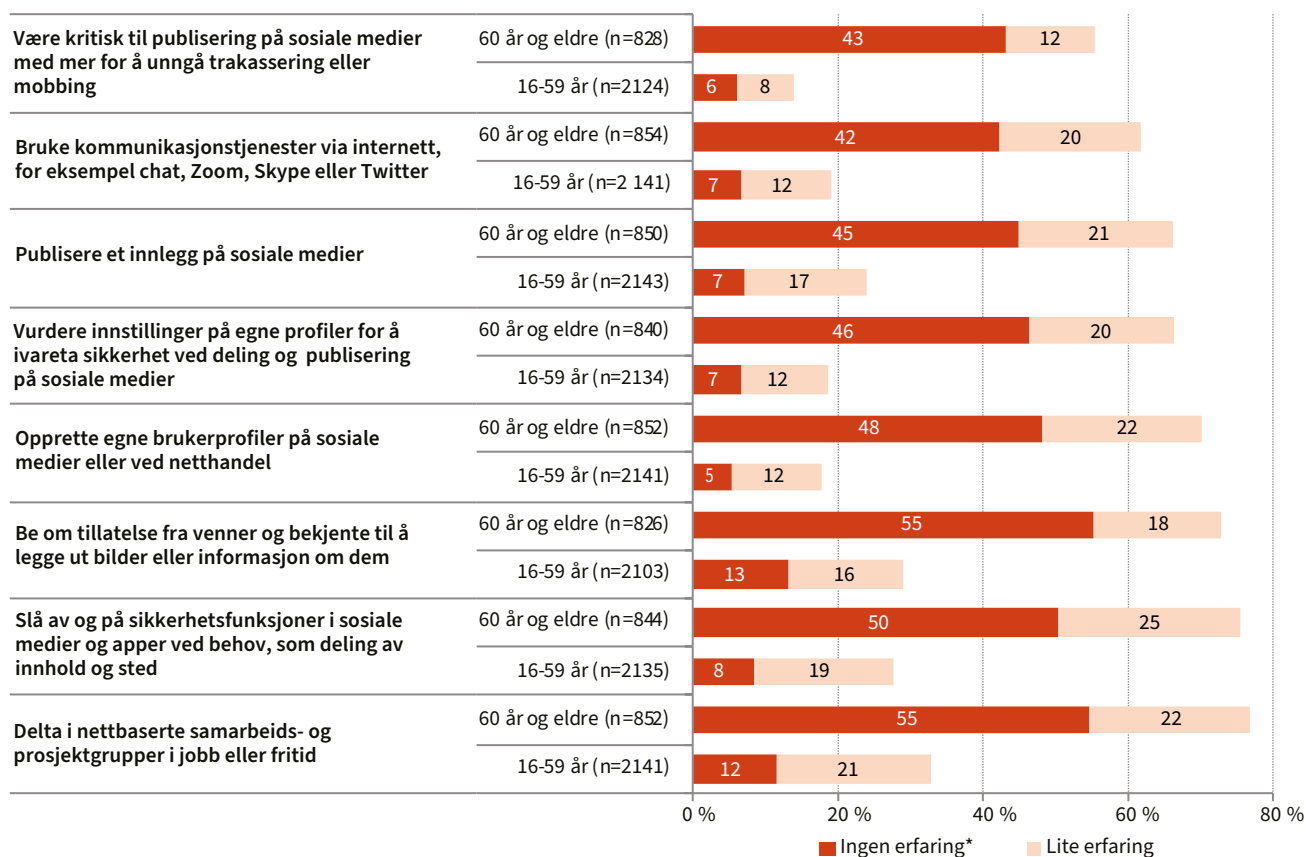
Oppgaven som flest har erfaring med, er å finne informasjon ved å bruke søkemotorer. Blant ikke-seniorer har fire prosent lite eller ingen erfaring med dette, mens blant senioren er andelen 30 prosent. Omtrent like mange seniorer mangler erfaring med å finne bestemt informasjon de trenger på offentlige nettsider. 31 prosent har lite eller ingen erfaring.

FIGUR 33 Andel som har lite eller ingen* erfaring med å innhente og vurdere informasjon på internett, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring» selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategorien om informasjon på internett utgjør disse respondentene en prosent av ikke-seniorene, og 13–14 prosent av seniorenene. Dette avhenger av antallet respondenter som har svart «Vet ikke», som er utelatt av figuren.

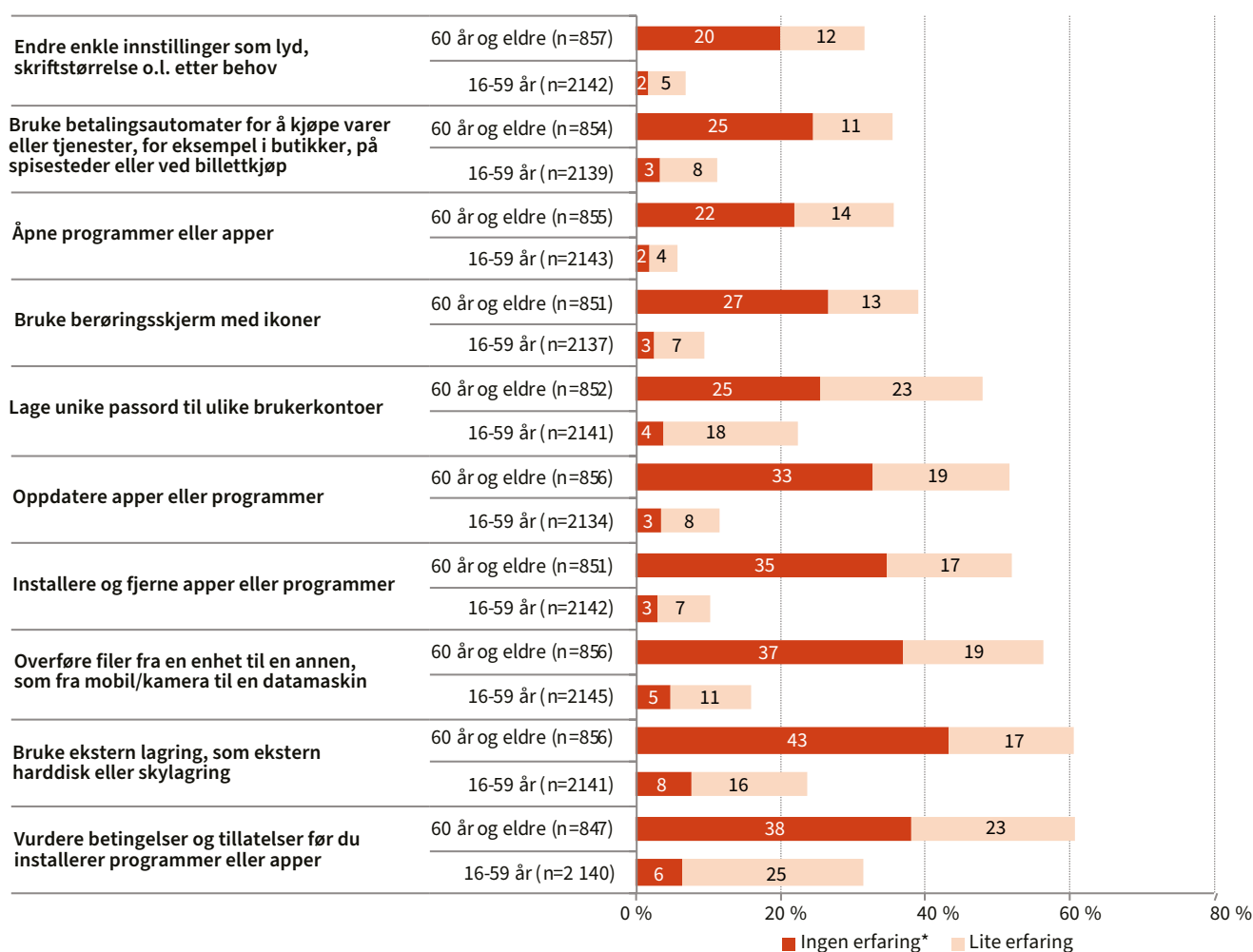
Figur 34 viser erfaring med digitale oppgaver innen kategorien sosiale medier. Vi ser at seniorenene har mindre erfaring med sosiale medier sammenlignet med å innhente og vurdere informasjon på nett (figur 33). Mellom 43 og 55 prosent av seniorenene har ingen erfaring med oppgavene knyttet til sosiale medier, mens blant ikke-seniorene er andelen mellom fem og 13 prosent. Det kan hende at seniorenene generelt ikke opplever samme behov for å bruke sosiale medier som den øvrige befolkningen. Vi kan derfor ikke slå fast at lite erfaring blant seniorenene på dette feltet er et resultat av at de ikke har ferdighetene de trenger. Vi ser imidlertid at seniorenene har gjennomgående mindre erfaring med alle digitale oppgaver, noe som indikerer et generelt lavere ferdighetsnivå.

De aller fleste under 60 år har erfaring med å opprette brukerprofiler på sosiale medier og ved netthandel, mens seniorenene har liten erfaring med dette. Blant ikke-seniorene oppgir 17 prosent at de har ingen eller lite erfaring, og blant seniorenene er andelen oppe på 70 prosent. Innad i kategorien sosiale medier, har både seniorer og ikke-seniorer minst erfaring med å delta i nettbaserte samarbeids- eller prosjektgrupper i jobb eller fritid, å slå av og på sikkerhetsfunksjoner i sosiale medier eller apper ved behov (som deling av innhold og posisjon) og å be om tillatelse fra venner og bekjente om å legge ut bilder og informasjon om dem. På hver av disse tre oppgavene har over 70 prosent av seniorenene lite eller ingen erfaring. Blant ikke-seniorene er andelen rundt 30 prosent.

FIGUR 34 Andel som har lite eller ingen* erfaring med sosiale medier, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy inkludert i kategorien «Ingen erfaring», selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategorien sosiale medier utgjør disse respondentene en prosent av ikke-seniorene og 13–14 prosent av seniorene. Dette avhenger av antallet respondenter som har svart «Vet ikke», som er utelatt av figuren.

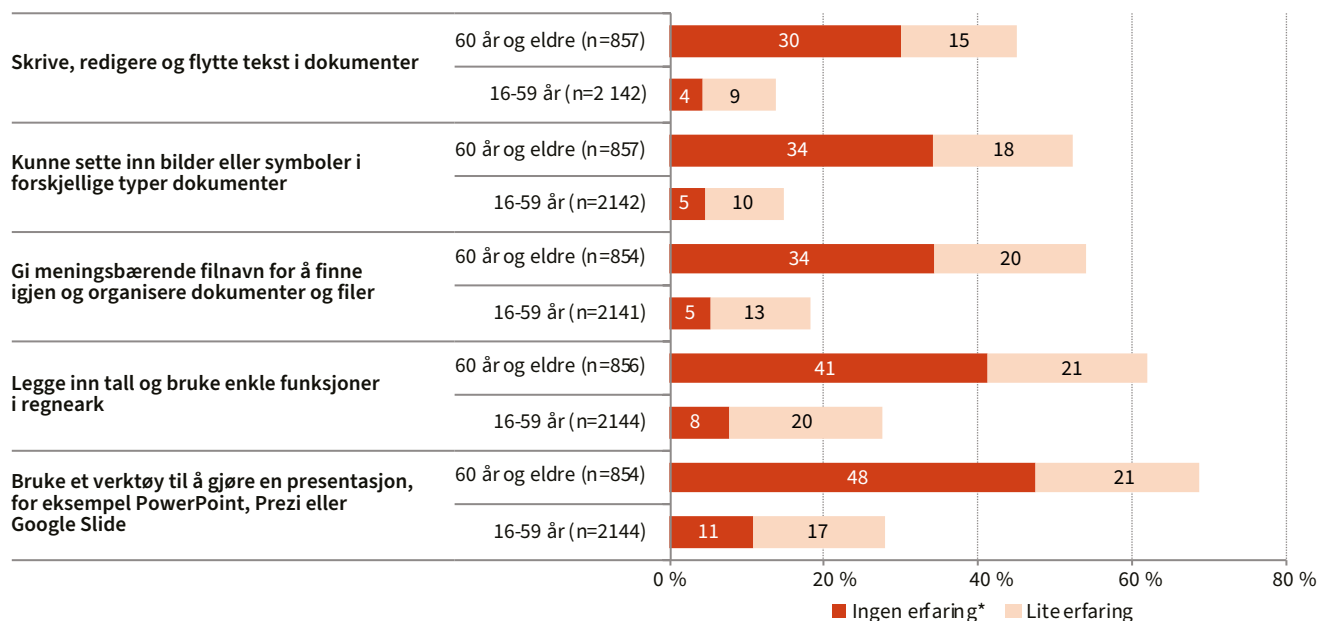
Figur 35 viser andelen som har lite eller ingen erfaring med digitale oppgaver i kategorien bruk av programvare. Seniorene har gjennomgående mindre erfaring enn ikke-seniorene med de ulike oppgavene. Innad i kategorien har seniorer mest erfaring med å endre enkle innstillinger som lyd, skriftstørrelse og liknende etter behov. 32 prosent av seniorene oppgir at de har lite eller ingen erfaring med dette. Blant de under 60 år er den tilsvarende andelen sju prosent. Begge aldersgruppene har minst erfaring med å vurdere betingelser og tillatelser før de installerer programmer og apper. 61 prosent blant seniorene og 31 prosent i den øvrige befolkningen har lite eller ingen erfaring med dette.

FIGUR 35 Andel som har lite eller ingen* erfaring med bruk av programvare, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring» selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategorien bruk av programvare utgjør disse respondentene null prosent av ikke-seniorene, og ni prosent av seniorene. Respondenter som har svart «Vet ikke», er utelatt.

Figur 36 viser erfaring med digitale oppgaver i kategorien tekst- og tallbehandling. Til tross for at seniorene har mindre erfaring enn ikke-seniorene, finner vi at begge gruppene har mest og minst erfaring med de samme oppgavene. Begge grupper har mest erfaring med å skrive, redigere og flytte tekst i dokumenter, og å kunne sette inn bilder eller symboler i ulike typer dokumenter. Det er henholdsvis 45 og 52 prosent av seniorene som har lite eller ingen erfaring med disse oppgavene, mens tilsvarende andeler for ikke-seniorene er 13 og 15 prosent.

De oppgavene færrest har erfaring med, er å legge inn tall og bruke enkle funksjoner i regneark, og å bruke et digitalt verktøy til presentasjon. Blant seniorene har henholdsvis 62 og 69 prosent ingen eller lite erfaring med disse oppgavene. Tilsvarende for ikke-seniorene er 28 prosent for begge oppgavene. Vi vil igjen minne om at lite erfaring kan knytte seg til at man ikke opplever behov. Regneark og presentasjoner brukes gjerne mer i utdanning og arbeidsliv, to arenaer som flesteparten av seniorene ikke deltar på lenger. I kapittel 5.3 vil vi se nærmere på seniorenes behov for å utvikle digitale ferdigheter.

FIGUR 36 Andel som har lite eller ingen* erfaring med tekst- og tallbehandling, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

*I denne figuren er respondenter som oppga at de ikke bruker internett og digitale verktøy, inkludert i kategorien «Ingen erfaring» selv om de ikke har fått spørsmålet. I kategorien tekst- og tallbehandling utgjør disse respondentene null prosent av ikke-seniorene, og ni prosent av seniorene. Respondenter som har svart «Vet ikke», er utelatt.

På tvers av de ulike kategoriene er det høyest andel seniorer som har lite eller ingen erfaring med følgende fem digitale oppgaver:

- å delta i nettbaserte samarbeids- og prosjektgrupper i jobb eller fritid (77 prosent)
- å slå av og på sikkerhetsfunksjoner i sosiale medier og apper ved behov, som deling av innhold og sted (75 prosent)
- å gjenkjenne sikre sider på internett ved å se etter hengelås-symbol (73 prosent)
- å strøkke musikk, radio, lydbok eller film via mobilen (73 prosent)
- å be om tillatelse fra venner og bekjente til å legge ut bilder eller informasjon om dem (73 prosent)

Vi finner at seniorer som samlet gruppe har mindre erfaring med alle digitale oppgaver som er inkludert i undersøkelsen enn den yngre befolkningen. Vi vet imidlertid at det også er forskjeller innad blant seniorene, ved at de yngste har mer digital erfaring enn de eldste. Til tross for aldersforskjellene har seniorer og ikke-seniorer stort sett de samme kunnskapshullene. Digital sikkerhet er et tydelig kunnskapshull.

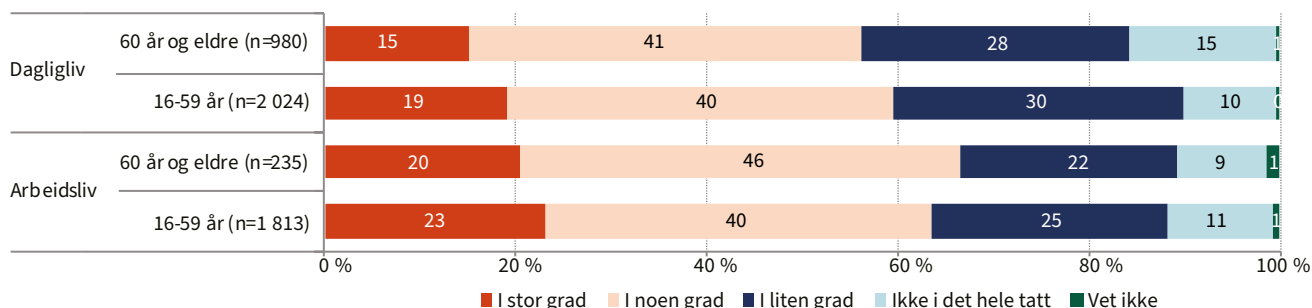
5.4 Behov for å styrke digitale ferdigheter

Seniorer som fortsatt er i arbeidsstyrken, har en litt annerledes arbeidssituasjon enn de yngre, siden de er nærmere det å skulle forlate arbeidslivet. Dette kan påvirke hvorvidt man opplever et behov for å utvikle sine digitale ferdigheter, og spesielt i tilknytning til arbeidslivet. Dersom man er i nærheten av å gå ut av arbeidslivet, vil man sannsynligvis oppleve at nytten av å lære nye ting er lavere, og dermed også oppleve at behovet for å utvikle ferdigheter er mindre.

Når vi ser på andelen som sier de opplever et behov for sterkere digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet, finner vi likevel at det er små forskjeller mellom seniorer og ikke-seniorer i arbeidsstyrken, se figur 37. 56 prosent av seniorer i arbeidsstyrken oppgir dette behovet i stor eller noen grad, mens blant ikke-seniorer i arbeidsstyrken er andelen på 59 prosent. Det kan derimot være større forskjeller innad i gruppene. Som nevnt i kapittel 4.1 finner vi at sammenhengen mellom alder og opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i arbeidslivet ikke er lineær. Opplevd behov øker fram til starten av 30-årene, hvor flest opplever et behov for sterkere digitale ferdigheter, før det synker igjen med økende alder.

Figur 37 viser også hvor stor andel blant seniorer og ikke-seniorer som opplever et behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet. Vi finner at blant seniorene er det en litt lavere andel som opplever dette behovet, sammenlignet med personer under 60 år. 15 prosent av seniorer oppgir at de ikke opplever behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet i det hele tatt. Blant ikke-seniorene oppgir ti prosent det samme.

FIGUR 37 Opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i dagligliv og arbeidsliv*, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

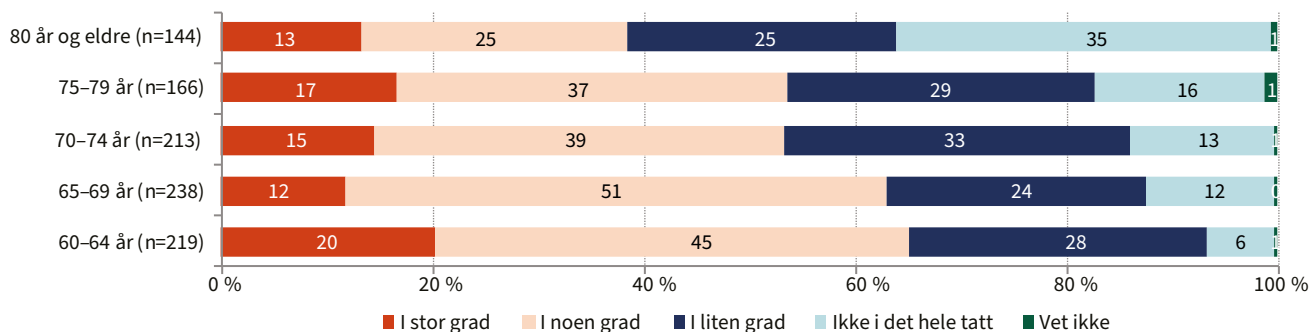


*Det er kun personer i arbeidsstyrken som har fått spørsmålet om behov for sterkere digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet.

I figur 38 ser vi på forskjeller innad blant seniorer. Vi ser at andelen som opplever behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet i stor eller noen grad, synker med alderen. 65 prosent i aldersgruppen 60–64 år opplever dette, mens blant gruppen 80 år og eldre er andelen på 38 prosent. Hvis vi sammenligner med forrige figur, ser vi at en større andel av personer i alderen 60–64 år oppgir et behov i dagliglivet enn blant personer i alderen 16–59 år.

Andelen som sier at de ikke opplever behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet i det hele tatt, øker med alderen. Blant gruppen 60–64 år oppgir seks prosent at de ikke opplever et behov, mens i gruppen 80 år og eldre er andelen på 35 prosent. Funnene samsvarer med hva vi så i kapittel 4.1, at de med svake ferdigheter i mindre grad opplever behov for å bli bedre sammenlignet med de med sterke ferdigheter. Som nevnt tidligere kan dette blant annet forklares ved at det stilles høyere krav til de med sterke ferdigheter, eller at mye digital erfaring i større grad gir kunnskap om hvilken nytteverdi man kan få av å styrke ferdighetene sine.

FIGUR 38 Opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.

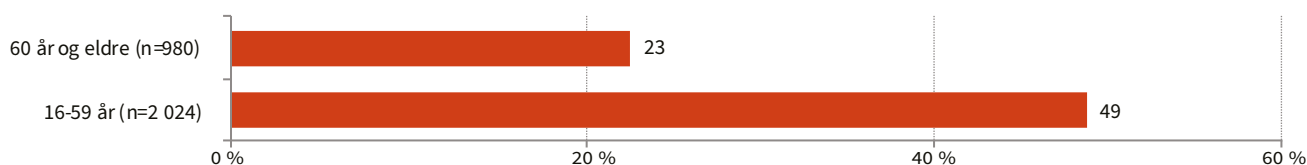


Situasjonen som har oppstått under korona-pandemien, har ført til at mange har opplevd et større behov for digitale ferdigheter. Dette gjelder en lavere andel seniorer enn ikke-seniorer (se figur 39). 23 prosent av seniorene oppgir et større behov som følger av korona-situasjonen, mens blant den yngre befolkningen oppgir 49 prosent det samme.

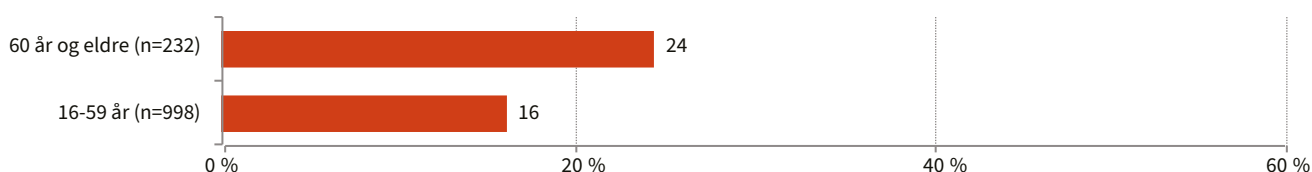
En mulig forklaring på denne forskjellen kan være at personer med sterke grunnleggende ferdigheter har en lavere terskel for å ta i bruk nye digitale tjenester enn de med svake grunnleggende ferdigheter. Mange har tatt i bruk nye digitale tjenester under koronapandemien, blant annet tilknyttet handel og smittesporing. Digitaliseringsdirektoratet finner også at bruken av nasjonale digitale tjenester, som ID-porten og Altinn, har økt kraftig under pandemien (Kommunal- og moderniseringsdepartementet, 2021). Økt bruk kan ha ført til større opplevd behov for digitale ferdigheter.

Når vi kun ser på de som har opplevd et større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, er det en lavere andel seniorer som sier de har fått dekket behovet sitt, enn i den øvrige befolkningen (se figur 40). 24 prosent av seniorenne med økt behov har ikke fått det dekket, mens blant ikke-seniorene er den tilsvarende andelen 16 prosent. Dette kan ha en sammenheng med hvilke hindringer de forskjellige aldersgruppene opplever for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, noe vi vil undersøke nærmere i neste delkapittel.

FIGUR 39 Andel med større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.



FIGUR 40 Andel som ikke har fått dekket økt behov for digitale ferdigheter under korona-situasjonen*, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.



*Spørsmålet er bare stilt til de som svarte at de har opplevd et mye større eller litt større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen.

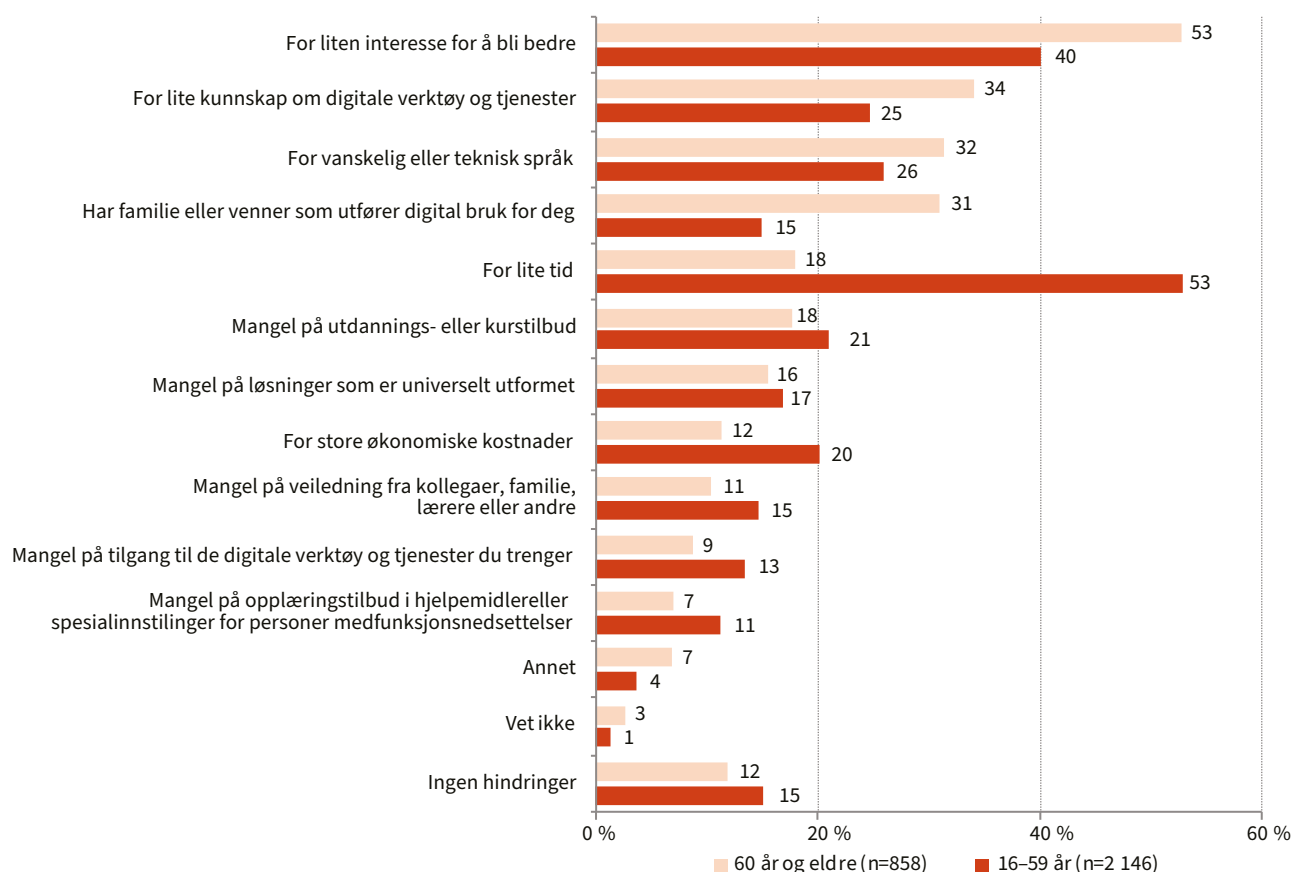
5.5 Hindringer for å styrke digitale ferdigheter

Figur 41 viser hva seniorer oppgir av hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, sammenlignet med ikke-seniorer.

Vi kan se at den største forskjellen på seniorer sammenlignet med den øvrige befolkningen er at de i mindre grad oppgir mangel på tid som en hindring. 18 prosent av seniorer har svart at for lite tid hindrer dem fra å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, mens 53 prosent av de under 60 år svarer det samme.

Seniorer oppgir i større grad enn den øvrige befolkningen at de blir hindret av for liten interesse for å bli bedre (53 prosent), for lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester (34 prosent), for vanskelig eller teknisk språk (32 prosent), og at de har familie og venner som utfører digital bruk for seg (31 prosent).

Tolv prosent av seniorer svarer at de ikke opplever noen hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester. Dette er en litt mindre andel enn blant den øvrige befolkningen, hvor 15 prosent oppgir ingen hindringer.

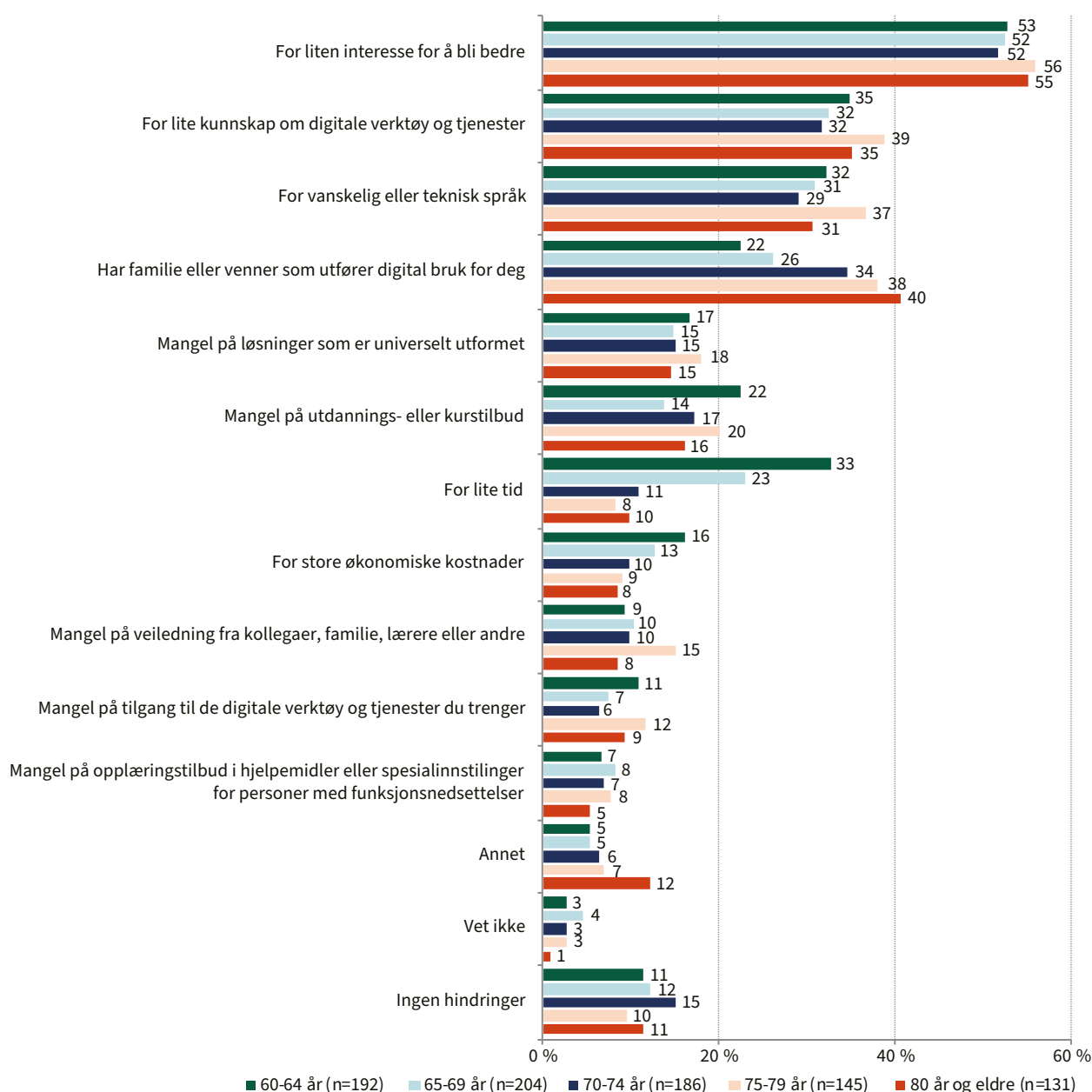
FIGUR 41 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

Vi finner altså at seniorer opplever hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester noe annerledes enn resten av befolkningen. I figur 42 ser vi hindringer blant seniorer, fordelt på alder. Det er stort sett små forskjeller. På tvers av aldersgrupper hos seniorene er de mest oppgitte hindringene for liten interesse for å bli bedre, for lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester, for vanskelig eller teknisk språk og at man har familie og venner som utfører digital bruk for seg.

Vi finner tydelige forskjeller blant seniorene når det gjelder å bli hindret av at familie og venner utfører digital bruk for seg. Andelen som oppgir denne hindringen, øker med alderen. 22 prosent av personer i alderen 60–64 år sier det hindrer dem fra å bli bedre, mens 40 prosent av de som er 80 år og eldre, oppgir det samme.

For lite tid er også en hindring hvor det er forskjeller innad blant seniorene. Vi ser at dette i større grad er en hindring hos personer i 60-årene enn blant de som er eldre. Dette kan henge sammen med at en større andel av personer i 60-årene er yrkesaktive sammenlignet med de eldre, noe som tar mye av tiden i hverdagen. Andelen som oppgir økonomiske kostnader som en hindring, synker også med alderen.

Mellom 14 og 22 prosent av seniorene har svart at mangel på opplæringstilbud hindrer dem fra å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester. Det er størst andel blant de yngste seniorene (60–64 år) som har svart dette. Ellers finner vi ikke et tydelig mønster når det gjelder alder.

FIGUR 42 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.

5.6 Ønsker om opplæring

Hvordan man ønsker å utvikle ferdighetene sine, avhenger av metoder en selv er komfortabel med og vant med å benytte. Dersom man må lære seg noe nytt for å benytte seg av en ny læringsarena, vil det kunne være en ekstra hindring for å forbedre ferdighetene sine. Derfor kan det tenkes at alder er en faktor som påvirker hvilken arena man ønsker å benytte for å utvikle ferdighetene sine.

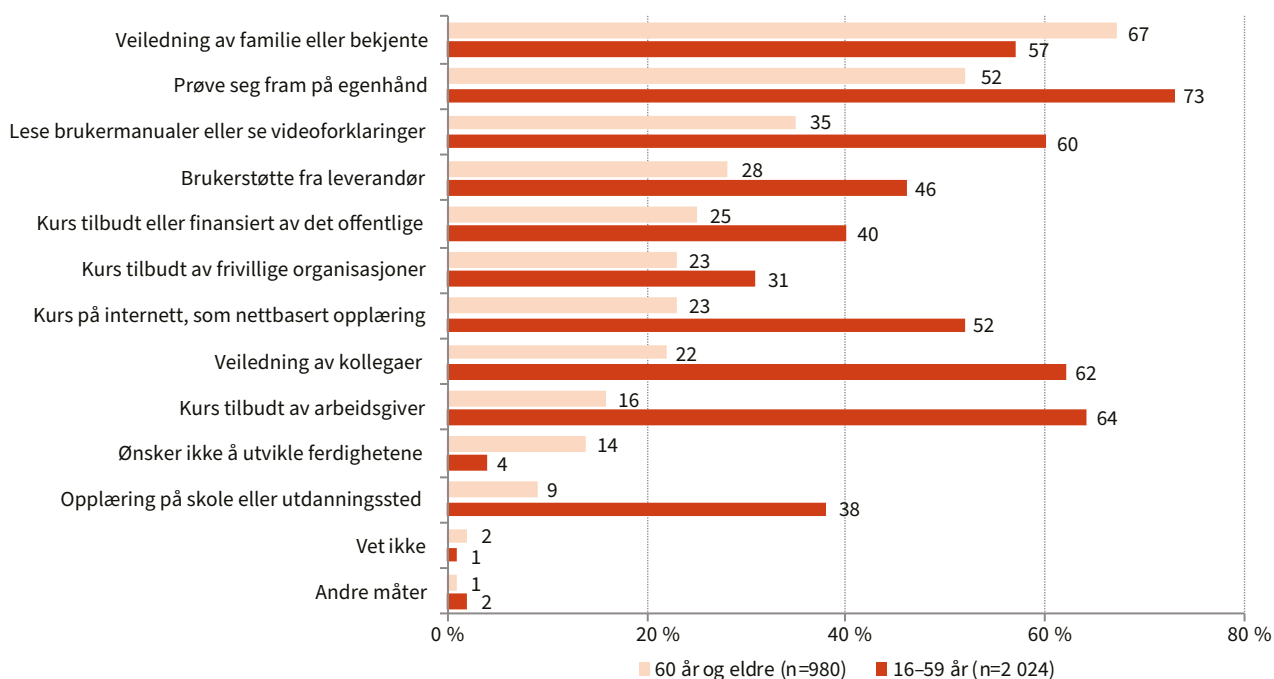
Figur 43 viser hvordan man ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Her ser vi at ikke-seniorer ønsker å bruke flere ulike arenaer og metoder, sammenlignet med senioren. Det er også en høyere andel seniorer som ikke ønsker å utvikle de digitale ferdighetene sine enn blant ikke-seniorer. Dette samsvarer med funn fra forrige delkapittel, hvor vi så at seniorer har mindre interesse for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester.

Måten som flest seniorer som samlet gruppe ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter på, er å få veiledning fra familie eller bekjente. Dette er den eneste læringsmetoden som en høyere andel seniorer har oppgitt enn ikke-seniorer.

67 prosent av seniorene har svart at de ønsker veiledning fra familie eller bekjente, mens 57 prosent av ikke-seniorer har oppgitt det samme. Halvparten av seniorene oppgir at de ønsker å prøve seg fram på egenhånd, noe som er den mest populære metoden blant resten av befolkningen.

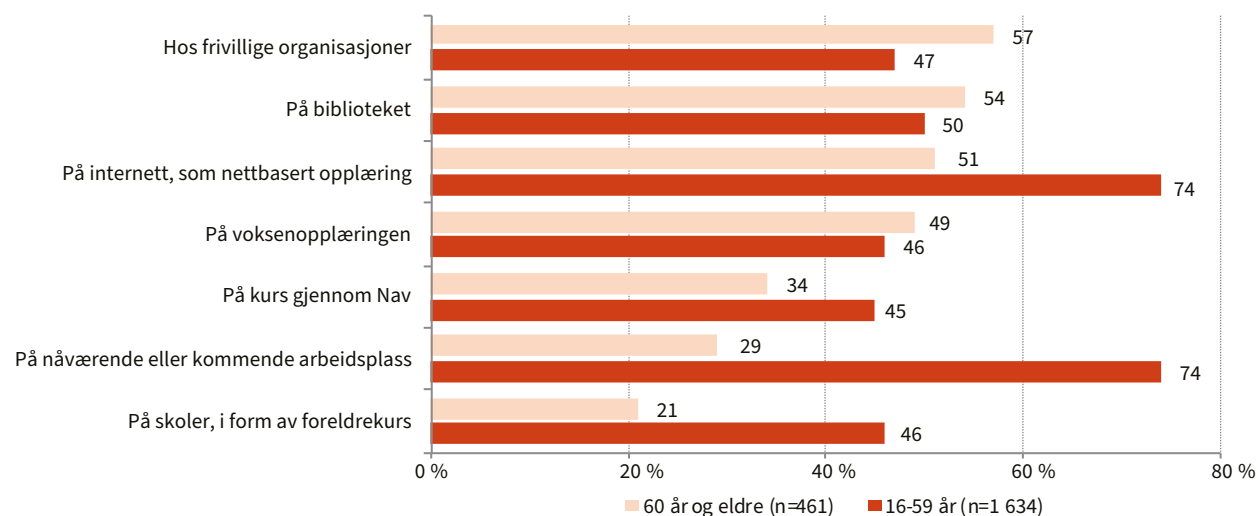
Arbeidsliv og utdanning er, ikke overraskende, mer populære arenaer for å utvikle ferdighetene sine blant ikke-seniorer enn blant seniorer. Det ser ut til å være mindre forskjeller når det gjelder frivillig sektor.

FIGUR 43 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg), fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.



Når det gjelder hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig, finner vi at frivillig sektor, bibliotek, nettbasert opplæring og voksenopplæringen er populært blant seniorene (se figur 44). Rundt halvparten eller mer av seniorene som ønsker å delta på kurs for å utvikle sine digitale ferdigheter, har oppgitt disse alternativene.

FIGUR 44 Hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig (flervalg), fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.

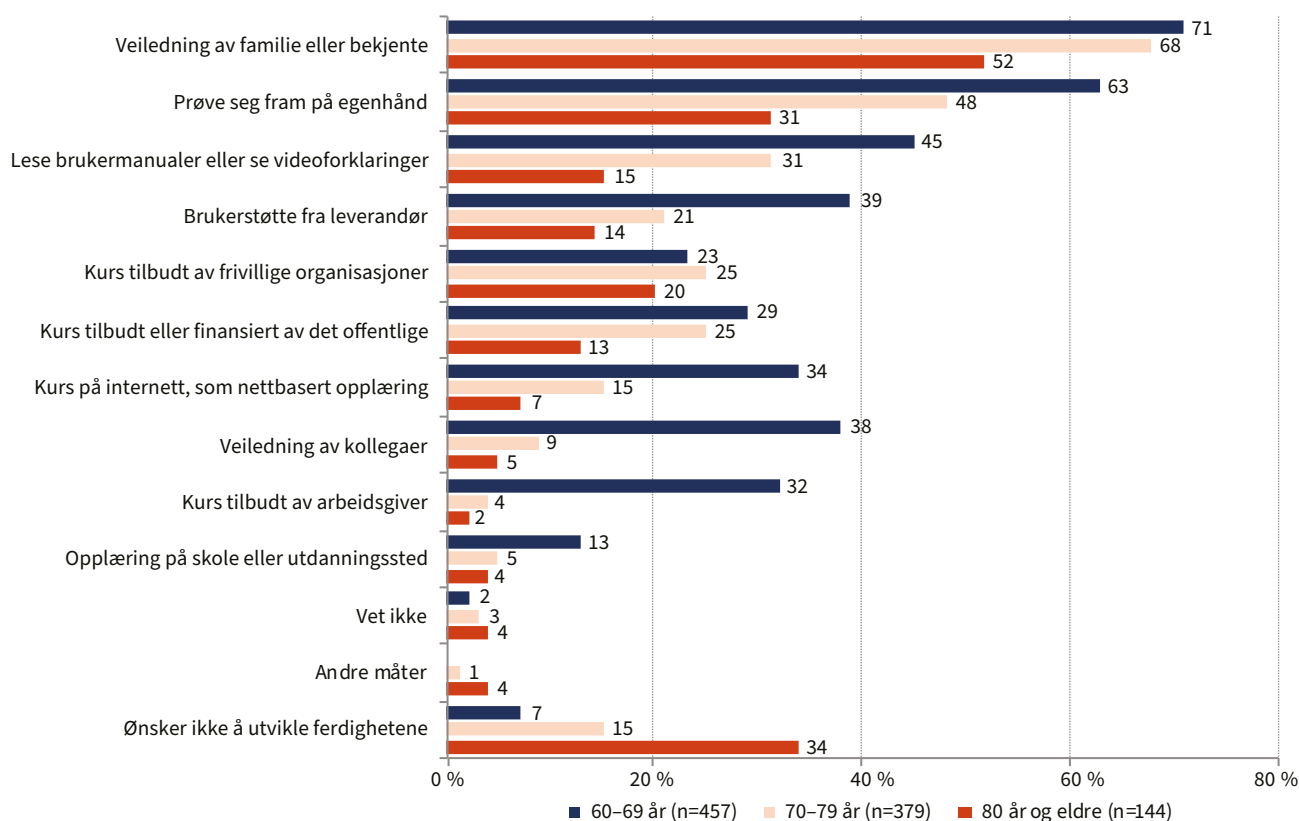


*Spørsmålet er stilt til de som oppga at de ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter gjennom kurs.

I figur 45 ser vi etter forskjeller innad blant seniorer når det gjelder hvordan de ønsker å utvikle de digitale ferdighetene sine. Vi finner at det er de eldste som er minst interessert i å utvikle sine digitale ferdigheter. Mens sju prosent av personer i 60-årene har oppgitt at de ikke ønsker å utvikle ferdighetene sine, har 34 prosent av personer i 80-årene oppgitt det samme.

Interessen synker med økende alder på de fleste læringsmetodene, men vi finner at det er minst variasjon innad blant seniorene når det gjelder kurs tilbudt av frivillig sektor. Vi så i figur 44 at frivillig sektor er en populær arena for seniorer som ønsker å delta på kurs. Videre finner vi at veiledning av familie og bekjente er den læringsmetoden som er mest ønsket blant både 60- og 70-åringer og de som er 80 år og eldre. Ønsket om å lære på jobb ser vi faller etter fylte 70 år. Dette er naturlig, da de aller fleste over 70 år har forlatt arbeidslivet.

FIGUR 45 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på blant seniorer (flervalg), fordelt på alder. Prosent.



5.7 Oppsummering og drøfting

Seniorer som samlet gruppe har lavere bruk av internett og digitale verktøy enn den yngre befolkningen, bortsett fra når det gjelder nettbrett. De har også svakere grunnleggende digitale ferdigheter, men innad i gruppen er det store forskjeller. Bruk og ferdighet synker tydelig med økende alder blant seniorene. Digital bruk blant de yngste seniorene er omtrent på høyde med den yngre befolkningen, og de fleste i 60-årene er middels eller sterke brukere. Blant de som er 80 år og eldre, er 30 prosent ikke-brukere, og det er nesten ingen sterke brukere.

Seniorene har gjennomgående mindre erfaring med digitale oppgaver enn ikke-seniorer, men disse to gruppene har stort sett de samme kunnskapshullene. Vi ser imidlertid noen kategorier hvor forskjellene mellom seniorer og ikke-seniorer er større enn andre. Det gjelder sosiale medier og netthandel, hvor seniorer har særlig manglende erfaring sammenlignet med den yngre befolkningen. At seniorene har manglende erfaring på disse områdene, trenger ikke bare å handle om at de har svake ferdigheter, men også at de kan ha mindre interesse og behov for disse oppgavene enn ikke-seniorer. Samtidig finner vi at en betydelig andel seniorer har ingen eller lite erfaring med digitale oppgaver man ofte møter ved bruk av digitale tjenester, som nettside, nettskjema og digital id. Dette

kan tyde på at det er høy terskel for å ta i bruk slike digitale tjenester for mange i den eldre befolkningen. Vi ser også at det er grunn til å følge med på utviklingen blant seniorer når det kommer til digital sikkerhet, siden store andeler har lite eller ingen erfaring med ulike digitale oppgaver tilknyttet dette.

Seniorer i arbeidsstyrken opplever et like stort behov som ikke-seniorer for å styrke sine digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet. Når det gjelder i dagliglivet, finner vi at de yngste seniorene (personer i 60-årene) opplever et litt større behov for sterkere digitale ferdigheter enn befolkningen under 60 år. Blant seniorer som ønsker å utvikle de digitale ferdighetene sine gjennom kurs, er offentlig sektor, biblioteket, nettbasert opplæring og voksenopplæringen populære arenaer.

Mange seniorer opplever at de blir hindret fra å utvikle sine digitale ferdigheter fordi familie og venner utfører digital bruk for dem. Samtidig er det veiledning fra familie og bekjente som er den måten de helst ønsker å lære på. Funnene fra undersøkelsen tyder på at seniorer ønsker å lære i trygge rammer, og med opplæring hvor språket ikke er for teknisk og vanskelig.

Det er imidlertid betydelige andeler blant seniorene som sier de mangler vilje, interesse og behov for å utvikle sine digitale ferdigheter, og disse andelene er størst blant de eldste (80 år og eldre). Dette mønsteret så vi også i kapittel 4: De med svakest ferdigheter oppgir minst behov og interesse for å utvikle dem. Vi finner også i andre undersøkelser at interessen for å delta i opplæring og utdanning generelt faller med alderen, og at mange føler seg for gamle (Birkeland mfl., 2020). Dette tyder på at mange eldre som har problemer med å delta i det digitale samfunnet, ikke selv oppfatter nytteverdien av å styrke de digitale ferdighetene sine.

6

Ikke-sysselsatte

I dette kapitlet ser vi nærmere på de som er utenfor arbeid og utdanning, en gruppe vi kaller ikke-sysselsatte. Funn fra tidligere undersøkelser tyder på at ikke-sysselsatte har lavere digital kompetanse og deltakelse enn den øvrige befolkningen. Arbeid og utdanning er arenaer hvor det foregår mye kompetanseheving, noe de ikke-sysselsatte går glipp av (NOU 2020:2).

Vi vil sammenligne ikke-sysselsatte med personer i arbeid og utdanning (sysselsatte), i tillegg til å se etter forskjeller mellom ikke-sysselsatte i og utenfor arbeidsstyrken. Ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken inneholder personer som er arbeidsledige, permitterte eller på arbeidsmarkedstiltak. De utenfor arbeidsstyrken består av hjemmeværende og trygdemottakere. Pensjonister er ikke inkludert i denne gruppen siden de i stor grad er personer over 60 år, en gruppe vi allerede har undersøkt i kapittel 5. Litt over halvparten av de ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken som har deltatt i undersøkelsen, hadde jobb tidligere i 2020. Mange av dem har sannsynligvis falt ut av arbeid på grunn av koronapandemien.

Fra regresjonsanalysen i kapittel 3 så vi at det å være i arbeidsstyrken kan forklare noe av variasjonen i digital kompetanse i befolkningen, men at utdanningsnivå, inntekt og alder forklarer det mest. Personer utenfor arbeidsstyrken har i snitt lavere utdanningsnivå, høyere alder og lavere inntekt enn den øvrige befolkningen, noe som stiller dem i risikozonen for å ha svak digital kompetanse og deltakelse.

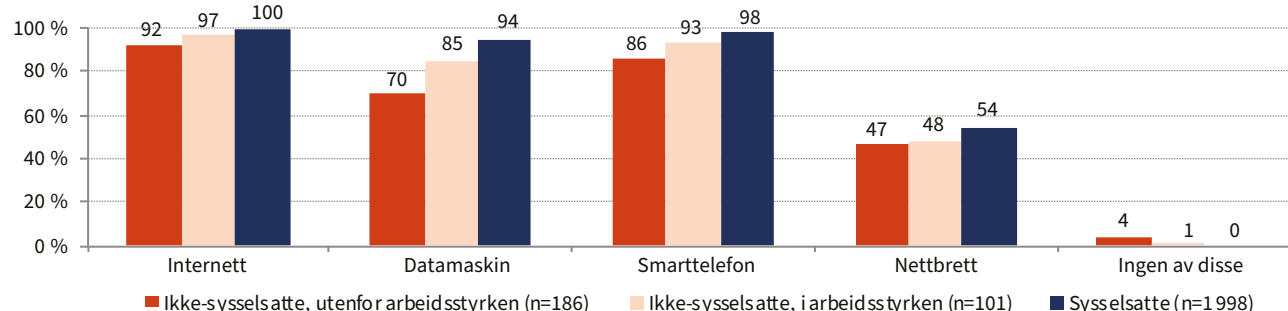
6.1 Bruk av internett og digitale verktøy

De aller fleste bruker internett, uavhengig av tilknytning til arbeidslivet (se figur 46). Vi ser likevel at det er en litt lavere andel av ikke-sysselsatte som bruker internett enn blant sysselsatte. Blant ikke-sysselsatte finner vi også noen små forskjeller. Mens 97 prosent av ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken oppgir at de bruker internett, oppgir 92 prosent av de utenfor arbeidsstyrken det samme.

Når det gjelder digitale verktøy, ser vi at en større andel sysselsatte bruker datamaskin, smarttelefon og/eller nettbrett, sammenlignet med de utenfor arbeid og utdanning. Blant de ikke-sysselsatte ser vi også at de som er i arbeidsstyrken, i større grad bruker datamaskin og smarttelefon sammenlignet med de utenfor arbeidsstyrken. Den største forskjellen mellom disse to gruppene gjelder bruk av datamaskin; 85 prosent av ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken sier de bruker datamaskin, mens 70 prosent av de utenfor arbeidsstyrken sier det samme. Det er tilnærmet like stor andel av ikke-sysselsatte i og utenfor arbeidsstyrken som oppgir at de bruker nettbrett.

Vi finner også at på tvers av tilknytning til arbeidsmarkedet er det færre som bruker nettbrett, sammenlignet med hvor mange som bruker datamaskin og smarttelefon.

FIGUR 46 Andel som bruker digitale verktøy og internett, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.

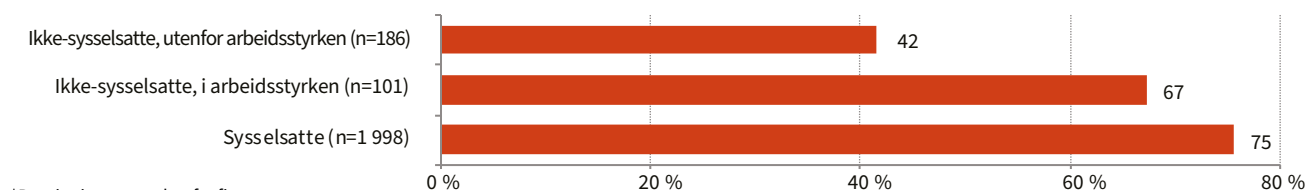


*Pensjonister er utelatt fra figuren.

6.2 Ferdighetsnivå

Figur 47 viser prosentandel med sterke digitale brukere, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet. Vi ser at det er en forskjell mellom ikke-sysselsatte som er i og utenfor arbeidsstyrken. Blant den førstnevnte gruppen har 67 prosent sterke grunnleggende digitale ferdigheter, noe som ikke er langt unna andelen blant sysselsatte på 75 prosent. Blant de ikke-sysselsatte som er utenfor arbeidsstyrken, er andelen med sterke grunnleggende digitale ferdigheter nede på 42 prosent. Dette betyr at personer i arbeidsstyrken har mer og bredere erfaring med digitale oppgaver enn personer utenfor arbeidsstyrken.

FIGUR 47 Andel med sterke grunnleggende digitale ferdigheter, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.



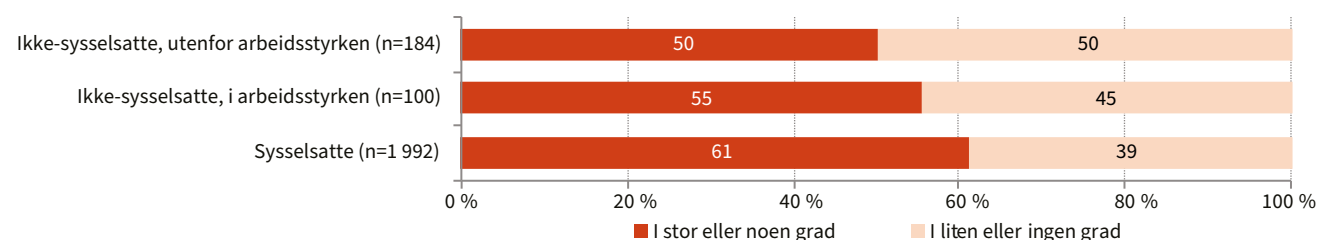
*Pensjonister er utelatt fra figuren.

6.3 Behov for å styrke digitale ferdigheter

Når det gjelder andelen som opplever et behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet, ser vi at det er en større andel blant sysselsatte enn blant ikke-sysselsatte (se figur 48). Det er også en litt større andel ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken som opplever et behov i dagliglivet, sammenlignet med de utenfor arbeidsstyrken.

Vi ser det samme mønsteret her som tidligere i rapporten, at grupper med høy andel sterke brukere i større grad sier de har et behov for å styrke sine digitale ferdigheter videre, sammenlignet med grupper med svakere ferdigheter. Noen mulige forklaringer på dette, som nevnt i kapittel 4.1, er at mer digital erfaring gir større innsikt i hvilke kompetansemangler man har, eller at det stilles større krav til de med sterke digitale ferdigheter.

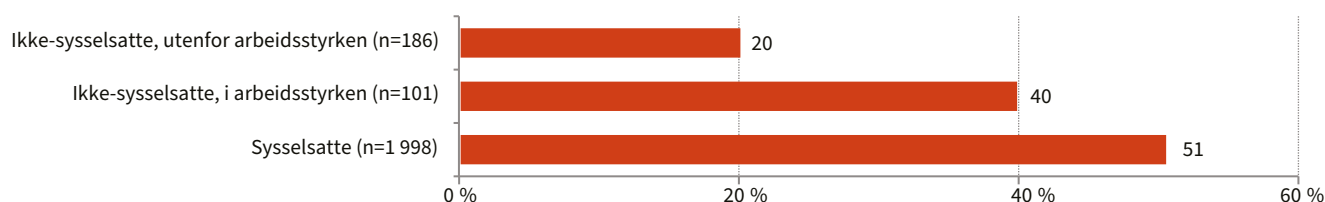
FIGUR 48 Opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.



*Pensjonister er utelatt fra figuren. Respondenter som svarte "Vet ikke" er utelatt fra figuren.

Vi så i kapittel 4.4 at korona-situasjonen har ført til at mange opplever endret behov for digitale ferdigheter. I figur 49 ser vi at sysselsatte i større grad har blitt påvirket enn ikke-sysselsatte. 51 prosent av de som er i arbeid og utdanning, oppgir at de har fått større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, mens blant ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken er andelen på 40 prosent. Personer utenfor arbeidsstyrken ser ut til å ha blitt påvirket i minst grad, da andelen er 20 prosent.

FIGUR 49 Andel med større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.



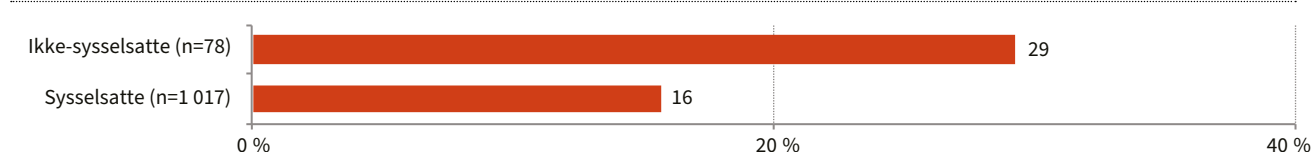
*Pensjonister er utelatt fra figuren.

Både Fafo og SIFO fant i sine undersøkelser av digital håndtering under koronapandemien at halvparten av de som var i arbeid, jobbet fra hjemmekontor (Nergaard, 2020; Slettemeås og Storm-Mathisen, 2020)⁸. Samtidig har mange skoler og undervisningssteder tidvis gjennomført undervisning digitalt under koronapandemien. Dette kan være med på å forklare hvorfor vi finner at en større andel av personer i arbeid og utdanning opplever et økt behov for digitale ferdigheter, sammenlignet med ikke-sysselsatte.

Forskjellen mellom ikke-sysselsatte i og utenfor arbeidsstyrken kan skyldes at den sistnevnte gruppen i gjennomsnitt har et lavere nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Som nevnt i kapittel 5 kan det være en lavere terskel for personer med sterke grunnleggende ferdigheter å ta i bruk nye digitale tjenester i dagliglivet som mange har gjort under koronapandemien. Økt bruk kan ha ført til større opplevd behov for digitale ferdigheter.

Blant de som har opplevd et større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, har flertallet fått behovet sitt dekket. I figur 50 ser vi at en større andel av ikke-sysselsatte ikke har fått dekket sitt økte behov, sammenlignet med sysselsatte. Ikke-sysselsatte i og utenfor arbeidsstyrken er slått sammen på grunn av lavt antall respondenter, men vi finner små forskjeller mellom gruppene. Dersom de sysselsattes økte behov for digitale ferdigheter i hovedsak har vært tilknyttet arbeid og utdanning, kan mange av dem ha fått nødvendig hjelp og tilrettelegging fra arbeidsgiver eller utdanningssted.

FIGUR 50 Andel som ikke har fått dekket økt behov for digitale ferdigheter under korona-situasjonen, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.



*Spørsmålet er bare stilt til de som svarte at de har opplevd et mye større eller litt større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen. Pensjonister er utelatt fra figuren. Ikke-sysselsatte i og utenfor arbeidsstyrken er slått sammen på grunn av lavt antall respondenter.

6.4 Hindringer for å styrke digitale ferdigheter

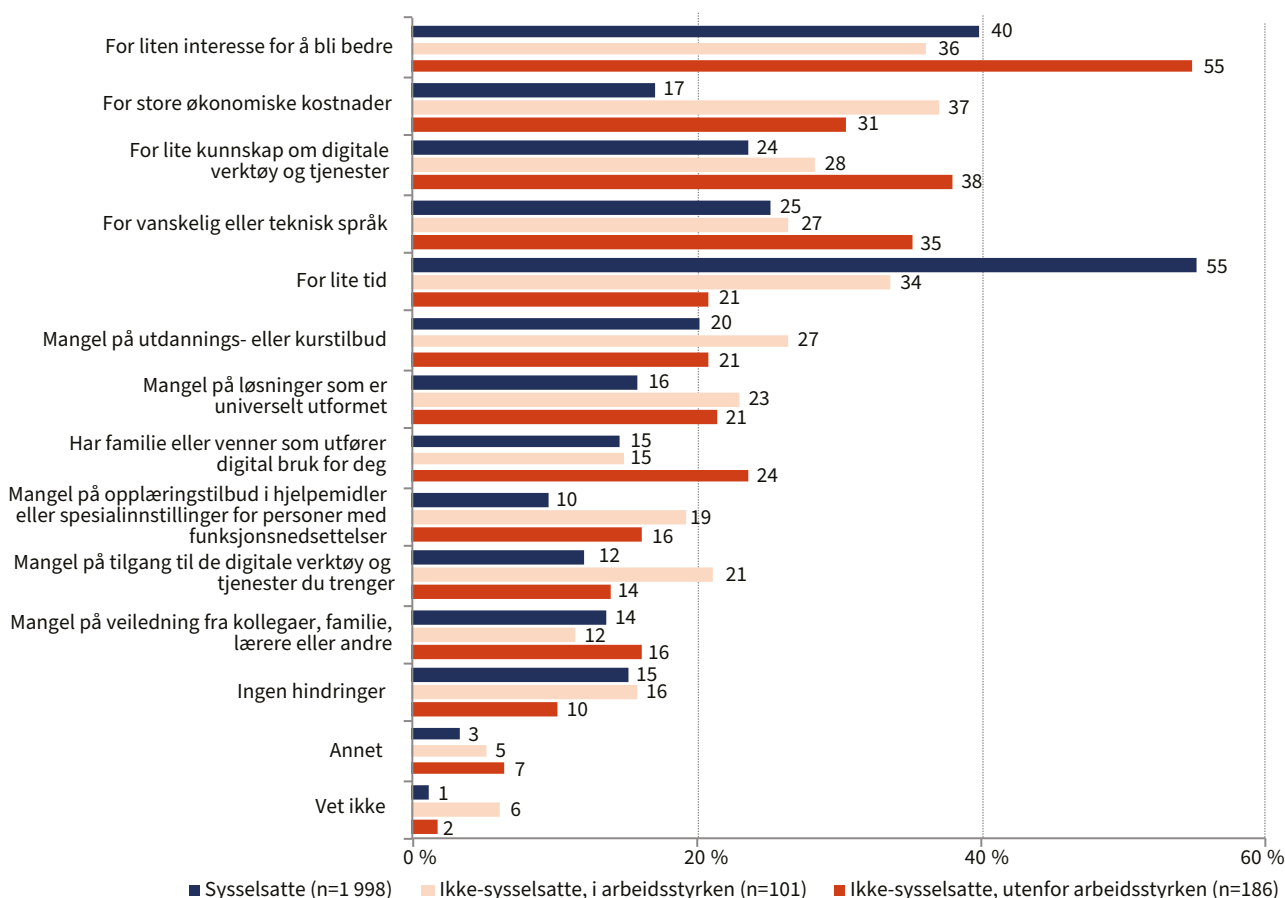
Figur 51 viser hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester. Vi ser at det er noen større forskjeller mellom sysselsatte og ikke-sysselsatte. Tidligere i rapporten ble det spekulert i at deltakelse i arbeid og utdanning kan forklare at mange med sterke grunnleggende ferdigheter opplever mangel på tid som en hindring, og funnene vi ser her, støtter dette. En større andel av sysselsatte oppgir at mangel på tid er noe som hindrer dem fra å bli bedre, sammenlignet med ikke-sysselsatte.

⁸ Undersøkelsene til SIFO og Fafo ble gjennomført i april 2020, kort tid etter de første strenge koronatiltakene ble innført i Norge, og noen måneder før vår undersøkelse ble gjennomført.

Sysselsatte oppgir i mindre grad at for store økonomiske kostnader er noe som hindrer dem fra å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester, sammenlignet med personer utenfor arbeid og utdanning. Ikke-sysselsatte har i snitt lavere husholdningsinntekt enn sysselsatte, noe som kan forklare denne forskjellen. I tillegg finner vi at mangel på universell utforming og opplæringsstilbud for personer med funksjonsnedsettelse er i større grad en hindring blant ikke-sysselsatte enn blant personer i arbeid og utdanning.

Vi ser også noen forskjeller mellom ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken og de utenfor arbeidsstyrken. En større andel av personer utenfor arbeidsstyrken sier de blir hindret av for liten interesse for å bli bedre og mangel på kunnskap om digitale verktøy og tjenester, sammenlignet med personer i arbeidsstyrken. For vanskelig eller teknisk språk i tillegg til familie og venner som utfører digital bruk for en selv, er også hindringer som en større andel av de utenfor arbeidsstyrken oppgir, sammenlignet med de i arbeidsstyrken.

FIGUR 51 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.



* Pensjonister er utelatt fra figuren.

6.5 Ønsker om opplæring

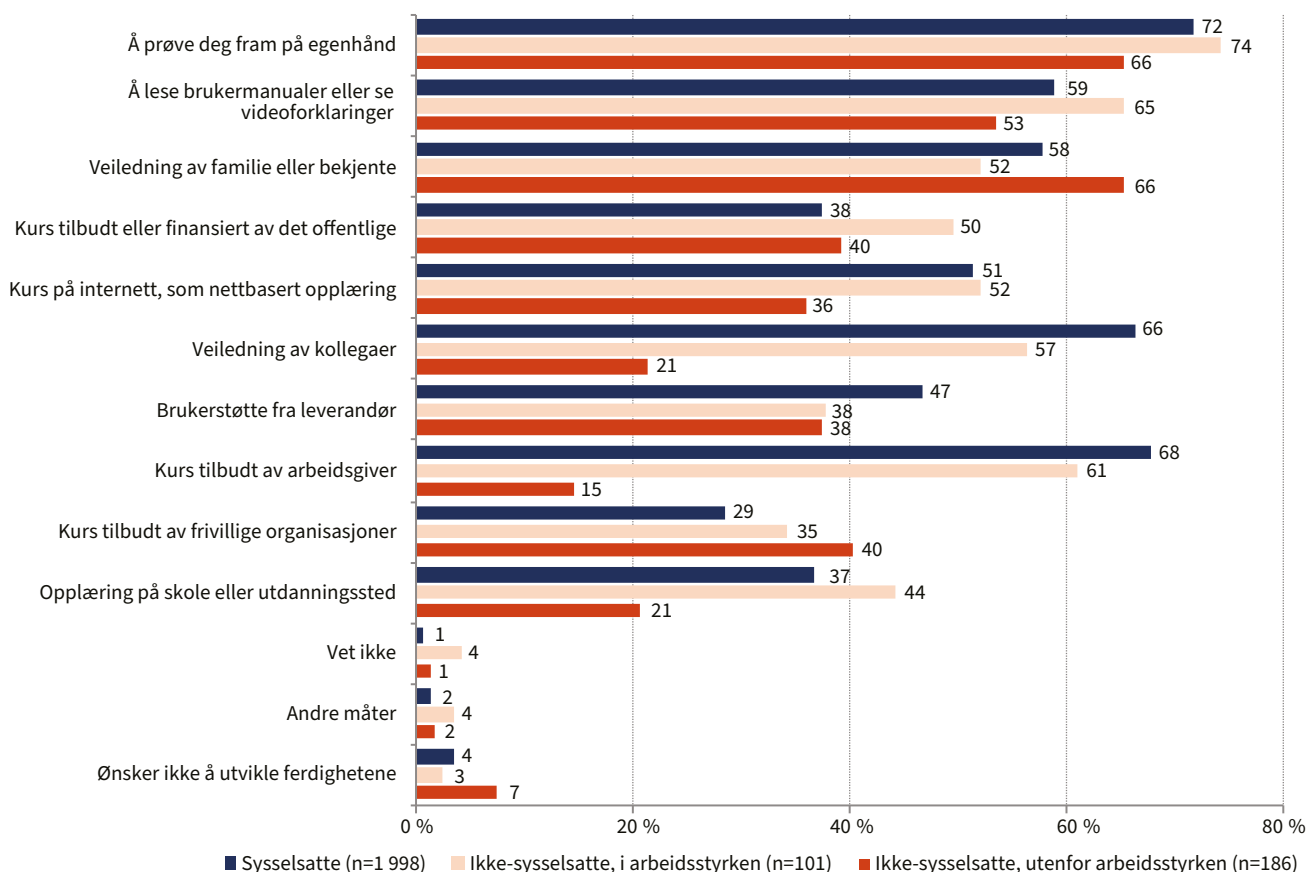
Hvor og hvordan man ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter, vil variere med hva som er tilgjengelig for en. Derfor er det naturlig å tenke at arbeidsmarkedsstatus vil påvirke hvor man ønsker opplæring. Fra figur 52 ser vi hvordan man ønsker å utvikle sine digitale ferdigheter, fordelt på tilknytningen man har til arbeidsmarkedet.

Blant alle gruppene er det størst ønske om å utvikle sine digitale ferdigheter ved å prøve seg fram på egenhånd, men blant personer utenfor arbeidsstyrken er det like stor andel som ønsker å få veiledning fra familie eller bekjente. Arbeidsplassen er en populær arena for både ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken og sysselsatte, og vi finner små forskjeller mellom disse to gruppene. Det tyder på at disse gruppene har ganske like ønsker om hvordan de vil utvikle de digitale ferdighetene sine. Den største forskjellen mellom dem er at ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken ønsker kurs tilbudt eller finansiert av det offentlige, i større grad enn sysselsatte. Dette kan henge sammen med

at ikke-sysselsatte opplever i større grad enn sysselsatte at økonomiske kostander hindrer dem fra å bli bedre til å utvikle de digitale ferdighetene sine, som vi så i kapittel 6.4.

Vi finner større forskjeller mellom personer i og utenfor arbeidsstyrken, enn mellom sysselsatte og ikke-sysselsatte. Personer utenfor arbeidsstyrken oppgir at de i større grad enn personer i arbeidsstyrken ønsker kurs tilbudt av frivillige organisasjoner og veiledning fra bekjente. Det er lave andeler av personer utenfor arbeidsstyrken som ønsker å lære gjennom arbeid og utdanning. Det er som forventet, siden denne gruppen i utgangspunktet ikke har tilknytning til en arbeidsgiver eller et opplæringssted.

FIGUR 52 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg), fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.



* Pensjonister er utelatt fra figuren.

6.6 Oppsummering og drøfting

De ikke-sysselsatte mangler tilgang til å styrke sine digitale ferdigheter gjennom utdanning og arbeidsliv, to arenaer hvor det pågår mye kompetanseheving. Det er derfor ikke overraskende at vi finner at de ikke-sysselsatte har mindre digital bruk og svakere grunnleggende digitale ferdigheter sammenlignet med de sysselsatte. Vi finner imidlertid større forskjeller mellom personer i og utenfor arbeidsstyrken, enn mellom sysselsatte og ikke-sysselsatte. Blant ikke-sysselsatte som er i arbeidsstyrken (arbeidsledige, permitterte og personer på arbeidsmarkedstiltak) er det nesten like høy andel med sterke grunnleggende ferdigheter som blant sysselsatte, mens personer utenfor arbeidsstyrken (trygdemottakere og hjemmeværende) har svakest ferdigheter. Dette betyr at personer utenfor arbeidsstyrken har mindre og smalere erfaring med digitale oppgaver enn personer i arbeidsstyrken, og kan ha større problemer med å delta i det digitale samfunnet.

Fra regresjonsanalysen i kapittel 3 fant vi at sysselsettingsstatus i seg selv ikke er en sterk forklaringsvariabel av befolkningens digitale ferdigheter, men at det å være utenfor arbeidsstyrken isolert sett har en negativ effekt på ferdighetene. Det er derfor ikke overraskende at vi finner tydelige forskjeller mellom personer i og utenfor arbeids-

styrken. Likevel er ikke betydningen av å være i eller utenfor arbeidsstyrken så stor som andre faktorer. Mye av forskjellen i digital kompetanse mellom disse to gruppene kan forklares av at de utenfor arbeidsstyrken har høyere alder, lavere utdanning og lavere inntekt.

Når det gjelder behov for å styrke sine digitale ferdigheter i dagliglivet, finner vi relativt små forskjeller mellom gruppene. Vi finner imidlertid at korona-situasjonen har økt behovet for sterkere digitale ferdigheter i større grad for sysselsatte enn for ikke-sysselsatte. Blant de som har opplevd et større behov som følger av korona-situasjonen, har likevel de ikke-sysselsatte i mindre grad enn sysselsatte fått behovet dekket. Dette kan henge sammen med at arbeidslivet og utdanning er to læringsarenaer hvor det pågår mye kompetanseheving, også under korona-pandemien.

Sysselsatte opplever at mangel på tid er den største hindringen for å bli bedre til å utvikle digitale ferdigheter. Dette er, ikke overraskende, ikke en like stor hindring blant ikke-sysselsatte hvor høye økonomiske kostnader er et større hinder. Økonomiske kostnader er den mest oppgitte hindringen hos ikke-sysselsatte som er i arbeidsstyrken. Det kan forklare hvorfor denne gruppen ønsker finansierte opplæringstilbud fra det offentlige i større grad enn sysselsatte. Ellers finner vi at de ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken ønsker å utvikle ferdighetene sine i stor grad på samme måte som sysselsatte. I tillegg til å prøve seg fram på egenhånd, er opplæring i arbeidslivet blant de mest populære måtene å lære på i begge grupper.

Personer utenfor arbeidsstyrken blir i større grad enn personer i arbeidsstyrken hindret av mangel på interesse for å bli bedre, for lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester og for vanskelig eller teknisk språk. Som nevnt i kapittel 4.2 kan opplevelsen av vanskelig eller teknisk språk ha sammenheng med svake engelsk- eller leseferdigheter. Andre undersøkelser finner en sammenheng mellom de ulike grunnleggende ferdighetene. De fleste utenfor arbeidsstyrken ønsker å lære gjennom å prøve seg fram på egenhånd og gjennom veiledning fra familie og venner. Kurs i frivillig sektor er også mer ønsket blant de utenfor arbeidsstyrken enn blant de som er i arbeidsstyrken.

For å øke den digitale kompetansen til personer utenfor arbeidsstyrken, ser det ut til å være nødvendig med tiltak som gir informasjon om hvilke digitale ferdigheter som kreves for å delta i det digitale samfunnet i dag og framover, og hva nytteverdien av å styrke ferdighetene vil være. Funnene fra undersøkelsen tyder også på at det er nødvendig med tiltak som får flere til å gjennomføre utdanning, og andre tiltak som gir opplæring i digitale begreper og lesing.

7

Avslutning

Gjennom denne rapporten har vi analysert funn fra Kompetanse Norges undersøkelse om befolkningens digitale kompetanse og deltakelse gjennomført høsten 2020. Ved å sammenligne med tidligere undersøkelser finner vi at befolkningens digitale bruk og grunnleggende digitale ferdigheter har økt gradvis siden 2007. I dag er så å si alle på nett, og majoriteten i befolkningen har sterke grunnleggende digitale ferdigheter. Dette viser at de fleste har den kompetansen som kreves for å delta i «det digitale samfunnet».

Likevel står noen i fare for å ikke henge med på den digitale utviklingen. Høy alder, lav utdanning, lav husholdningsinntekt, mindre sentralt bosted og svak tilknytning til arbeidsmarkedet øker sannsynligheten for å ha svake grunnleggende digitale ferdigheter. To grupper i befolkningen som derfor har høy risiko for å falle utenfor, er seniorer og personer utenfor arbeidsstyrken. Disse gruppene har lavere digital bruk og svakere digitale ferdigheter enn øvrig befolkning. Vi finner at en betydelig andel seniorer har ingen eller lite erfaring med digitale oppgaver man ofte møter ved bruk av digitale tjenester, som nettside, nettskjema og digital id. Dette tyder på at det er høy terskel for å ta i bruk slike digitale tjenester hos mange i den eldre befolkningen.

I takt med at digitaliseringen har vokst i samfunnet, har behovet for forsvarlig sikkerhet økt (NOU 2018:14). Videre har koronapandemien akselerert digital bruk og dermed gitt mer digital sårbarhet og risiko (Nasjonal sikkerhetsmyndighet, 2020). Undersøkelsen vår viser at befolkningen har størst kunnskapshull når det gjelder digital sikkerhet. En betydelig andel mangler erfaring med ulike digitale oppgaver på sikkerhetsområdet. Dette gjelder også blant personer under 60 år og sysselsatte. Med bakgrunn i dette funnet, og hvor store konsekvenser mangel på digital sikkerhet kan ha, bør dette være et prioritert område i arbeidet med å heve befolkningens digitale kompetanse.

Funnene fra undersøkelsen antyder et behov for ulike opplæringstilbud for å nå bredt, både når det gjelder arena, innhold og tilnærming. For sysselsatte, hvor en stor andel har middels og sterke grunnleggende digitale ferdigheter, er opplæring på arbeidsplassen, fleksibilitet og å kunne prøve seg fram selv viktig. Mange i denne gruppen oppgir at mangel på tid er en stor hindring. Dette viser at arbeidsgiverens rolle er vesentlig. Insentiver til arbeidsgivere for å tilrettelegge bedre for utvikling av digitale ferdigheter på arbeidsplassen kan være et treffende tiltak for å heve kompetansen blant sysselsatte.

Ikke-sysselsatte i arbeidsstyrken (arbeidsledige, permitterte og personer på arbeidsmarkedstiltak) har nesten like sterke digitale ferdigheter som sysselsatte. Tid er ikke et like stort hinder for denne gruppen, men vi finner at

økonomi er en litt større hindring for at denne gruppen skal utvikle sine digitale ferdigheter. Tilskuddsordninger og finansiering av fleksible opplæringstilbud kan være viktige tiltak for å nå arbeidsledige.

Blant seniorer og personer utenfor arbeidsstyrken er det behovene i dagliglivet for å styrke digitale ferdigheter som er de mest framtrædende. Veiledning fra familie og venner er en ønsket læringsmetode for mange seniorer og personer utenfor arbeidsstyrken, mens for teknisk eller vanskelig språk er noe som hindrer mange fra å bli bedre. Dette tyder på behov for opplæring i kjente og trygge rammer. Kurs tilbudt av frivilligheten er mer ønsket blant disse gruppene enn i den øvrige befolkningen. Tilbud med lav terskel fra denne sektoren, som besøksvenner, kan derfor spille en viktig rolle. Vi ser også at tiltak som får flere til å gjennomføre utdanning, færre til å falle utenfor arbeidsstyrken og opplæringstiltak i lesing og digitale begreper, vil være viktige bidrag til at færre står i fare for å bli digitalt utestengt fra samfunnet.

En problemstilling som kommer tydelig fram fra undersøkelsen, er at mange ikke-brukere og svake brukere ikke opplever behov eller interesse for å bli bedre. Dette er for det meste personer utenfor arbeidsstyrken, eldre og personer med lav utdanning, men vi finner også noen blant sysselsatte, unge og blant de med høyere utdanning. Mange av de med svakest ferdigheter ønsker ikke å delta på kurs for å styrke sine digitale ferdigheter, og funnene tyder på at mange av dem har for lite kunnskap til å vite hva de har behov for å lære og hvorfor. Vi tror derfor det ikke er nok å opprette gode og varierte opplæringstilbud, og forvente at man når alle. Det ser ut til å være et behov for (mer) oppsøkende rekruttering og informasjon om hvorfor det er behov for digitale ferdigheter, hva man trenger for å delta i samfunnet i dag, og informasjon om eksisterende tilbud.

Koronapandemien har medført et større behov for digitale ferdigheter hos mange i befolkningen. Selv om personer i arbeid og utdanning har opplevd størst endring, ser vi at blant de som har opplevd større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, er det seniorer og ikke-sysselsatte som i minst grad har fått behovet dekket. Dette kan tyde på at de med svakest ferdigheter faller enda mer bakpå under pandemien.

Dersom krav til digitale ferdigheter i samfunnet fortsetter å øke, noe det er grunn til å tro, vil ikke befolkningens digitale kompetanse fortsette å øke av seg selv. Alle vil trenge å utvikle ferdighetene sine, ikke bare de med svakest ferdigheter. Det er derfor også nødvendig for middels og sterke brukere å ha gode muligheter til å oppdatere og videreutvikle ferdighetene sine for å henge med på den digitale utviklingen.

Referanser

- Berge, T., Bettum, K., Ianke, P., og Størset, H. (2018). *Kompass 2018: Digitalisering – hvilken kompetanse trenger vi?* Oslo: Kompetanse Norge. Hentet fra https://www.kompetansenorge.no/contentassets/877b694b655448caa00985c2b35bfe7b/kompass_2018.pdf
- Birkeland, P., Bjønness, A. M., og Ulven, C. H. (2020). *Hovedtall fra Kompetanse Norges befolkningsbarometer 2020*. Kompetanse Norge. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/publikasjoner/hovedtall-fra-kompetanse-norges-befolkningsbarometer-2020/>
- Daus, S., Fevolden, A. M., Østby, M. N., og Mark, M. S. (2019). *Indikatorer for digital deltagelse og kompetanse i den voksne befolkningen. Vurderinger av rammeverk, eksisterende datakilder og nye indikatorer*. NIFU-arbeidsnotat 2019:8. Nordisk institutt for studier av innovasjon, forskning og utdanning (NIFU). Hentet fra <https://nifu.brage.unit.no/nifu-xmlui/handle/11250/2595320>
- DigitalNorway. (2020). «AI»? «Big data»? Derfor trengs en norsk ordliste for digitalisering. Hentet 10.02.2021 fra <https://digitalnorway.com/ai-big-data-derfor-trengs-en-norsk-ordliste-for-digitalisering/>
- Direktoratet for forvaltning og økonomistyring. (2020). *Innbyggerundersøkelsen 2019*. Hentet 03.02.2021 fra <https://dfo.no/rapporter-og-statistikk/undersokelser/innbyggerundersokelsen-2019>
- ENISA. (2018). *Cybersecurity Culture Guidelines: Behavioural Aspects of Cybersecurity*. The European Union Agency for Network and Information Security (ENISA). Hentet fra <https://www.enisa.europa.eu/publications/cybersecurity-culture-guidelines-behavioural-aspects-of-cybersecurity>
- EU Science Hub. (2021). DigComp: Digital Competence Framework for citizens. Hentet 03.02.2021 fra <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>
- Folkestad, S. (2017). Hvorfor gir vi opp så lett noen ganger? NHH Bulletin. Hentet 03.02.2021 fra <https://www.nhh.no/nhh-bulletin/artikkelarkiv/2017/april/hvorfor-gir-vi-opp-sa-lett-noen-ganger/>
- Kommunal- og moderniseringsdepartementet. (2019). *En digital offentlig sektor: Digitaliseringsstrategi for offentlig sektor 2019–2025*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/en-digital-offentlig-sektor/id2653874/>
- Kommunal- og moderniseringsdepartementet. (2021). Rekord i bruken av digitale fellesløsninger. Hentet 23.02.2021 fra <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/rekord-i-bruken-av-digitale-felleslosninger/id2835357/>
- Kommunal- og moderniseringsdepartementet. (2019). Bredbånd og mobil. Hentet 05.02.2021 fra https://www.regjeringen.no/no/tema/transport-og-kommunikasjon/elektronisk-kommunikasjon/ekomartikler_2019/bredband-og-mobil/id2642610/
- Kompetanse Norge. (2018). PIAAC 1 – internasjonal undersøkelse om voksnes ferdigheter. Hentet 22.02.2021 fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/statistikk-og-analyse-om-grunnleggende-ferdigheter/PIAAC1>
- Kompetanse Norge. (2021). Læringsmål. Hentet 03.02.2021 fra <https://www.kompetansenorge.no/Grunnleggende-ferdigheter/Laringsmal/>
- Kunnskapsdepartementet. (2020). *Kompetansereformen – Lære hele livet* (Meld. St. 14 (2019–2020)). Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-14-20192020/id2698284/>
- Malin, A., Gabrielsen, E., Lundetræ, K., Gustafsson, J.-E., Myrberg, M., Albæk, K., Fridberg, T., Rosdahl, A., Sulkunen, S., Lind, P. og Mellander, E. (2014). *Associations between age and cognitive foundation skills in the Nordic countries*. The Finnish Institute for Educational Research. Hentet fra <https://pure.vive.dk/ws/files/293064/d112.pdf>
- Malmedal, B. (2020). *Nordmenn og digital sikkerhetskultur 2020*. Norsk senter for informasjonssikring (NORSIS). Hentet fra <https://norsis.no/wp-content/uploads/2020/10/Nordmenn-og-digital-sikkerhetskultur-2020-web-1.pdf>

Nasjonal sikkerhetsmyndighet. (2020). *Helhetlig digitalt risikobilde 2020*. Nasjonal sikkerhetsmyndighet (NSM). Hentet fra https://nsm.no/getfile.php/134468-1604926904/Demo/Dokumenter/Rapporter/NSM_IKT-risikobilde_2020_enkeltside.pdf

Nergaard, K. (2020). *Hjemmekontor og digitale løsninger*. Faktaflak April 2020. Fafo. Hentet fra <https://fafo.no/zoo-publikasjoner/andre-fafo-utgivelser/item/hjemmekontor-og-digitale-losninger-faktaflak>

NOU 2018:14. (2018). *IKT-sikkerhet i alle ledd*. Oslo: Justis- og beredskapsdepartementet. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/0d408600df2f4738a9bbb85040b02b59/no/pdfs/nou201820180014000dddpdfs.pdf>

NOU 2019:2. (2019). *Fremtidige kompetansebehov II: Utfordringer for kompetansepolitikken*. Oslo: Kunnskapsdepartementet. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/216ef613554042ccae0c127a6b3b3ac8/no/pdfs/nou201920190002000dddpdfs.pdf>

NOU 2019:12. (2019). *Lærekraftig utvikling - livslang læring for omstilling og konkurranseevne*. Oslo: Kunnskapsdepartementet. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nou-2019-12/id2653116/>

NOU 2020:2. (2020). *Fremtidige kompetansebehov III: Læring og kompetanse i alle ledd*. Oslo: Kunnskapsdepartementet. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/053481d65fb845be9a2b1674c35d6d14/no/pdfs/nou202020200002000dddpdfs.pdf>

OECD. (2013). *Survey of adult skills. First results. Country Note Norway*. Hentet fra <http://www.oecd.org/site/piaac/Country%20note%20-%20Norway.pdf>

OECD. (2019). *OECD Skills outlook 2019: Thriving in a Digital World*. Paris: OECD Publishing. doi:<https://doi.org/10.1787/df-80bc12-en>

Slettebø, D., og Storm-Mathisen, A. (2020). *Digitalt koronaliv 2020: Norske husstanders digitale håndtering av koronapandemien*. SIFO-Rapport 7-2020. Forbruksforskningsinstituttet SIFO. Hentet fra <https://oda.oslomet.no/handle/10642/9054>

Statistisk sentralbyrå. (2020). *Bruk av IKT i husholdningene*. Hentet 03.02.2021 fra <https://www.ssb.no/ikthus>

Statistisk sentralbyrå. (2021a). Tabell 07459: Alders- og kjønnsfordeling i kommuner, fylker og hele landets befolkning (K) 1986 - 2021. Hentet fra <https://www.ssb.no/statbank/table/07459/>

Statistisk sentralbyrå. (2021b). Tabell 08409: Inntektsintervall. Antall bosatte personer 17 år og eldre (K) 1993 - 2019. Hentet fra <https://www.ssb.no/statbank/table/08409>

Statistisk sentralbyrå. (2021c). Tabell 09429: Utdanningsnivå, etter kommune og kjønn (K) 1970 - 2019. Hentet fra <https://www.ssb.no/statbank/table/09429/>

Steinnes, K. K., og Thorjussen, C. B. H. (2020). *Mestring og sårbarhet ved netthandel - En kartlegging av digital forbrukerkompetanse i Norge etter EU-kommisjonens Digital Competence Framework for Consumers*. SIFO-Rapport 11-2020. Forbruksforskningsinstituttet SIFO. Hentet fra <https://oda.oslomet.no/handle/10642/8951>

Teknologisk Institut. (2007). *Borgernes IKT-færdigheder i Danmark*. Hentet fra <https://www.ft.dk/samling/20061/almdel/uvf/bilag/143/362966.pdf>

Tkachenko, O., Berg, L., Ianke, P., Ulstein, J. H., Olsen, D. S., og Carlsten, T. C. (2019). *KOMPASS Tema: Seniorer – kompetanse og muligheter på arbeidsmarkedet*. Kompetanse Norge. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/publikasjoner/kompass-2019>

Øye, O.-J. (2020). *Teknologisk kaffekopp hjelper eldre å få nye venner*. Hentet 17.02.2021 fra <https://www.oslomet.no/forskning/forskningsnyheter/teknologisk-kaffekopp-hjelper-eldre-a-fa-nye-venner>

Figurliste

FIGUR 1 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter etter ferdighetsskår.....	6
FIGUR 2 Andel i befolkningen som bruker internett og digitale verktøy*. Prosent. n=3 004.....	10
FIGUR 3 Hvor ofte internett blir brukt i befolkningen*. Prosent. n=3 003.....	11
FIGUR 4 Nivå* på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen. n=3 004. Prosent.	11
FIGUR 5 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på alder. Prosent.	12
FIGUR 6 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på hovedbeskjeftigelse*. Prosent.	12
FIGUR 7 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på utdanningsnivå. Prosent.	13
FIGUR 8 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på bosteds-sentralitet. Prosent.	13
FIGUR 9 Bruk av internett i befolkningen, fordelt på år. 2007, 2010, 2018 og 2020*. Prosent.	14
FIGUR 10 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen, fordelt på år. 2007, 2018 og 2020*. Prosent.	14
FIGUR 11 Andel i befolkningen som har lite eller ingen* erfaring med e-post, informasjon på internett og smarttelefon. Prosent. n=3 004.....	15
FIGUR 12 Andel i befolkningen som har lite eller ingen* erfaring med tekst- og tallbehandling og bruk av programvare. Prosent. n=3 004.....	16
FIGUR 13 Andel i befolkningen som har lite eller ingen* erfaring med sosiale medier og netthandel og -betaling. Prosent. n=3 004.....	17
FIGUR 14 Opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet* og i dagliglivet. Prosent.	26
FIGUR 15 Opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i stor eller i noen grad, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter*. Prosent.	26
FIGUR 16 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg). Prosent. n=3 004.....	28
FIGUR 17 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.	30
FIGUR 18 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg). Prosent. n=3 004.....	31
FIGUR 19 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg)*, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.	32
FIGUR 20 Hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig (flervalg). Prosent. n=2 119*.....	33
FIGUR 21 Hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig (flervalg), fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent. n=2 075*.....	33
FIGUR 22 Andel som er villige til å betale selv for opplæring. Prosent. n=2 803*.....	34
FIGUR 23 Hvordan har behovet ditt for digitale ferdigheter endret seg som følger av korona-situasjonen? Prosent. n=3 004.....	34
FIGUR 24 Har du fått dekket behovet ditt for digitale ferdigheter under korona-situasjonen? Prosent. n=1 241*.....	34
FIGUR 25 Andel som bruker internett og digitale verktøy, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	37
FIGUR 26 Bruk av internett, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	37
FIGUR 27 Andel som bruker internett og digitale verktøy blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.	37
FIGUR 28 Bruk av internett blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.	38
FIGUR 29 Årsaker til at seniorer ikke bruker internett (flervalg). Prosent. n=116.....	38
FIGUR 30 Nivå på grunnleggende digitale ferdigheter blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.	39
FIGUR 31 Andel som har lite eller ingen* erfaring med bruk av e-post og netthandel og -betaling, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	40
FIGUR 32 Andel som har lite eller ingen* erfaring med bruk av smarttelefon, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	41
FIGUR 33 Andel som har lite eller ingen* erfaring med å innhente og vurdere informasjon på internett, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	42
FIGUR 34 Andel som har lite eller ingen* erfaring med sosiale medier, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	43
FIGUR 35 Andel som har lite eller ingen* erfaring med bruk av programvare, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	44
FIGUR 36 Andel som har lite eller ingen* erfaring med tekst- og tallbehandling, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	45
FIGUR 37 Opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i dagligliv og arbeidsliv*, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.	46
FIGUR 38 Opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.	46

FIGUR 39 Andel med større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.....	47
FIGUR 40 Andel som ikke har fått dekket økt behov for digitale ferdigheter under korona-situasjonen*, fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.....	47
FIGUR 41 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.....	48
FIGUR 42 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester blant seniorer, fordelt på alder. Prosent.....	49
FIGUR 43 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg), fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.....	50
FIGUR 44 Hvor man ønsker at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig (flervalg), fordelt på seniorer og ikke-seniorer. Prosent.....	50
FIGUR 45 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på blant seniorer (flervalg), fordelt på alder. Prosent.....	51
FIGUR 46 Andel som bruker digitale verktøy og internett, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	54
FIGUR 47 Andel med sterke grunnleggende digitale ferdigheter, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	54
FIGUR 48 Opplevd behov for sterkere digitale ferdigheter i dagliglivet, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	54
FIGUR 49 Andel med større behov for digitale ferdigheter som følger av korona-situasjonen, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	55
FIGUR 50 Andel som ikke har fått dekket økt behov for digitale ferdigheter under korona-situasjonen, fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	55
FIGUR 51 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	56
FIGUR 52 Ønskede måter å utvikle digitale ferdigheter på (flervalg), fordelt på tilknytning til arbeidsmarkedet*. Prosent.....	57

Tabelliste

TABELL 1 Grunnleggende digitale ferdigheter operasjonalisert gjennom 41 spørsmål, fordelt på fire ferdighetsområder.....	7
TABELL 2 Regresjonsmodell 1: Faktorer som påvirker sannsynligheten for å være en middels eller sterk bruker.....	21
TABELL 3 Regresjonsmodell 2: Faktorer som påvirker sannsynligheten for å være en sterk bruker.....	22

Figurer og tabeller i vedlegg

VEDLEGG 1:

TABELL 1 Populasjon og utvalg, fordelt på kjønn. 2020. Antall og prosent.....	65
TABELL 2 Populasjon og utvalg, fordelt på utdanningsnivå. 2020. Antall og prosent.....	65
TABELL 3 Populasjon og utvalg, fordelt på alder. 2020. Antall og prosent.....	66
TABELL 4 Populasjon og utvalg, fordelt på fylke. 2020. Antall og prosent.....	66
TABELL 5 Populasjon og utvalg, fordelt på bosteds-sentralitet. 2020. Antall og prosent.....	66
TABELL 6 Frafall fra undersøkelsen, fordelt på årsak. Antall og prosent.....	67
TABELL 7 Svartilbøyelighet, fordelt på kjønn. Prosent.....	68
TABELL 8 Svartilbøyelighet, fordelt på fylke. Prosent.....	68
TABELL 9 Svartilbøyelighet, fordelt på alder. Prosent.....	68
TABELL 10 Fritekstsvar på spørsmål om hovedbeskjeftigelse som har blitt flyttet fra «Annet» til andre svaralternativer.....	69

VEDLEGG 4:

TABELL 1 Befolkningens erfaring med digitale oppgaver*. Prosent. n=3 004.....	83
FIGUR 1 Sammenhengen mellom alder og opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet i stor eller i noen grad. Prosent. n=2 048.....	85
FIGUR 2 Behov for å styrke digitale ferdigheter i dagligliv og arbeidsliv*, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.....	85
FIGUR 3 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.....	86
FIGUR 4 Andel som ikke ønsker å delta på kurs for å utvikle digitale ferdigheter, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.....	86

Vedlegg 1- Undersøkelsens datakvalitet

Utvalgets representativitet og vekting

I arbeidet med datainnsamling har Ipsos trukket personer i befolkningen i alder 16 år og oppover for å gi et representativt utvalg fordelt på alder, kjønn og bostedsfylke. Ved oppringing har Ipsos fylt opp kvoter innenfor hver gruppe for å forsikre representativitet. Det har ikke vært mulig å trekke utvalg basert på utdanningsnivå, da denne informasjonen ikke var tilgjengelig i forkant av undersøkelsen.

For å sikre bedre representativitet og minimere skjevheter i utvalget er det inkludert en frekvensvekt med de oversendte dataene fra Ipsos. Frekvensvekten gjør at respondenter i underrepresenterte grupper teller mer enn én respondent, og respondenter i overrepresenterte grupper teller mindre enn én respondent. Utvalget er vektet etter kjønn (menn og kvinner), alder (16–29 år, 30–39 år, 40–59 år samt 60 år og eldre), landsdel (Oslo, Østlandet, Sør-/Vestlandet, Midt-Norge og Nord-Norge) og utdanningsnivå (grunnskole–videregående opplæring og høyskole–universitet). Respondentene har fått en vekt mellom 0,46 og 3,36. 76 prosent av respondentene har vekt mellom 0,75 og 1,5. Vekten er tilpasset slik at kombinasjoner av bakgrunnsvariablene bestemmer hvor mye hver respondent vektet med. Mest overrepresentert og lavest vekt har menn fra Nord-Norge i alderen 16–29 år med høyere utdanning eller fagskole. Høyest vekt og mest underrepresentert i forhold til befolkningen er kvinner fra Sør-/Vestlandet i alderen 30–39 år med videregående opplæring som høyeste fullført utdanning.

For å undersøke hvor representativ undersøkelsen er, har vi sammenlignet hvordan respondenter fordeler seg på ulike bakgrunnsvariabler. Tabell 1–5 viser kjønn, utdanning, alder, fylke og bosteds-sentralitet for hele befolkningen hentet fra registerdata hos Statistisk Sentralbyrå (SSB). Tallene for befolkningen er 2020-tall hentet fra SSBs statistikkbank (2020a; 2020b; ingen dato). Tabellene viser også antall respondenter og prosentfordeling i utvalget både med og uten frekvensvekten. Prosentvis forskjell fra populasjonen er gitt for både med og uten vekting. Overrepresentasjon i undersøkelsens utvalg er merket grønt, mens underrepresentasjon er merket rødt.

TABELL 1 Populasjon og utvalg, fordelt på kjønn. 2020. Antall og prosent.

Kjønn	Populasjon		Utvalg (uten vekt)		Avvik (uten vekt)	Utvalg (med vekt)		Avvik (med vekt)
	Antall	Prosent	Antall	Prosent	Prosent	Antall	Prosent	Prosent
Menn	2 132 477	50,2 %	1 663	55,4 %	5,2 %	1 509	50,2 %	0,0 %
Kvinner	2 116 495	49,8 %	1 341	44,6 %	-5,2 %	1 495	49,8 %	0,0 %
Totalt	4 248 972	100 %	3 004	100 %		3 004	100 %	

TABELL 2 Populasjon og utvalg, fordelt på utdanningsnivå. 2020. Antall og prosent.

Utdanningsnivå	Populasjon		Utvalg (uten vekt)		Avvik (uten vekt)	Utvalg (med vekt)		Avvik (med vekt)
	Antall	Prosent	Antall	Prosent	Prosent	Antall	Prosent	Prosent
Grunnskole eller lavere	1 100 884	25,2 %	335	11,3 %	-13,9 %	376	12,7 %	-12,5 %
Videregående opplæring	1 609 559	36,8 %	1 243	42,0 %	5,2 %	1 443	48,8 %	12,0 %
Fagskole	129 035	3,0 %	219	7,4 %	4,4 %	164	5,6 %	2,6 %
Universitet/høyskole, kort	1 057 705	24,2 %	722	24,4 %	0,2 %	597	20,2 %	-4,0 %
Universitet/høyskole, lang	448 184	10,3 %	442	14,9 %	4,7 %	374	12,7 %	2,4 %
Totalt	4 371 274	100 %	2 961	100 %		2 955	100 %	

TABELL 3 Populasjon og utvalg, fordelt på alder. 2020. Antall og prosent.								
Alder	Populasjon		Utvalg (uten vekt)		Avvik (uten vekt)	Utvalg (med vekt)		Avvik (med vekt)
	Antall	Prosent	Antall	Prosent	Prosent	Antall	Prosent	Prosent
16–19 år	255 214	5,8 %	155	5,2 %	-0,7 %	156	5,2 %	-0,6 %
20–29 år	711 752	16,3 %	564	18,8 %	2,5 %	508	16,9 %	0,6 %
30–39 år	730 547	16,7 %	426	14,2 %	-2,5 %	502	16,7 %	0,0 %
40–49 år	723 663	16,5 %	396	13,2 %	-3,4 %	437	14,5 %	-2,0 %
50–59 år	703 830	16,1 %	483	16,1 %	0,0 %	544	18,1 %	2,0 %
60–69 år	582 495	13,3 %	457	15,2 %	1,9 %	396	13,2 %	-0,1 %
70–79 år	435 834	10,0 %	379	12,6 %	2,7 %	331	11,0 %	1,1 %
80–89 år	185 480	4,2 %	139	4,6 %	0,4 %	126	4,2 %	0,0 %
90–99 år	44 111	1,0 %	5	0,2 %	-0,8 %	4	0,1 %	-0,9 %
100 år og eldre	1 119	0,0 %	0	0,0 %	0,0 %	0	0,0 %	0,0 %
Totalt	4 374 045	100 %	3 004	100 %		3 004	100 %	

TABELL 4 Populasjon og utvalg, fordelt på fylke. 2020. Antall og prosent.								
Fylke	Populasjon		Utvalg (uten vekt)		Avvik (uten vekt)	Utvalg (med vekt)		Avvik (med vekt)
	Antall	Prosent	Antall	Prosent	Prosent	Antall	Prosent	Prosent
Viken	1 002 462	22,9 %	660	22,0 %	0,9 %	638	21,2 %	-1,7 %
Oslo	572 864	13,1 %	352	11,7 %	1,4 %	393	13,1 %	0,0 %
Innlandet	310 571	7,1 %	243	8,1 %	-1,0 %	247	8,2 %	1,1 %
Vestfold og Telemark	345 526	7,9 %	253	8,4 %	-0,5 %	254	8,5 %	0,6 %
Agder	247 469	5,7 %	166	5,5 %	0,1 %	163	5,4 %	-0,3 %
Rogaland	379 788	8,7 %	262	8,7 %	0,0 %	265	8,8 %	0,1 %
Vestland	515 486	11,8 %	357	11,9 %	-0,1 %	357	11,9 %	0,1 %
Møre og Romsdal	216 193	4,9 %	151	5,0 %	-0,1 %	145	4,8 %	-0,1 %
Trøndelag	383 019	8,8 %	275	9,2 %	-0,4 %	267	8,9 %	0,1 %
Nordland	199 496	4,6 %	145	4,8 %	-0,3 %	145	4,8 %	0,2 %
Troms og Finnmark	201 171	4,6 %	140	4,7 %	-0,1 %	130	4,3 %	-0,3 %
Totalt	4 374 045	100 %	3 004	100 %		3 004		

TABELL 5 Populasjon og utvalg, fordelt på bosteds-sentralitet. 2020. Antall og prosent.								
Bosteds-sentralitet	Populasjon		Utvalg (uten vekt)		Avvik (uten vekt)	Utvalg (med vekt)		Avvik (med vekt)
	Antall	Prosent	Antall	Prosent	Prosent	Antall	Prosent	Prosent
Mest sentrale	1 009 699	19,0 %	530	17,6 %	-1,3 %	563	18,7 %	-0,2 %
Nest-mest sentrale	1 348 012	25,3 %	751	25,0 %	-0,3 %	739	24,6 %	-0,7 %
Mellomsentrale 1	1 353 488	25,4 %	775	25,8 %	0,4 %	760	25,3 %	-0,1 %
Mellomsentrale 2	877 755	16,5 %	523	17,4 %	0,9 %	522	17,4 %	0,9 %
Nest-minst sentrale	501 064	9,4 %	286	9,5 %	0,1 %	283	9,4 %	0,0 %
Minst sentrale	238 194	4,5 %	139	4,6 %	0,2 %	137	4,6 %	0,1 %
Totalt	5 328 212	100 %	3 004	100 %		3 004	100 %	

Generelt er det mindre forskjeller mellom populasjonen og utvalget i vår undersøkelse. Betydningen av vekting er ikke stor, men veier opp for mindre skjevheter. Likevel er det ett spesielt unntak hvor vektingen ikke klarer å fjerne skjevheten: Undersøkelsen har en underrepresentasjon av personer med høyeste fullførte utdanning på grunnskolenivå eller lavere. Med vekting utgjør denne gruppen kun 13 prosent av utvalget, sammenlignet med 25 prosent i befolkningen. Vektingen gjør at utvalget blir representativt når personer med utdanning på grunnskolenivå og videregående opplæringsnivå slås sammen til én gruppe. Hver for seg ser vi at personer med grunnskolenivå er underrepresentert med 12,5 prosent, mens personer på videregående opplæringsnivå er overrepresentert med 12 prosent. Ettersom gruppen med lavest utdanningsnivå også har lavest digital kompetanse, er dette en mulig feilkilde. For eksempel kan det være at antallet ikke-brukere hadde vært noe

høyere om de med lavest utdanningsnivå var bedre representert. På den andre siden kan overrepresentasjon av de med videregående utdanning og underrepresentasjon av de med kort universitetsutdanning veie noe opp for dette.

Frafallsanalyse

For å gi en god oversikt over undersøkelsens representativitet har vi også sett på frafallet. For å se om undersøkelsen har systematisk frafall har vi sett etter kjennetegn ved personer som har svart på undersøkelsen, og personer som ikke har svart på undersøkelsen.

SVARPROSENT

For å si noe om validiteten til datagrunnlaget må man se på svarprosenten. Ved høy svarprosent er det mindre sannsynlig at det finnes systematisk frafall, altså at man treffer ulike grupper godt med undersøkelsen. For å kunne ha pålitelige svar trenger man et tilfeldig utvalg som representerer befolkningen. Dersom det er noen kjennetegn som minimerer sjansen for å svare på undersøkelsen, vil det utfordre representativiteten til utvalget.

For å regne på svarprosenten trenger man størrelsen på antall intervjuer og størrelsen på bruttoutvalget. Størrelsen på bruttoutvalget finner vi ved å se på alle oppringinger, og sortere på grunnen til at intervjuet ikke ble gjennomført. For eksempel vil vi ikke telle med oppringinger til personer utenfor målgruppa når vi ser på svarprosent.

TABELL 6 Frafall fra undersøkelsen, fordelt på årsak. Antall og prosent.		
Årsak til frafall	Antall	Prosent
Telefonsvarer	46 538	50,9
Opptatt	10 808	11,9
Hoppet av	283	0,3
Nekt	29 512	32,3
Ikke i målgruppen	1 213	1,3
Callback to complete	5	0
Gjennomført intervju	3 005*	3,3
Totalt	91 364	100

*I bruttofilen står 3 005 respondenter oppført som at de har gjennomført intervju. I nettofilen er det kun 3 004 respondenter med svar på spørsmålene. Dette avviket kan skyldes uregelmessigheter eller feil under intervjuet som har gjort at den ene respondenter ble slettet.

Tabell 6 viser at det er 3,3 prosent av oppringte telefonnumre som har svart og gjennomført intervju. Dette er svært lavt, og det er derfor viktig å undersøke frafallet nærmere. At man ikke svarer på telefonen, kan ha flere grunner. Det kan være feil telefonnummer, personer som ikke svarer når et ukjent nummer ringer og andre årsaker som ikke er direkte knyttet til undersøkelsen.

Svartilbøyeligheten i undersøkelsen om befolkningens digitale kompetanse er 7 prosent. Personene som er regnet med frafall, er de som ikke ønsker å delta i undersøkelsen, og de som ikke har fullført undersøkelsen. Typiske grunner til å ikke fullføre er mangel på motivasjon og relevans, tidspunkt på dagen og lengde på intervjuet. Gjennomsnittlig tid for intervjuet har vært 17 minutter. Dette er lenge å sitte i et telefonintervju, og kan være en stor grunn til at svarprosenten er så lav.

Videre vil vi undersøke om frafallet er systematisk eller tilfeldig. Dersom frafallet er systematisk, kan det ha konsekvenser for representativiteten til utvalget.

SVARTILBØYELIGHET FORDELT PÅ ULIKE KJENNETEGN

Tabell 7–9 viser svartilbøyeligheten fordelt på kjønn, fylke og alder. Vi ser at svartilbøyeligheten ikke varierer med kjønn. Menn og kvinner har svart på undersøkelsen i like stor grad. På tvers av fylker varierer svartilbøyeligheten

med ett prosentpoeng. Dette er ikke en stor nok variasjon til å være systematisk frafall. Personer i aldersgruppa 60–69 har vært litt mer tilbøyelige til å svare på undersøkelsen enn andre aldersgrupper. De yngste har vært litt mindre tilbøyelige til å svare. Forskjellene er såpass små at vi ikke finner tegn til særlig systematisk frafall basert på kjønn, bosted og alder.

TABELL 7 Svartilbøyelighet, fordelt på kjønn. Prosent.	
Mann	7
Kvinne	7

TABELL 8 Svartilbøyelighet, fordelt på fylke. Prosent.	
Fylke	Svartilbøyelighet
Oslo	8
Rogaland	6
Møre og Romsdal	6
Nordland	6
Viken	8
Innlandet	7
Vestfold og Telemark	6
Agder	7
Vestland	8
Trøndelag	6
Troms og Finnmark	6

TABELL 9 Svartilbøyelighet, fordelt på alder. Prosent.	
Alder	Svartilbøyelighet
16–19 år	6
20–29 år	5
30–39 år	5
40–49 år	8
50–59 år	9
60–69 år	11
70–79 år	9
80–89 år	7
90 år og eldre	2

Omkoding av fritekst

I enkelte spørsmål er svaralternativet «Annet» inkludert for å dekke eventuelle svar som faller utenfor de standardiserte svaralternativene. Når svaret til en respondent har blitt plassert i kategorien «Annet», har intervjueren notert stikkord om hva svaret var. Vi har gått gjennom de noterte fritekstsvarene, og vurdert om de likevel passer inn under et av de standardiserte svaralternativene.

På spørsmålet som handler om respondentenes hovedbeskjeftigelse, har vi vurdert at såpass mange fritekstsvar passer inn under de standardiserte svaralternativene at vi har kodet det om. Tabell 10 viser hvilke svaralternativ spørsmålet inneholdt, og hvilke fritekstsvar som har blitt flyttet over til disse etter vår vurdering. Raden for svaralternativet «Annet» viser også hvilke fritekstsvar som har blitt gjenværende, og ikke flyttet.

TABELL 10 Fritekstsvær på spørsmål om hovedbeskjeftigelse som har blitt flyttet fra «Annet» til andre svaralternativer.	
Svaralternativ	Flyttet over
Ansatt (gjelder også hvis du er sykemeldt eller i midlertidig permisjon)	«ansatt og selvstendig næringsdrivende», «ansatt og student», «ansatt og trygdemottaker», «daglig leder», «sykemeldt», «vikariat»
Selvstendig næringsdrivende	«pensjonist og selvstendig næringsdrivende», «freelance», «også selvstendig næringsdrivende»
På arbeidsmarkedstiltak	«arbeidsavklaring», «arbeidsavklaring og student», «Nav, praksis»
Arbeidsledig eller permittert	«arbeidssøker/ jobbsøker», «oppsagt»
Under utdanning	«elev», «lærling», «skole», «språkkurs», «student»
Pensjonist	
Trygdemottaker	«ufør» «Sykemeldt/trygda», «uførepensjonist»
Hjemmeværende	
Annet	«Forsvaret/ militæret/ førstegangstjeneste /vernepliktig», «friår», «usikker», «frivillig»
Ønsker ikke å oppgi	

Som vist i tabellen ovenfor har noen respondenter havnet i kategorien «Annet» selv om de er i arbeidsstyrken. Det gjelder til sammen 31 respondenter. Dette har medført at 31 respondenter i arbeidsstyrken ikke har fått spørsmål om behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet, siden dette spørsmålet bare ble stilt til respondenter som var plassert i svaralternativene «ansatt», «selvstendig næringsdrivende», «på arbeidsmarkedstiltak», «arbeidsledig eller permittert» og «under utdanning». Antallet respondenter som ble utelatt feilaktig fra spørsmålet, er ikke stort nok til at det skal ha gitt særlig utslag. Resultatene kunne maksimalt ha blitt endret med ett prosentpoeng (2 048 respondenter fikk spørsmålet).

Metodiske svakheter

Undersøkelsens metode for å måle en persons grunnleggende digitale ferdigheter er basert på spørsmål om hvor mye erfaring man har med ulike digitale oppgaver. Dette er en mindre komplisert og billigere metode enn å teste ferdigheter ved å la respondentene løse digitale oppgaver, slik som er gjort i PIAAC-undersøkelsen (Kompetanse Norge, 2020). Metoden som blir brukt i PIAAC-undersøkelsen, er imidlertid en mer presis måte å måle ferdigheter på, mens metoden bak undersøkelsen vår har noen mulige svakheter.

Metoden vi har brukt, er basert på en indeks som måler alle 41 ferdighetsmålene samlet (se mer informasjon i kapittel 1.2 i rapporten). I undersøkelsen utgjør hvert ferdighetsmål like mye når man skal regne ut ferdighetsnivå. Det gis altså ikke noen høyere skår om man mestrer digitale oppgaver som kan argumenteres er viktigere for grunnleggende digitale ferdigheter enn andre. For eksempel teller det like mye å kunne sende og motta e-post som å kunne bruke skylagringstjenester. Beregningen av ferdighetsnivå vil også bli sterkt påvirket av hvilke og hvor mange nye ferdighetsmål eller ferdighetsområder som blir tatt med i undersøkelsen, ettersom alle ferdighetsmålene teller likt. Alternativt kunne det vært brukt en mer kompleks modell som vektet ulike ferdighetsmål høyere enn andre, basert på teoretiske argumenter og empirisk analyse.

NIFU har gjennomført en faktoranalyse av spørsmålene som ble brukt til å måle grunnleggende digitale ferdigheter da Kompetanse Norge (2018) gjennomførte undersøkelsen i 2018 (faktoranalysen er upublisert). Den viste at spørsmålene, som var basert på ferdighetsmål, i hovedsak fungerte som ønsket, og at helheten av spørsmålene kan utgjøre en samlet kompetanse. Samtidig viste analysen at enkeltspørsmålene bidrar i ulik grad til å forklare digital kompetanse. Ved utvikling av undersøkelsen som denne undersøkelsen viser resultater fra, ble funn fra faktoranalysen brukt til å kvalitetssikre spørsmålene i spørreskjemaet. Spørsmål som analysen viste fungerte dårlig til å måle digital kompetanse, ble kuttet ut. Til tross for potensielle svakheter har vi valgt å beholde metoden vi måler grunnleggende digitale ferdigheter i befolkningen på. Det gjør at vi kan måle endring over tid, begrense kompleksitet og være innenfor budsjett.

En annen svakhet med metoden som NIFU fant, er at ferdighetsområdene ikke var godt nok operasjonalisert i spørreskjemaet under 2018-undersøkelsen til at det var hensiktsmessig å se på ferdighetsnivå per ferdighetsområde.

de (for eksempel hvor stor andel av befolkningen som var på nivå 3 – sterk bruker innen ferdighetsområdet «teknologisk selvhjelpenhet»). I 2020 har vi videreutviklet ferdighetsområdene basert på anbefalinger fra NIFU (se mer informasjon i vedlegg 2). Vi har ikke sett på befolkningens ferdighetsnivå per ferdighetsområde i denne rapporten, bortsett fra å se på erfaring innen sikkerhetsområdet og kategoriene som ble brukt i spørreskjemaet, men det skal være mulig for eventuelle senere analyser.

Referanser

Kompetanse Norge (2018). Grunnleggende digitale ferdigheter. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/grunnleggende-digital-ferdigheter/>

Kompetanse Norge (2020). PIAAC 2 – ny internasjonal undersøkelse av voksnes ferdigheter. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/statistikk-og-analyse-om-grunnleggende-ferdigheter/piaac/>

Statistisk sentralbyrå (2020a). Tabell 07459: Alders- og kjønnsfordeling i kommuner, fylker og hele landets befolkning (K). Hentet 24.08.20 fra <https://www.ssb.no/befolkning/statistikker/folkemengde>

Statistisk sentralbyrå (2020b). Tabell 09430: Utdanningsnivå, etter innvandringskategori, fagfelt, alder og kjønn. Hentet 24.08.20 fra <https://www.ssb.no/utdanning/statistikker/utniv>

Statistisk sentralbyrå (ingen dato). Standard for sentralitet. Hentet fra <https://www.ssb.no/klasse/klassifikasjoner/128>

Vedlegg 2 – Rammeverk for å måle digitale ferdigheter

Metodisk utvikling i Kompetanse Norges undersøkelse

Med dette dokumentet ønsker vi å vise utviklingen av rammeverket vi bruker i undersøkelsen av befolkningens digitale kompetanse og deltakelse som ble gjennomført i 2020, og de vurderingene Kompetanse Norge har gjort knyttet til dette. Dokumentet viser hvilket rammeverk som har blitt brukt i tidligere undersøkelser, og vi redegjør for utviklingen som er gjort i forbindelse med årets undersøkelse.

Først beskriver vi kort bakgrunnen og undersøkelsens opprinnelse i Danmark. Deretter kommer vi inn på de tidligere gjennomførte undersøkelsene i Norge. Til slutt redegjør vi for oppdraget i 2020 og den nye inndelingen i ferdighetsområder.

Bakgrunn

I 2007 fikk Kompetanse Norge (den gang Vox, heretter omtalt som Kompetanse Norge) gjennomført undersøkelsen *Borger og bruker – En analyse av den norske befolkningens digitale kompetanse* (Guthu og Gravdahl, 2008). Denne tok utgangspunkt i undersøkelsen Teknologisk Institut hadde gjennomført på vegne av IT- og Telestyrelsen i Danmark om kompetansen i den danske befolkningen.

Teknologisk Institut baserte sitt metodearbeid for definisjoner av og kompetanseområder for digital kompetanse på arbeid gjort av ETS (Educational Testing Service). Rapporten *Digital Transformation: A Framework for ICT Literacy* ble publisert av ETS (International ICT Literacy Panel, 2002). Den utgjorde grunnlaget for definisjoner og metodiske vurderinger Teknologisk Institut gjorde (Teknologisk Institut, 2007). De hentet sju hovedkomponenter fra ETS, som legger til grunn at digital kompetanse innebærer å kunne integrere kognitive og teknologiske ferdigheter. Teknologisk Institut la dessuten til hovedkomponenten «teknologisk selvhjulpen» i undersøkelsen. De begrunnet det med at selv vurderingen av digitale ferdigheter i spørreundersøkelsen er en indirekte vurdering. Komponentene «teknologisk selvhjulpen» skulle bidra til å vurdere om personen kunne løse teknologiske oppgaver som fulgte med bruk av ikt. I norsk oversettelse er de åtte komponentene omtalt som ikt-områder:

- definere informasjonsbehov
- (å kunne skaffe seg) adgang til informasjon
- håndtere informasjon
- integrere informasjon
- evaluere informasjon
- å skape ny informasjon
- kommunikasjon og formidling
- teknologisk selvhjulpen

Metoden innebar videre at de åtte områdene blir målt ved hjelp av spørsmål om hvor mye erfaring personer har med å utføre konkretiserte handlinger. Det innebar en antakelse om at hyppighet med å bruke ikt har sterk sammenheng med ferdigheter, og fungerer som indikator. Ved å spørre om erfaring ble det unngått at ferdighetsmålet baserte seg på en selv vurdering uten at det var et felles sammenligningsgrunnlag å vurdere ut fra. Kompetanseområdene utgjorde dermed et rammeverk for spørsmål om hvor mye erfaring man har med konkrete ikt-oppgaver.

Ferdighetsnivået for en person var et resultat av svarene på de samlede spørsmålene om erfaring. Nivåinndelingen mellom svak og middels ble satt til en ferdighetsskår på 40, og middels og sterk ble satt til 70 i den opprinnelige danske undersøkelsen. Valget av disse nivåene var basert på hvordan respondenter hadde svart, og hadde som mål å gi store nok grupper til å kunne undersøke egenskaper ved de ulike ferdighetsnivåene (Teknologisk Institut, 2007). Kompetanse Norge har valgt å videreføre disse nivågrensene, blant annet for å kunne måle endring over tid. I den opprinnelige danske undersøkelsen var det 34 spørsmål fordelt på de åtte kompetanseområdene.

Tidligere undersøkelser

FØRSTE UNDERSØKELSE I NORGE

Kompetanse Norge gjennomførte undersøkelsen for første gang i 2007, basert på den metoden som var utviklet av Teknologisk Institut (Guthu og Gravdahl, 2008). I den første norske undersøkelsen var det 34 ferdighetsmål/spørsmål fordelt på åtte ferdighetsområder:

- definere informasjonsbehov (ett spørsmål)
- adgang til informasjon (fem spørsmål)
- teknologisk selvhjulpen (seks spørsmål)
- håndtere informasjon (tre spørsmål)
- evaluere informasjon (ett spørsmål)
- integrere informasjon (seks spørsmål)
- kommunikasjon og formidling (elleve spørsmål)
- skape ny informasjon (ett spørsmål)

Områdene innebærer behandling av informasjon på ulike måter, og vektleggingen av «kommunikasjon og formidling» ser ut til å vise veien den digitale utviklingen tok, fra informasjonsteknologi til informasjons- og kommunikasjonsteknologi.

OPPFØLGINGSUNDERSØKELSE I 2010

I 2010 gjennomførte Kompetanse Norge undersøkelsen på nytt (Guthu og Lønvik, 2011). Ferdighetsområdet «evaluere informasjon» ble utvidet til «evaluere informasjon/nettrygghet». Antallet erfaringsspørsmål økte til 40 for at undersøkelsen skulle dekke flere aspekter av digitale ferdigheter og ny teknologi. Ferdighetsområdet «kommunikasjon og formidling» omfattet da 14 spørsmål, mens «teknologisk selvhjulpen» omfattet åtte spørsmål. Blant spørsmålene ble blant annet erfaring knyttet til sosiale medier, Skype og digital signatur (bank-id) lagt til, samt å koble mobiltelefon til internett.

NY UNDERSØKELSE I 2018

Etter åtte år, i 2018, ble undersøkelsen gjennomført igjen (Kompetanse Norge, 2018). I tillegg til ny teknologi og overgangen til smarttelefoner hadde blant annet *Digital agenda for Norge* kommet siden forrige undersøkelse. Dette medførte at digitalt førstevalg ble innført for norsk forvaltning (Kommunal og Moderniseringsdepartementet, 2018). Videre ble det nasjonale rammeverket for digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet fastsatt i 2012, og revidert i 2017 (Utdanningsdirektoratet, 2017). Basert på rammeverket ble læringsmål i grunnleggende digitale ferdigheter utviklet og revidert (Kompetanse Norge, 2020). Det nasjonale rammeverket er knyttet til skoleverket. Læringsmålene er et verktøy i opplæring for voksne i grunnleggende ferdigheter, og det er knyttet til voksne personer på ulike arenaer, arbeidsliv, samfunnsliv og opplæring, samt eksemplifiseringer fra hverdagslivet.

Under arbeidet med undersøkelsen i 2018 ble ferdighetsområdene vurdert og sett i sammenheng med de nyreviderte læringsmålene i grunnleggende digitale ferdigheter. Spørsmålene ble utformet og tilpasset med utgangspunkt i arbeidet som var gjort med revideringen av det nasjonale rammeverket for digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet og læringsmålene til Kompetanse Norge (Kompetanse Norge, 2020).

Læringsmålene har en tredelt inndeling med «bruk av ikt-systemer», «søking og utveksling av digital informasjon» og «produksjon og presentasjon av digital informasjon». Videre er disse områdene delt inn i tre ferdighetsnivåer

hver. Sikkerhet inngår i hvert av områdene gjennom forsvarlig bruk, digital dømmekraft og gode strategier for bruk. Selv om det har skjedd store endringer i hva digitale ferdigheter innebærer, og det til dels ble gjort endringer i hvilket kompetanseområde spørsmålene var plassert under, ble undersøkelsens åtte ferdighetsområder beholdt. Ferdighetsområdet «definere informasjonsbehov» ble imidlertid ikke brukt fordi det ikke ble plassert noen spørsmål innen området. Videre ble nettrygghet omdefinert til nettsikkerhet slik at ferdighetsområdet fikk det nye navnet «evaluere informasjon/nettsikkerhet».

Undersøkelsen hadde 41 spørsmål om erfaring med ikt-handlinger. Kompetanseområdet «teknologisk selvhjelpen» utgjorde 15 spørsmål, mens «evaluere informasjon/nettsikkerhet» hadde ni. «Kommunikasjon og formidling» utgjorde åtte spørsmål. De siste ni spørsmålene var fordelt på de resterende områdene knyttet til informasjon.

Oppdrag med metodevurdering i 2020

På oppdrag fra Kommunal- og moderniseringsdepartementet (KMD) gjennomførte NIFU i 2019 en analyse med formål å finne hensiktsmessige måter å måle befolkningens digitale deltakelse og kompetanse på (Daus m.fl., 2019). I anbefalingen gjør NIFU en vurdering av ulike eksisterende undersøkelser, deriblant undersøkelsene Kompetanse Norge hadde gjennomført. Gitt sannsynlig kostnadsgrense ble undersøkelsen vår anbefalt som en hensiktsmessig indikator på den voksne befolkningens digitale kompetanse og deltakelse. I 2020 fikk Kompetanse Norge i oppdrag fra KMD å gjennomføre en ny undersøkelse, basert på vurderingene fra NIFU.

Vurderingene til NIFU innebar blant annet å bearbeide rammeverket bak undersøkelsen. Ferdighetsområdene i undersøkelsen bygger, som omtalt over, på Teknologisk Instituts bearbeiding av et rammeverk fra ETS. I tilknytning til undersøkelsen i 2018 ble ferdighetsområdene vurdert mot læringsmål i grunnleggende ferdigheter, som utgjør et nasjonalt utviklede verktøy knyttet til voksne. NIFU så i sitt arbeid på rammeverket for grunnleggende digitale ferdigheter fra Utdanningsdirektoratet, som ligger til grunn for læringsmålene. I tillegg så NIFU på Digital Competence Framework for Citizens (DigComp). DigComp har blitt utviklet av Europakommisjonen, som et rammeverk for alle nivåer av digital kompetanse (Europakommisjonen, 2018). NIFU konkluderer med at DigComp-rammeverket er mest hensiktsmessig. De begrunner det med at rammeverket er jevnlig videreutviklet, rettet mot hele befolkningen og bredt nok for mange av nåtidens viktige digitale aspekter.

REVIDERING AV FERDIGHETSOMRÅDENE I UNDERSØKELSEN

Ferdighetsområdene var opprinnelig laget for å ha lengre holdbarhet enn de konkrete spørsmålene. For undersøkelsen i 2020 har vi imidlertid gjort enkelte mindre endringer i beskrivelsene for å tilpasse til den digitale utviklingen i samfunnet, og for å følge anbefalinger fra NIFU. De digitale endringene i samfunnet gjør at enkelte av de opprinnelige ferdighetsområdene er blitt mindre aktuelle. I arbeidet med revidering har vi sett på læringsmålene i digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet, samt DigComp, slik NIFU har anbefalt (Kompetanse Norge, 2020; Europakommisjonen, 2018)

DigComp er delt inn i følgende områder:

- information and data literacy
- communication and collaboration
- digital content creation
- safety
- problem solving

Læringsmålene for digitale ferdigheter inneholder følgende tre områder, med sikkerhet inkludert i hver av disse:

- bruke og forstå
- søke og samhandle
- produksjon og presentasjon av digital informasjon

De to rammeverkene inneholder tilsvarende områder og ferdigheter. Å samhandle tilsvarer «communication and collaboration». Å bruke og forstå omfatter «data literacy» og «problem solving» innenfor et grunnleggende nivå. Å

søke tilsvarer «information literacy». Produksjon og presentasjon av digital informasjon tilsvarer «digital content creation». I revideringen har vi valgt å ta utgangspunkt i læringsmålene, som er knyttet til det grunnleggende nivået som undersøkelsen vår forsøker å måle.

2020-undersøkelsen har tatt utgangspunkt i fire ferdighetsområder, hvor nettsikkerhet inngår som del i hver av de fire områdene. Flere av de tidligere åtte områdene er nå slått sammen. De fire ferdighetsområdene er som følger (med de opprinnelige åtte områdene i parentes):

- behandle informasjon og søke (å definere informasjonsbehov, tilgang til informasjon, håndtere informasjon og evaluere informasjon)
- bruke og forstå (teknologisk selvhjulpen)
- samhandle (kommunikasjon)
- produksjon og presentasjon (skape ny informasjon, integrere informasjon og formidling)

Referanser

- Europakommisjonen. (2018) DigComp. Digital Competence Framework for citizens. Hentet fra <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/project-background>
- Daus, S., Fevolden, A. M., Østby, M. N. og Mark, M. S. (2019). *Indikatorer for digital deltakelse og kompetanse i den voksne befolkningen* (NIFU arbeidsnotat 2019:8). Hentet fra <https://nifu.brage.unit.no/nifu-xmlui/handle/11250/2595320>
- Guthu, L., og Gravdahl, B. (2008). *Borger og bruker. En analyse av den norske befolknings digitale kompetanse*. Oslo: Vox. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/publikasjoner/Borger-og-bruiker/>
- Guthu, L., og Lønvik, K. (2011). *Fremdeles mange som står igjen. Digital kompetanse i befolkningen*. Oslo: Vox. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/publikasjoner/Fremdeles-mange-som-star-igjen/>
- Kompetanse Norge. (2018). Grunnleggende digitale ferdigheter. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/statistikk-og-analyse/grunnleggende-digital-ferdigheter/>
- Kompetanse Norge. (2020). Ressurser for å gi voksne opplæring i digitale ferdigheter. Hentet fra <https://www.kompetansenorge.no/Grunnleggende-ferdigheter/Digitale-ferdigheter/#ob=4125>
- Kommunal og moderniseringsdepartementet. (2018). Digitaliseringsrundskrivet. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumentarkiv/regjeringen-solberg/andre-dokumenter/kmd/2018/digitaliseringsrundskrivet/id2623277/>
- International ICT Literacy Panel. (2002). *Digital Transformation: A Framework for ICT Literacy*. ETS. Hentet fra https://www.ets.org/research/policy_research_reports/publications/report/2002/cjik
- Teknologisk Institut. (2007). *Borgerpolitikk for IKT-færdigheder. Metodenotat og spørgeskema*. Hentet fra <https://www.ft.dk/samling/20061/almdel/uv/bilag/143/362966.pdf>
- Utdanningsdepartementet. (2017). Rammeverk for grunnleggende ferdigheter. Hentet fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeverk/rammeverk-for-grunnleggende-ferdigheter/>

Vedlegg 3 – Spørreskjema

Hei, mitt navn er og jeg ringer fra Ipsos i Oslo. Vi gjennomfører en undersøkelse om bruk av internett og digitale verktøy – som pc, mac, nettbrett, mobil eller tilsvarende utstyr – på oppdrag fra Kompetanse Norge, et direktorat under Kunnskapsdepartementet. Vi skulle gjerne stilt spørsmål til den (LES SAKTE) som sist hadde fødselsdag her i husstanden, regnet fra i dag og som er 16 år eller eldre. Formålet med undersøkelsen er å få kunnskap om befolkningens digitale ferdigheter og digitale deltakelse.

Intervjuet tar ca. 13 minutter.

Det er viktig for undersøkelsen at vi får hele den norske befolkningen over 16 år representert i undersøkelsen. Det har ingen betydning om du har stor eller liten erfaring med internett og digitale verktøy. Vi er interessert i å snakke med alle.

Svarene vil bli behandlet konfidensielt, slik at ingen kan knytte navnet ditt til svarene som gis. Du er tilfeldig trukket ut på ditt telefonnummer.

Før vi starter vil jeg gjerne informere om at din deltakelse selvsagt er frivillig og at du kan endre mening når du måtte ønske.

Er dette i orden slik at vi kan fortsette intervjuet?

OM NØDVENDIG:

Ønsker du å lese gjennom vår personvernerklæring på forhånd kan denne leses på følgende side

[\[https://www.ipsos.com/nb-no/personvern-og-datasikkerhet\]](https://www.ipsos.com/nb-no/personvern-og-datasikkerhet)

1. Ja
2. Nei

HVIS VEDKOMMENDE ER UNDER 16 ÅR AVSLUTTES INTERVJUET

Først vil jeg gjerne registrere noen bakgrunnsopplysninger om deg.

Kjønn

REGISTRER

1. Mann
2. Kvinne

[\[PROG: ALLOW 16+ AGE RANGE 16:110\]](#)

QAlder. Hva er din alder?

NOTER ANTALL ÅR _____

-110. VET IKKE/VIL IKKE OPPGI

Qpost. Stemmer det at ditt postnummer er ...

Noter postnr. _____

Qutdanning.

Hva er din høyeste fullførte utdanning hittil?

1. Ingen fullført utdanning
2. Fullført grunnskole
3. Fullført videregående skole, allmenne fag/studieforberedende
4. Fullført videregående skole, yrkesfag
5. Fullført fagskole
6. Fullført høyskole og/eller universitet, inntil 4 år

7. Fullført høyskole og/eller universitet, mer enn 4 år
8. Annet
9. Ønsker ikke å oppgi

Qhovedbeskjeftigelse.

Hva beskriver best din situasjon i dag? Er du...

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP KODE 1:8

1. Ansatt (gjelder også hvis du er sykemeldt eller i midlertidig permisjon)
2. Selvstendig næringsdrivende
3. På arbeidsmarkedstiltak
4. Arbeidsledig eller permittert
5. Under utdanning
6. Pensjonist
7. Trygdemottaker
8. Hjemmeværende
9. Annet, noter: [PROG: OPEN ROW]
10. Ønsker ikke å oppgi

Qarbeid2020.

[ONLY ASK IF Qhovedbeskjeftigelse.=CODE 3:5]

Har du tidligere i år i hovedsak vært «ansatt», «selvstendig næringsdrivende» eller ingen av disse?

INTERVIEWER INSTRUCTION IKKE LES OPP

1. Ja, ansatt
2. Ja, selvstendig næringsdrivende
3. Nei, ingen av disse
4. Ønsker ikke å oppgi

SECTION 1: "DEL 1"

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP

Nå vil jeg spørre deg litt om din bruk av digitale verktøy og internett. Med digitale verktøy mener vi i denne undersøkelsen pc, mac, nettbrett, mobil eller tilsvarende utstyr.

Q1.

[PROG: MA, RANDOMISE CODES]

PROG: IF Q1=CODE 5 GO TO Q6

Bruker du...

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP

1. datamaskin, som her omfatter pc eller mac
2. smarttelefon (mobil som har tilgang til internett)
3. nettbrett
4. internett
5. ingen av disse [EXCLUSIVE, ANCHOR]

Q5.

[PROG: SA, ONLY ASK IF Q1= CODE 4]

Omtrent hvor ofte bruker du internett, uavhengig av hvilke digitale verktøy?

RESPONDENT INSTRUCTION: Med digitale verktøy mener vi i denne undersøkelsen pc, mac, nettbrett, mobil eller tilsvarende utstyr.

INTERVIEWER INSTRUCTION IKKE LES OPP

1. Daglig
2. Ukentlig
3. Månedlig
4. Sjeldnere enn månedlig
5. Vet ikke

Q6.

[PROG: MA, RANDOMIZE ROWS, ONLY ASK IF Q1=CODE 4 NOT SELECTED]

Hvorfor bruker du ikke internett?

RESPONDENT INSTRUCTION: Flere svar mulig

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP KODE 1:7

1. Jeg mangler kompetanse
2. Jeg mangler utstyr
3. Økonomiske årsaker
4. Jeg har ikke behov eller interesse
5. Andre utfører oppgaver på internett for meg
6. Av hensyn til sikkerhet eller personvern
7. Jeg synes internett virker skummelt
8. Annet: _____ [PROG: OPEN ROW]
9. Vet ikke [EXCLUSIVE, ANCHOR]

Q8.

[PROG: SA, ONLY ASK IF Qhovedbeskjeftigelse.=CODE 1:2 OR Qarbeid2020.= CODE 1:2]

Tenk på den siste jobben din, dvs. den du har nå eller den siste du har hatt. I hvor stor grad krever arbeidsoppgavene dine i den siste jobben din bruk av digitale verktøy og internett?

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP KODE 1:4

1. I stor grad
2. I noen grad
3. I liten grad
4. Ikke i det hele tatt
5. Vet ikke

PROG: IF Q1=CODE 5 SKIP TO SECTION 3

SECTION 2: «DEL 2»

INTERVIEWER INSTRUCTION

Minn om spørsmål midt i batteriet, eller om det er behov for det.

Skala gjentas dersom det er behov for det.

«Vet ikke» er et alternativ, som ikke leses opp.

Les opp kategorinavnet (ikke nr.) for hver kategori.

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP:

Nå kommer flere kategorier med spørsmål om hvor mye erfaring du har med digitale oppgaver, verktøy og tjenester.

Du kan benytte svaralternativene:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q9_1.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

ONLY ASK IF Q1= CODE 2 SELECTED

Kategori 1: Nå kommer først spørsmål om mobiltelefon.

Hvor mye erfaring har du med ...

ROW:

1. å koble deg til eller fra internett på mobiltelefonen via wifi eller mobilnett
2. å vurdere mengden mobildata ved bruk av ulike tjenester
3. å betale for varer og tjenester med mobilen
4. å strøomme musikk, radio, lydbok eller film via mobilen

COLUMN:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (INTERVIEWER INSTRUCTION IKKE LES OPP :)

PROG: IF Q1=CODE 4 IS NOT SELECTED AND ONLY ONE OF CODES Q1=1, 2 OR 3 IS SELECTED, SKIP TO Q9_6

PROG INFO SCREEN:

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP:

I de neste kategoriene er det ikke viktig hvilket digitalt verktøy du bruker

Q9_2.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

Kategori 2: Innhente og –vurdere informasjon på internett:**Hvor mye erfaring har du med ...**

ROW:

1. å finne informasjon etter behov ved bruk av søkemotorer
2. å **bruke kildekritikk** når du leser nyhetssaker og ulike medier på nett
3. å få oversikt og kunne navigere på en hjemmeside
4. å finne bestemt informasjon du trenger på offentlige nettsider
5. å velge gode søkeord og vurdere treffene ut fra hva du søkte etter
6. å **vurdere** hva slags informasjon det er **trygt å legge ut** på sosiale medier, chatterom og andre nettsteder

COLUMN:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q9_3.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

Kategori 3: E-post**Hvor mye erfaring har du med ...**

ROW:

1. å sende eller motta e-post
2. å sende dokumenter/bilder som vedlegg til e-post
3. å kjenne igjen forsøk på nettsvindel eller phishing/digital snoking

COLUMN:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q9_4.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

Kategori 4. Netthandel og –betaling**Hvor mye erfaring har du med ...**

ROW:

1. å bruke sikkerhetsregler ved kjøp av varer og tjenester på internett
2. å taste inn og endre opplysninger i ulike nett-skjema
3. å gjenkjenne sikre sider på internett ved å se etter hengelås-symbol
4. å bruke 2-trinns bekreftelse ved pålogging og digital id
5. å bestille tjenester eller varer

COLUMN:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q9_5.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

Kategori 5: Sosiale medier

Hvor mye erfaring har du med ...**ROW:**

1. å bruke kommunikasjons tjenester via internett, for eksempel chat, Zoom, Skype eller Twitter
2. å være **kritisk til hva du publiserer** og ikke på internett og sosiale medier for å unngå trakassering, uthenging eller mobbing
3. å be om tillatelse fra venner og bekjente til å legge ut bilder eller informasjon om dem
4. å publisere et innlegg på sosiale medier
5. å opprette egne brukerprofiler på sosiale medier eller ved netthandel
6. å **vurdere innstillinger** på egne profiler for å **ivareta sikkerhet** ved deling og publisering på sosiale medier
7. å delta i nettbaserte samarbeids- og prosjektgrupper i jobb eller fritid
8. å slå av og på sikkerhetsfunksjoner i sosiale medier og apper etter behov, for eksempel sporing/oppgi sted eller deling av innhold

COLUMN:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q9_6.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

Kategori 6: Programvare**Hvor mye erfaring har du med ...****ROW:**

1. å vurdere betingelser og tillatelser før du installerer programmer eller apper
2. å installere og fjerne apper eller programmer
3. å bruke berøringsskjerm med ikoner
4. å åpne programmer eller apper
5. å endre enkle innstillinger som lyd, skriftstørrelse o.l. etter behov
6. å bruke ekstern lagring, som ekstern harddisk eller skylagring
7. å overføre filer fra en enhet til en annen, for eksempel fra mobil eller kamera til en datamaskin
8. å lage unike passord til ulike brukerkontoer
9. å bruke betalingsautomater for å kjøpe varer eller tjenester, for eksempel i butikker, på spisesteder eller ved billettkjøp
10. å oppdatere apper eller programmer

COLUMN:

1. Mye erfaring
2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q9_7.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW, RANDOMIZE ROWS

Kategori 7: Tekst- og tallbehandling**Hvor mye erfaring har du med ...****ROW:**

1. å skrive, redigere og flytte tekst i dokumenter
2. å kunne sette inn bilder eller symboler i forskjellige typer dokumenter
3. å bruke et verktøy til å gjøre en presentasjon, for eksempel PowerPoint, Prezi eller Google Slide
4. å gi meningsbærende filnavn for å finne igjen og organisere dokumenter og filer
5. å legge inn tall og bruke enkle funksjoner i regneark

COLMN:

1. Mye erfaring

2. Noe erfaring
3. Lite erfaring
4. Ingen erfaring
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

SECTION 3 «DEL 3»

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP

Videre vil vi gjerne vite litt mer om din interesse for digitale verktøy og tjenester.

Q11.

PROG: PROGRESSIVE GRID; SA PER ROW,

ONLY SHOW ROW 2 IF Qhovedbeskjeftigelse. = CODE 1:5

I hvilken grad...

ROW:

1. opplever du i DAGLIGLIVET et behov for å styrke dine digitale ferdigheter?
2. opplever du et behov for å styrke dine digitale ferdigheter i tilknytning til ARBEIDSLIVET?

COLUMN:

1. I stor grad
2. I noen grad
3. I liten grad
4. Ikke i det hele tatt
5. Vet ikke (IKKE LES OPP)

Q12.

PROG: MA, RANDOMIZE CODES

Hvordan ønsker du å utvikle dine digitale ferdigheter? Vil det være ved hjelp av...

RESPONDENT INSTRUCTION Flere svar mulig

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP 1:10

1. Å prøve deg fram på egenhånd
2. Å lese brukermanualer eller se videoforklaringer
3. Veiledning av familie eller bekjente
4. Veiledning av kollegaer
5. Brukerstøtte fra leverandør
6. Kurs på internett, som nettbasert opplæring
7. Opplæring på skole eller utdanningssted
8. Kurs tilbudt av arbeidsgiver
9. Kurs tilbudt av frivillige organisasjoner
10. Kurs tilbudt eller finansiert av det offentlige
11. Ønsker ikke å utvikle ferdighetene [EXCLUSIVE, ANCHOR]
12. Andre måter : _____ [PROG: OPEN ROW, ANCHOR]
13. Vet ikke [EXCLUSIVE, ANCHOR]

Q13.

PROG: SA, ONLY ASK IF Q12= CODE 1:10 OR CODE 12:13

Er du villig til å betale selv for opplæring for å utvikle dine digitale ferdigheter?

1. Ja
2. Nei
3. Vet ikke

Q14.

PROG: MA, RANDOMIZE ROWS, ONLY ASK IF Q12=6:10

Hvor ønsker du at kurstilbud fra det offentlige skal være tilgjengelig?

RESPONDENT INSTRUCTION Flere svar mulig

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP 1:7

1. på voksenopplæringen
2. på skoler, i form av foreldrekurs
3. hos frivillige organisasjoner, som frivillighetssentral, seniornett, studieforbund eller liknende
4. på din nåværende eller kommende arbeidsplass

5. på kurs gjennom Nav
6. på biblioteket
7. på internett, som nettbasert opplæring
8. annet : _____ [PROG: OPEN ROW, ANCHOR]
9. ikke interessert [EXCLUSIVE, ANCHOR]
10. vet ikke [EXCLUSIVE, ANCHOR]

Q15.

PROG: MA, RANDOMIZE ROWS

Hva er hindringer for at du kan bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester?

RESPONDENT INSTRUCTION Flere svar mulig

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP 1:11

1. For lite tid
2. For liten interesse for å bli bedre
3. For lite kunnskap om digitale verktøy og tjenester
4. Mangel på tilgang til de digitale verktøy og tjenester du trenger
5. For store økonomiske kostnader
6. Mangel på utdannings- eller kurstilbud
7. Mangel på veiledning fra kollegaer, familie, lærere eller andre
8. Har familie eller venner som utfører digital bruk for deg
9. Mangel på løsninger som er universelt utformet
10. Mangel på opplæringstilbud i hjelpemidler eller spesialinnstillinger for personer med funksjonsnedsettelse
11. For vanskelig eller teknisk språk
12. Annet : _____ [PROG: OPEN ROW, ANCHOR]
13. Vet ikke [EXCLUSIVE, ANCHOR]
14. Ingen hindringer [EXCLUSIVE, ANCHOR]

18a.

PROG SA

Hvordan har behovet ditt for digitale ferdigheter endret seg som følger av korona-situasjonen? Har behovet blitt ...

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP 1:5

1. Mye større
2. Litt større
3. Litt mindre
4. Mye mindre
5. Ingen endring fra tidligere
6. Vet ikke

18b.

PROG SA, ONLY ASK IF Q18a=CODE 1:2

Har du fått dekket behovet ditt for å utvikle digitale ferdigheter under korona-situasjonen?

INTERVIEWER INSTRUCTION IKKE LES OPP

1. Ja
2. Nei
3. Vet ikke

SECTION 4: «DEL 4»

INTERVIEWER INSTRUCTION LES OPP:

Til slutt ønsker vi enkelte opplysninger om deg selv.**Q20.**

PROG: SA

Hva er husstandens samlede bruttoinntekt?

RESPONDENT INSTRUCTION: Med bruttoinntekt menes inntekt FØR fradrag og skatt er trukket fra.

1. Inntil kr 300.000
2. Kr. 300.-499.999
3. Kr. 500.-799.999
4. Kr. 800.-999.999
5. Kr. 1.000.-1.499.000

6. Over 1.500.000
7. Vil ikke oppgi
8. Vet ikke

Q21.

PROG SA,

ONLY ASK IF Qhovedbeskjeftigelse. = CODE 3:4 OR 6:8

Hvor lenge siden er det du var i arbeid eller under utdanning?

INTERVIEWER INSTRUCTION: IKKE LES OPP

1. Mindre enn to måneder
2. To måneder eller mer
3. Seks måneder eller mer
4. To år eller mer
5. Fem år eller mer
6. Vet ikke/Ønsker ikke å oppgi
7. IKKE AKTUELT (er i arbeid/under utdanning)

Q22a.

Er du født i eller utenfor Norge?

INTERVIEWER INSTRUCTION IKKE LES OPP

1. Født i Norge
2. Født utenfor Norge
3. Vet ikke/Ønsker ikke å oppgi

Q22b.

PROG SA,

ONLY ASK IF Q22a = CODE 2

Er begge foreldrene dine født utenfor Norge?

INTERVIEWER INSTRUCTION IKKE LES OPP

1. Ja
2. Nei
3. Vet ikke/Ønsker ikke å oppgi

Qkontakt.

PROG SA

Kan Kompetanse Norge kontakte deg senere hvis de ønsker å stille deg flere spørsmål om din bruk av internett og digitale verktøy?

1. Ja
2. Nei

Qkontakt_info

PROG OPEN END, 4 ROWS

I tråd med personvernforordningen (GDPR) vil vi håndtere og behandle all identifiserende informasjon på en trygg måte. Ved å oppgi ditt navn og kontakthinformatjon samtykker du til å kunne bli kontaktet av Kompetanse Norge ved spørsmål om bruk av internett og digitale verktøy, og at Ipsos deler din kontakthinformatjon med Kompetanse Norge. Din kontakthinformatjon vil ikke bli benyttet av andre enn Kompetanse Norge og vil ikke deles med andre.

Hva er ditt navn og kontakthinformatjon?

ONLY ASK IF Qkontakt = CODE 1

ROW 1:2 AND 3 OR 4 REQUIRED

INTERVIEWER INSTRUCTION noter kontakthinformatjon (navn og enten e-post eller telefonnummer.)

1. Fornavn: _____ [PROG: ON ROW]
2. Etternavn: _____ [PROG: OPEN ROW]
3. E-post: _____ [PROG: OPEN ROW]
4. Telefonnr: _____ [PROG: OPEN ROW]

PROG INFO SCREEN

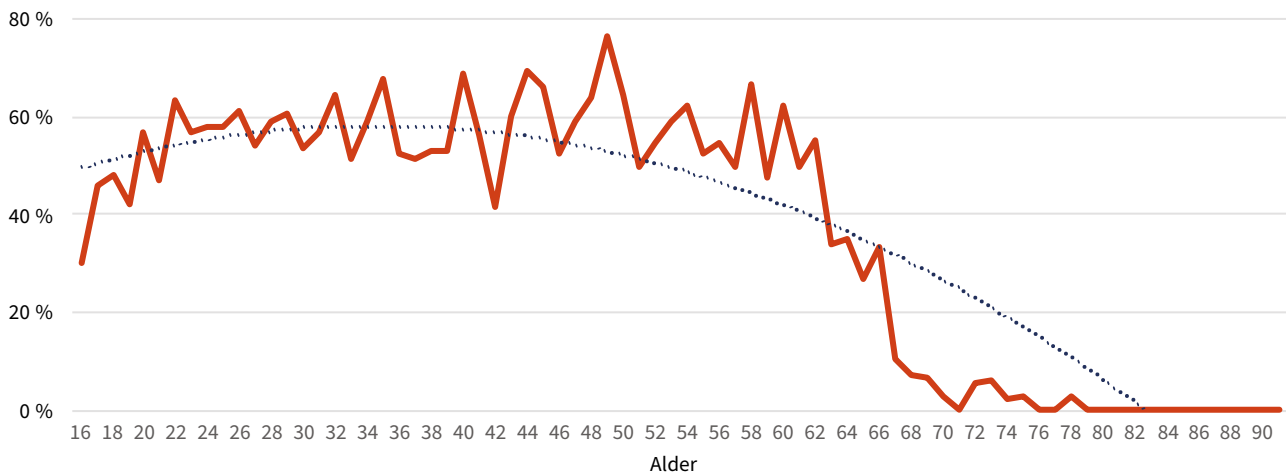
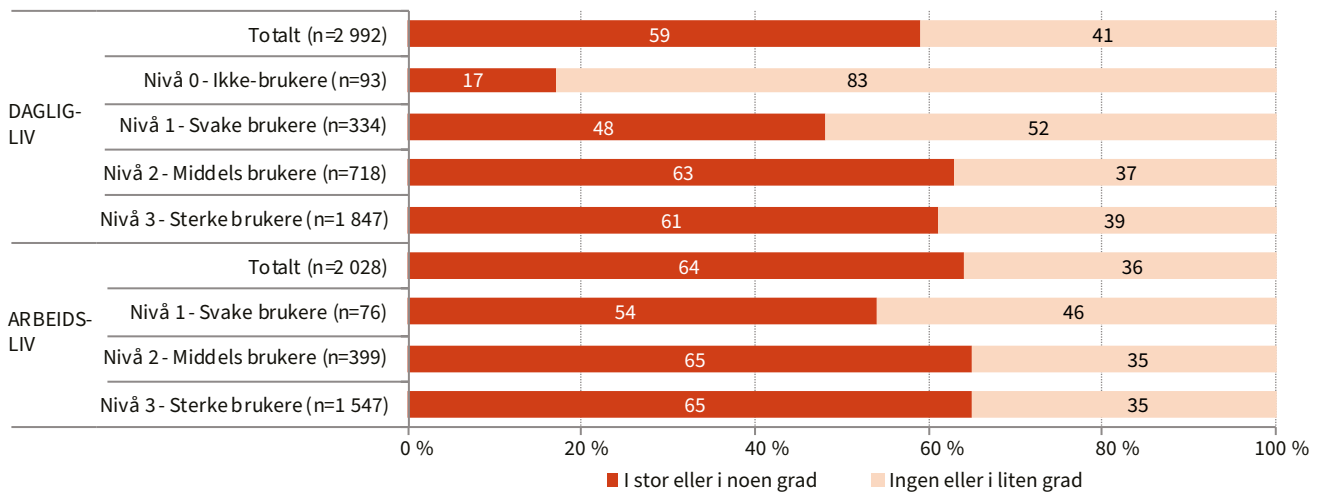
Tusen takk for at du tok deg tid til å svare på undersøkelsen!

Vedlegg 4 – Tabeller og figurer

TABELL 1 Befolkningens erfaring med digitale oppgaver*. Prosent. n=3 004						
BRUK AV SMARTTELEFON	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Koble til eller fra internett på mobiltelefonen via wifi eller mobilnett	8	4	5	12	70	0
Vurdere mengden mobildata ved bruk av ulike tjenester	8	12	22	29	27	2
Betale for varer og tjenester med mobilen	8	9	12	23	47	0
Strømme musikk, radio, lydbok eller film via mobilen	8	16	13	16	47	0
INNHELTE OG VURDERE INFORMASJON PÅ INTERNETT	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Finne informasjon etter behov ved bruk av søkemotorer	4	2	5	19	70	0
Bruke kildekritikk når du leser nyhetssaker og ulike medier på nett	4	7	16	30	42	1
Få oversikt og kunne navigere på en hjemmeside	4	3	8	24	62	0
Finne bestemt informasjon du trenger på offentlige nettsider	4	2	7	31	55	0
Velge gode søkeord og vurdere treffene ut fra hva du søkte etter	4	2	8	28	57	0
Vurdere hva slags informasjon det er trygt å legge ut på sosiale medier, chatterom og andre nettsteder	4	9	11	23	51	1
BRUK AV E-POST	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Sende eller motta e-post	4	1	5	13	77	0
Sende dokumenter/bilder som vedlegg til e-post	4	5	8	17	65	0
Kjenne igjen forsøk på nettsvindel eller phishing/digital snoking	4	9	16	30	40	1
NETTHANDEL OG -BETALING	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Bruke sikkerhetsregler ved kjøp av varer og tjenester på internett	4	10	13	30	39	2
Taste inn og endre opplysninger i ulike nettskjema	4	9	14	29	43	1
Gjenkjenne sikre sider på internett ved å se etter hengelås-symbol	4	15	18	27	35	1
Bruke 2-trinns bekreftelse ved pålogging og digital id	4	7	7	22	58	1
Bestille tjenester eller varer	4	8	10	26	52	0

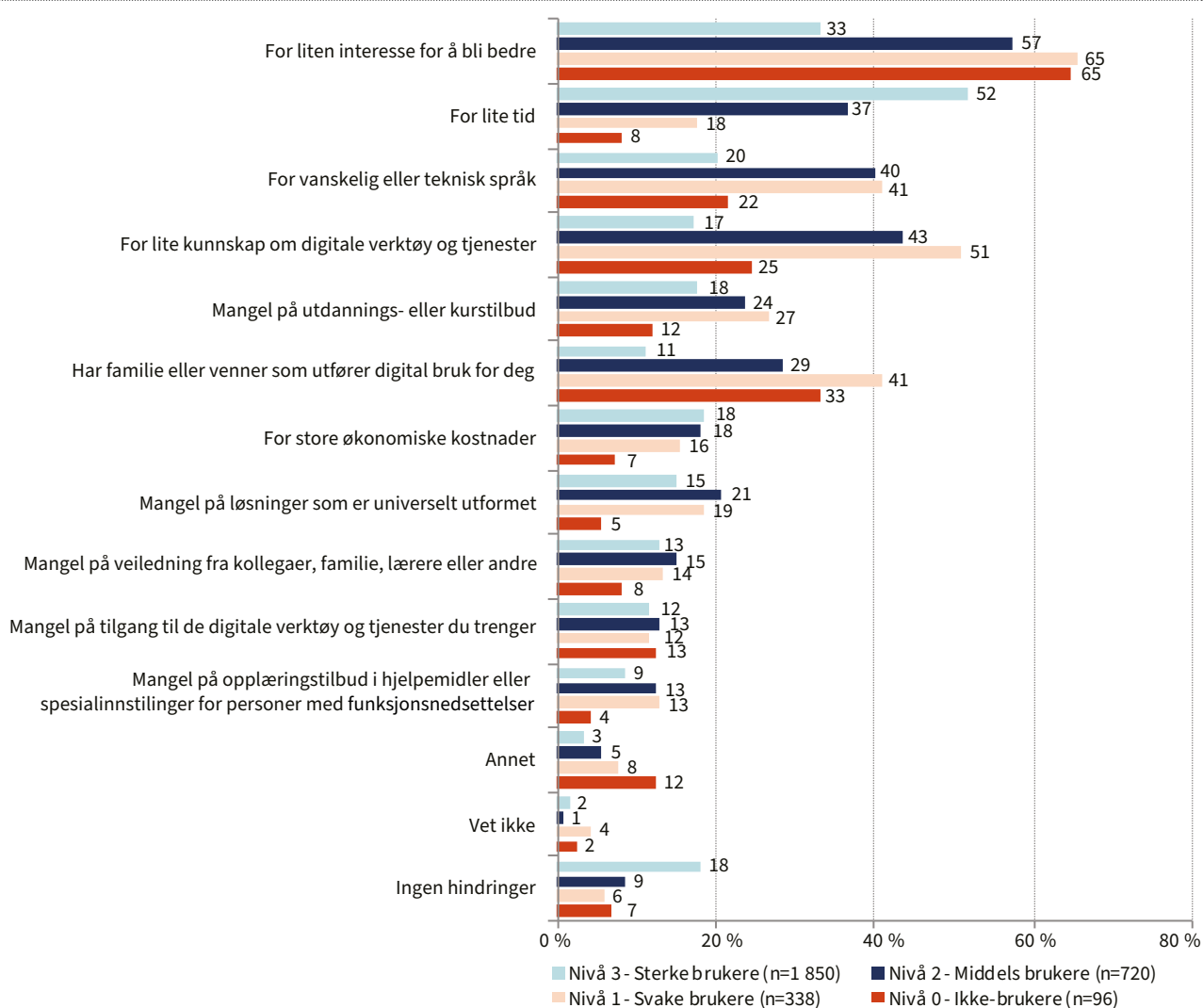
SOSIALE MEDIER	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Bruke kommunikasjons tjenester via internett, for eksempel chat, Zoom, Skype eller Twitter	4	13	14	24	44	0
Være kritisk til hva du publiserer og ikke på internett og sosiale medier for å unngå trakassering, uthenging eller mobbing	4	12	9	15	58	2
Be om tillatelse fra venner og bekjente til å legge ut bilder eller informasjon om dem	4	20	16	19	38	2
Publisere et innlegg på sosiale medier	4	14	18	25	38	0
Opprette egne brukerprofiler på sosiale medier eller ved netthandel	4	13	15	24	43	0
Vurdere innstillinger på egne profiler for å ivareta sikkerhet ved deling og publisering på sosiale medier	4	13	14	28	39	1
Delta i nettbaserte samarbeids- og prosjektgrupper i jobb eller fritid	4	20	21	26	29	0
Slå av og på sikkerhetsfunksjoner i sosiale medier og apper etter behov, for eksempel sporing/oppgi sted eller deling av innhold	4	16	21	29	29	1
BRUK AV PROGRAMVARE	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Vurdere betingelser og tillatelser før du installerer programmer eller apper	3	12	24	36	24	1
Installere og fjerne apper eller programmer	3	9	10	22	55	0
Bruke berøringsskjerm med ikoner	3	6	8	18	64	1
Åpne programmer eller apper	3	5	7	19	66	0
Endre enkle innstillinger som lyd, skriftstørrelse o.l. etter behov	3	4	7	23	63	0
Bruke ekstern lagring, som ekstern harddisk eller skylagring	3	15	16	25	41	0
Overføre filer fra en enhet til en annen, for eksempel fra mobil eller kamera til en datamaskin	3	11	13	27	45	0
Lage unike passord til ulike brukerkontoer	3	7	20	30	40	0
Bruke betalingsautomater for å kjøpe varer eller tjenester, for eksempel i butikker, på spisesteder eller ved billett kjøp	3	6	9	22	60	0
Oppdatere apper eller programmer	3	9	11	23	54	0
TEKST- OG TALLBEHANDLING	Ikke-brukere	Ingen erfaring	Lite erfaring	Noe erfaring	Mye erfaring	Vet ikke
Skrive, redigere og flytte tekst i dokumenter	3	9	11	20	57	0
Kunne sette inn bilder eller symboler i forskjellige typer dokumenter	3	10	12	26	49	0
Bruke et verktøy til å gjøre en presentasjon, for eksempel PowerPoint, Prezi eller Google Slide	3	18	18	22	39	0
Gi meningsbærende filnavn for å finne igjen og organisere dokumenter og filer	3	11	15	23	48	0
Legge inn tall og bruke enkle funksjoner i regneark	3	14	20	25	38	0

*Ikke-brukere er respondenter som har svart at de ikke bruker internett og digitale verktøy. De har ikke fått spørsmålene som tabellen viser resultater fra, men er inkludert for å vise fordeling på befolkningsutvalget totalt. Fullstendig spørreskjema ligger i vedlegg 3.

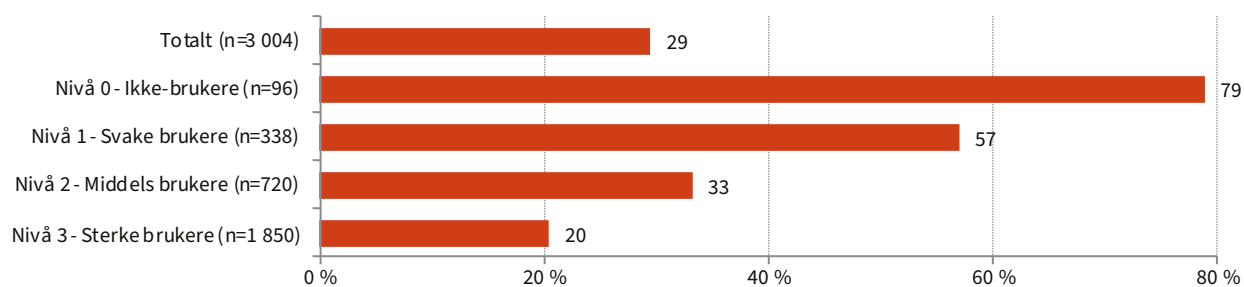
FIGUR 1 Sammenhengen mellom alder og opplevd behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidslivet i stor eller i noen grad. Prosent. n=2 048**FIGUR 2** Behov for å styrke digitale ferdigheter i dagligliv og arbeidsliv*, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.

*Spørsmål om behov for å styrke digitale ferdigheter i tilknytning til arbeidsliv er kun stilt til personer i arbeidsstyrken (se spørreskjema i vedlegg 3). Det er et såpass lavt antall ikke-brukere i arbeidsstyrken at de er utelatt fra delen av figuren som viser behov i tilknytning til arbeidsliv. Respondenter som svarte «vet ikke» er utelatt fra figuren.

FIGUR 3 Hindringer for å bli bedre til å bruke digitale verktøy og tjenester (flervalg), fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.



FIGUR 4 Andel som ikke ønsker å delta på kurs for å utvikle digitale ferdigheter, fordelt på nivå på grunnleggende digitale ferdigheter. Prosent.





Karl Johans gate 7. Postboks 236 Sentrum, 0103 Oslo
Telefon: 23 38 13 00

kompetansenorge.no
postmottak@kompetansenorge.no

