

# DN Debatt. "Det digitala paradigmskiftet kräver ny ekonomisk politik"

PUBLICERAD 00:00



Fördelningspolitiken riskerar att prioritera fel saker. Mer jämlik tillgång till virtuell verklighet kanske blir viktigare än fördelning av inkomster i den fysiska verkligheten, skriver artikelförfattarna. Foto: Gorm Kallestad/TT

Sveriges ekonomiska politik tappar kontakt med verkligheten. Ett omfattande skifte sker till digital konsumtion och produktion. Den förblir osynlig i statistiken om tillväxt, levnadsstandard och jämlikhet. Därför kommer skatte- och fördelningspolitiken att slå allt mer slint. Penningpolitiken kan ge upphov till nya finansiella kriser. Nu behöver regering och Riksbanken förklara hur de beaktar den ekonomiska politikens allt större döda vinkel och hur de tänker komma ikapp den digitala verkligheten.

Fem och en halv timmar per dag och person tillbringas digitalt enligt en amerikansk undersökning. I Sverige sker digital konsumtion i snitt tre och en halv timmar per dag bland unga, och mer än två timmar för hela befolkningen, enligt [Nordicoms mediebarometer](#). På fem år har nästan alla utrustat sig med smartphones. I snitt kollar man den 221 gånger per dag.

ANNONS:

**Teknikskiften skapar ofta** synvillor om ekonomisk utveckling. När till exempel tvättmaskiner spreds på 1950-talet användes mycket av tidsbesparingen till att kvinnor sökte avlönat arbete. Det blev 1950- och 1960-talens tillväxtboom som syntes i ekonomisk statistik trots att den delvis bara ersatte hushållsproduktion som inte syns i statistiken. Även digitaliseringens första väg fram till millennieskiftet höjde tillväxtsiffrorna, möjligen överdrivet mycket. Förbättringar i mobiltelefonernas hårdvara tillskrevs närmast orimliga BNP-ökningar.

I dagens andra digitaliseringsväg sker det omvända. Nu förbättras mjukvaran snabbt, men underskattas i statistiken. Ett exempel är appen Waze som visar köer på vägarna baserad på information som delas bland resenärer.

Varken den sortens kollaborativ produktion eller nyttan för konsumenten i form av mindre risk för förseningar fångas i det traditionella BNP måttet.

Inga nya tjänster som Spotify, Netflix, eller ResiStockholm-appen räknades som förbättringar i konsumtion eller BNP när de infördes.

Även efterföljande förbättringar och ökad användning fångas bara delvis. Inte heller mäts den digitalt förmedlade uthyrning av människors överkapacitet på bil, båt, och hus inom det som kallas för delningsekonomin.

En smartphone kostar i dag lika mycket som för 15 år sedan. Men den ersätter stereo, Klockradio, gps, cd-spelare, kamera, filmkamera och mycket annat. Att köpa dessa produkter kostade år 2000 ungefär 7 000 kronor i dåtidens penningvärde. Enbart denna substitution motsvarar en ökning av disponibla inkomster per capita med 0,2 procent per år som inte mäts i BNP. I den officiella statistiken blir det snarast en negativ BNP-effekt.

**Därtill hjälper** många digitala verktyg till med "tidsoptimering". Under den tidigare långtråkiga bussresan sköts nu bankärenden som man tidigare köade till på bankkontoret. Det går snabbt och lämnar dessutom tid att beställa mat till middagen, och titta på en filmsnutt. Anta att två timmar om dagen med digitala applikationer har fördubblat den upplevda nyttan av dessa timmar. Det motsvarar två extratimmar om dagen som tillkommit, säg sedan 1990, vilket skulle motsvara en tillväxt

på 0,6 procent per år. Av det räknas uppskattningsvis högst 0,2 procent tillväxt per år i nationalräkenskaperna i form av betalt mervärde för bredband och tillhörande betaltjänster. Dessa tjänster betalas ofta med en fast avgift, varför ökad konsumtion på marginalen inte räknas.

Den digitala döda vinkeln är alltså redan väsentlig, men kan bli än mycket större framöver. Mer av arbete och fritid kan ske i virtuella världar där människor både arbetar men också konsumerar utan att det mäts eller beskattas, vilket redan i dag är normalt i datorspel. En svensk kan till exempel från sin stuga i Jämtland hjälpa att utveckla ett diagnosstöd för en online hälsoplattform. I gengäld får hon tillgång till hela utbudet av tjänster som skapas på plattformen.

**Som ett tankeexperiment**, ponera att hälften av våra liv inom 30 år flyttar till virtuella världar. Det skulle kunna innebära att BNP och inkomstsiffror som SCB mäter inte växer alls, även om den egentliga tillväxten ligger på samma två procent per år som tidigare. Av en händelse var den registrerade tillväxten i BNP per capita i Sverige nära noll, som snitt under de senaste 8 åren.

Regeringar som styr enligt den gamla kartan kommer alltmer att köra fast i terrängen.

SCB och Skatteverket får alltså svårare att få grepp om inkomster i virtuella världar. I princip alla med skrivande, tänkande, designande och kreativa arbeten kan flytta till virtuella världar. Även i fall där skattskyldighet kan fastställas teoretiskt, blir det inte lätt i praktiken när en virtuell tjänsteplattform drivs från Hongkong, är registrerad på Malta, använder teknik från Helsingfors och har medverkande och kunder från hela världen.

**Det kan också** försvåra inkomstutjämning. Helt obemärkt sker dock en parallell kraftig men oregistrerad utjämning. För bara femtio år sedan kunde bara de mer väl beställda gå på konsert eller teater, eller köpa böcker, eller resa runt och träffa bekanta. Idag flyttar allt detta in i virtuella världar där det ofta är gratis eller billigt.

En fattig som ändå har råd med en smartphone konsumerar där på nästan samma villkor som en rik.

Även småbönder i Uganda eller Pakistan får plötsligen tillgång till ungefär samma kunskapsbuffé som vilken miljonär som helst. Denna utjämning syns dock inte i statistiken. De kommande decennierna kommer att bjuda på en synvilla av allt mer ojämna inkomster i den fysiska världen, men allt mer jämnt fördelad virtuell konsumtion.

Att den digitala revolutionen inte avspeglas i statistiken riskerar stora misstag i samhällsdebatten och i politiken.

**Fördelningspolitiken** riskerar att prioritera fel saker. Mer jämlik tillgång till virtuell verklighet kanske blir viktigare än fördelning av inkomster i den fysiska verkligheten.

För finanspolitiken blir beskattningen en utmaning. Ju mer konsumtion och produktion flyttar till obeskattade virtuella aktiviteter, desto större börda riskerar att läggas på krympande traditionella skattebaser. Det tynger tillväxten i den traditionella ekonomin.

Riksbanken missleds att uppfatta den ekonomiska aktiviteten som svagare än den är, och bedriver en för expansiv penningpolitik, vilket resulterar i kreditbubblor och nya finanskriser. Då duger inte Riksbankens lösa resonemang om att digitalisering kanske är ett tillfälligt fenomen.

**Sveriges ambitioner** att vara ett digitalt framtidsland kräver därför också att den ekonomiska politiken uppdateras:

# 1

**Regering och Riksbanken** behöver redan nu kunna förklara hur man hanterar risken för felbeslut till följd av den digitala döda vinkeln.

# 2

**Statistikmyndigheter** bör få klara direktiv att utveckla mätmetoder för digital konsumtion och produktion.

# 3

**De inledande kartläggningar** som görs av Digitaliseringskommissionen bör snarast följas av mer konkret steg för att uppdatera ekonomisk politik till det digitala paradigmskiftet.

Regeringar som styr enligt den gamla kartan kommer alltmer att köra fast i terrängen.

**Stefan Fölster**, Chef för Reforminstitutet och adjungerad professor i nationalekonomi vid KTH

**Anna Felländer**, Digitaliserings- och framtidsekonom, Swedbank