



## RAPPORT SROI

Mätning, uppföljning och utvärdering av socialt värdeskapande för  
Brainpool

Stockholm juni 2019

BRAINP.O.L

# INNEHÅLL

Sammanfattning - Socialt värdeskapande i Brainpool.....	3
Analysobjektet.....	4
Resurser .....	5
Intressenter .....	5
Metod .....	6
Effekter för den primära intressegruppen .....	6
Psykiskt välmående .....	7
Intellektuell stimulans .....	8
Social acceptans .....	9
Påverkan .....	10
Värdeskapande - det upplevda värdet .....	12



## SAMMANFATTNING - SOCIALT VÄRDESKAPANDE I BRAINPOOL

Brainpools verksamhet har studerats genom SROI-metoden i syfte att kartlägga om de sociala effekter som verksamheten eftersträvar realiserats. Arbetet har genomförts dels via fyra utbildningstillfällen samt genom eget arbete och en enkätstudie. Vi har även tagit emot handledning från Erik Jannesson, Serus, på uppdrag av Skandias stiftelse Idéer för livet.

Brainpool är en community för särskilt begåvade unga för hälsa och lärande i samverkan med näringsliv, akademien och goda förebilder. Communityn är inkluderande, socialt accepterande och både fysisk och digital. Brainpools syfte är att ge medlemmarna intellektuell utmaning, samhörighet och en förbättrad psykisk hälsa.

**Utifrån verksamhetens uppdrag har vi valt att mäta följande sociala effekter för ungdomarna (primär intressentgrupp) som deltar i Brainpools verksamhet:**

- förbättrat psykiskt välmående
- intellektuell stimulans
- känna sig socialt accepterad

**De effekter som analysobjektet (Brainpools verksamhet) skapat för den primära intressentgruppen är ökade nivåer av:**

- psykiskt välmående för 81% av deltagarna
- intellektuell stimulans för 79% av deltagarna
- social acceptans för 67% av deltagarna

Vi kan också konstatera att en stor andel av effekterna hos ungdomarna är direkt kopplade till Brainpools verksamhet. Slutsatsen är att tillskrivning utgör en relativt liten del i värdeskapandet för intressenterna. Detsamma gäller den kontrafaktiska situationen och förflyttning.

Det uppskattade värdet av Brainpools verksamhet enligt SROI-metoden är 316 000–404 000 kronor per individ. Enligt SCB uppskattas antal ungdomar i Sverige som är åldersgruppen 13–19 år med särskild begåvning till 36 500 individer. Detta visar att ett tillgängliggörande av Brainpools verksamhet till fler unga med särskild begåvning skulle kunna bidra till stora värden för målgruppen, och högst sannolikt stora kostnadsminskningar för samhället vad gäller psykisk ohälsa och sjukskrivningar redan i skolåldern. En sådan positiv utveckling har troligen också en direkt koppling till ett senare givande arbetsliv och innanförskap för målgruppen.

***Vi kan alltså konstatera att Brainpools verksamhet har ett mycket stort värde för deltagarna, för näringslivet och samhället. En slutsats som indikerar att det är väl underbyggt att utveckla och finansiera organisationen för att skapa positiva effekter för fler ungdomar och för samhället.***

# ANALYSOBJEKTET

Analysobjektet för denna rapport är Brainpools verksamhet. Det vi är intresserade av att veta är vilket socialt värdeskapande verksamheten bidrar till för ungdomar med särskild begåvning, födda mellan 1997 och 2005.

Brainpool är en community för särskilt begåvade unga för hälsa och lärande i samverkan med näringsliv, akademien och goda förebilder. Communityn är inkluderande, socialt accepterande och både fysisk och digital. Brainpools syfte är att ge medlemmarna intellektuell utmaning, samhörighet och en förbättrad psykisk hälsa.

Brainpool har ca 150 medlemmar födda mellan 1997 och 2005, och startade 2016. Den totala målgruppen ”särskilt begåvade 13-19 år” i Sverige beräknas till cirka 36 500 individer (SCB). Det är cirka 5% av befolkningen. Det är personer som ”kontinuerligt förvånar både kunskapsmässigt och tillämpningsmässigt genom sin osedvanliga förmåga i ett eller flera beteenden” (Roland S Persson, 1997).

Verksamheten inom Brainpool består av:

## 1. TORSDAGSAKTIVITETER - INSPIRATION CLUB

Inspiration Club är frekventa veckoaktiviteter som Brainpool håller under verksamhetsterminen. Vi bjuder in föreläsare och goda förebilder som alla har det gemensamma att de har ett starkt engagemang, en inspirerande historia eller en djup kunskap att dela med sig av. Föreläsningarna följs av en öppen diskussion och mingel för medlemmarna.

## 2. HELGHÄNG

Helghäng är ett heldagsevent som Brainpool håller tre gånger per termin. Under helghänget genomförs ett flertal föreläsningar med inspiratörer, aktiviteter och workshops med inriktning på dels olika natur- och samhällsvetenskapliga fält, dels de fria konsterna. Medlemmarna kan också komma för att bara hänga med kompisar och ta en fika.

## 3. FÖRETAGSBESÖK

Företagsbesök är studiebesök där Brainpools medlemmar besöker ett intressant företag för att få en inblick i deras verksamhet och arbetssätt. Dessa studiebesök innehåller vanligtvis en hel del interaktion mellan Brainpools medlemmar och företaget som besöks. En del företagsbesök innehåller en workshop där medlemmar och anställda på företaget interagerar.

## 4. EVENT

Brainpool besöker gemensamt olika event, konferenser och symposium inom affärsvärlden för att inspirera medlemmarna och visa på vilka möjligheter som finns på arbetsmarknaden.

Analysobjektet är alltså Brainpools hela verksamhet och de aktiviteter som medlemmarna deltar i (de fyra delarna som presenteras ovan). Av huvudsakligt intresse är om verksamheten skapar de värden för medlemmarna som Brainpools verksamhet syftar till och har som mål att uppnå.

Denna rapport bör dock betraktas som en insats för att öka vår egen kunskap om SROI-metoden, och för att få erfarenhet av hur man kan använda SROI-metoden och värdeskapandekedjan i denna typ av sammanhang.

## RESURSER

För att driva Brainpools verksamhet (analysobjektet) under ett år krävs både monetära och ideella resurser. Brainpool drivs till stor del genom ideellt arbete och är beroende av extern finansiering.

### FAKTISKA KOSTNADER:

Verksamhetskostnader	220 000 kronor
<i>(administration, insamling, ändamål, drift)</i>	
Aktivitetskostnader	640 000 kronor
<b>SUMMA</b>	<b>860 000 KRONOR</b>

### IDEELLT ARBETE/VOLONTÄRARBETE:

Verksamhetsledare	222 000 kronor
Övriga medarbetare	111 000 kronor
Ambassadörer/styrelse	111 000 kronor
43 event med externa föreläsare	119 000 kronor
<b>SUMMA</b>	<b>563 000 KRONOR</b>

Värdet för det ideella arbetet/volontärarbetet är beräknad utifrån en timkostnad om 347 kronor inklusive sociala avgifter.

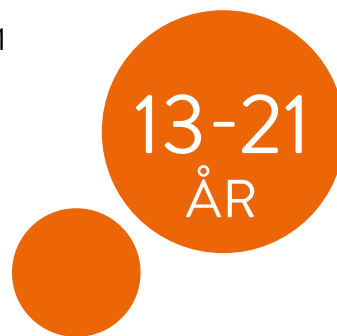
Givet ovanstående krävs resurser för att driva Brainpools verksamhet (analysobjektet) som har ett totalt värde om åtminstone 1,4 miljoner kronor (860 000 + 563 000 kr).

## INTRESSENTER

Brainpools primära intressent är medlemmarna, det vill säga ungdomar 13–21 år. Det är också effekter och värden för dessa som vi fokuserar på i den här rapporten.

Gemensamt för intressenterna är att de ser och förstår mycket komplexa sammanhang, gillar djupare tankar, har intensiva intressen, älskar kunskap men tycker ofta inte om skolan där de tycker att det helt eller delvis saknas utmaningar. En stor del av gruppen känner sig utanför, ensamma och saknar sammanhang, vilket leder till psykisk ohälsa.

När det gäller sekundära intressenter handlar det framför allt om föräldrar, syskon, vänner, lärare, skolan, politiker och olika företrädare för arbetsmarknaden. Effekter och värden för dessa har dock inte inkluderats i analysen.



## METOD

För att mäta effekter och värden för den primära intressentgruppen valde vi att skapa en enkät med 25 frågor. Syfte med den var att undersöka individens upplevelse av Brainpools aktiviteter, situationen i communityn och huruvida individens välbefinnande och psykiska hälsa har påverkats under tiden de har deltagit i Brainpools aktiviteter.

Enkäten spreds på två sätt. Dels skickades en webbversion av enkäten till alla registrerade medlemmar med en aktiv privat mailadress. Dels fick alla som deltog i Brainpools aktiviteter mellan den 10 november och den 6 december 2018 möjlighet att besvara enkäten på papper i samband med aktiviteten. Samtliga informerades om att det är frivilligt att fylla i enkäten, och att de svarar anonymt.

Av samtliga 153 medlemmar fick 120 medlemmar enkäten. Totalt svarade 57 av dessa, vilket ger en svarsfrekvens på 48 %. Av de svarande var 59% män, 39% kvinnor och 2% uppgav annan könsidentitet.

### Åldersfördelning för de svarande var följande:

- 24 stycken är 13–14 år
- 24 stycken är 15–17 år
- 9 stycken är 18–21 år

En mindre del av de som besvarade enkäten, webbversion eller utskriven, valde att inte besvara alla frågor.

## EFFEKTER FÖR DEN PRIMÄRA INTRESSENTGRUPPEN

Brainpools mål är att förebygga psykisk ohälsa, motverka utanförskap/ensamhet samt inspirera, utmana och öppna nya möjligheter för målgruppen att använda sina färdigheter och sin kunskap. Utifrån detta har vi i analysen utgått ifrån följande tre effekter hos den primära intressentgruppen:

- förbättrat psykiskt välmående
- intellektuell stimulans
- känna sig socialt accepterad

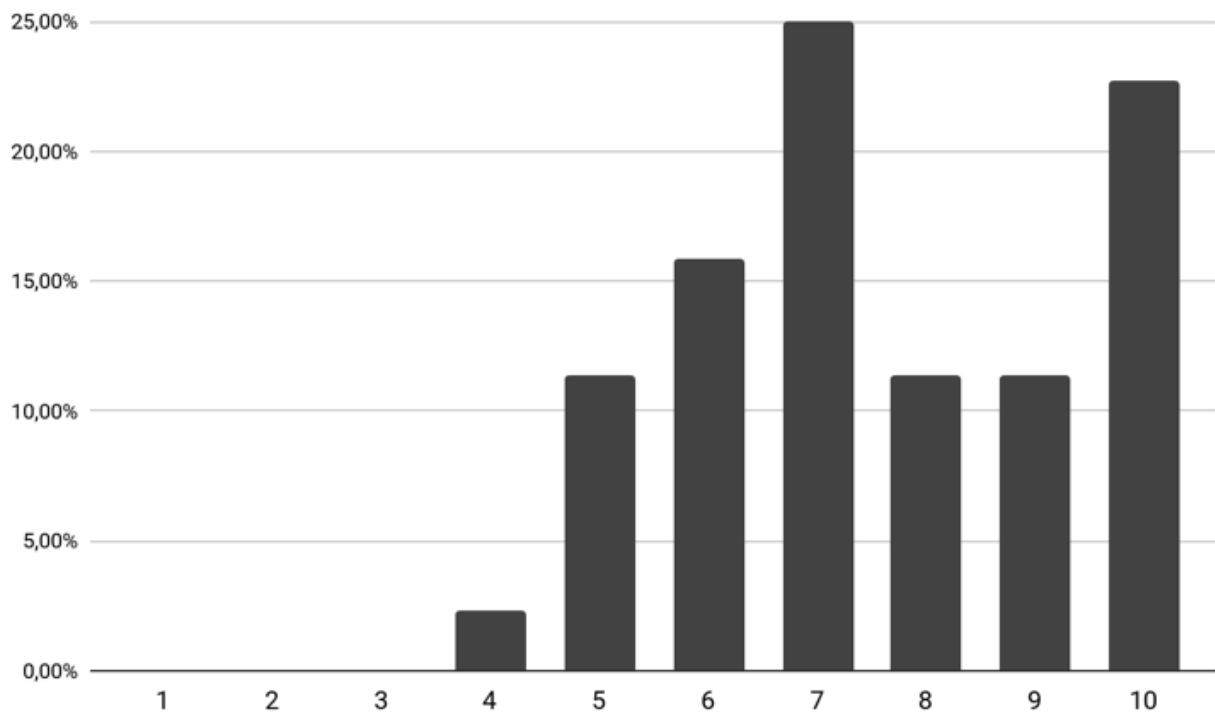
Enkäten innehöll fyra frågor per effektområde för att fånga upp huruvida analysobjektet ger dessa effekter. I rapporten redovisas endast en tabell per delfråga/effekt. Vi har valt att använda tröskelvärde 6 på en skala av 1–10 (där 5 motsvarar varken/eller), vilket innebär att vi endast angett effekt för de respondenter som har svarat 6 eller högre på samtliga frågor inom respektive effektområde.

Ett resultat från en av bakgrundsfrågorna är värt att notera. Av de som svarat på enkäten uppger 79% att de haft/har kontakt med psykiatri eller psykolog. Detta stärker vår insikt om att Brainpools medlemmar, det vill säga unga med särskild begåvning, lider ökad risk för att drabbas av psykisk ohälsa/minskat välmående.

På följande sidor presenterar vi utfallet för de tre effekterna.

# PSYKISKT VÄLMÅENDE

Fråga: "Har Brainpool påverkat ditt psykiska mående?"



1 = mycket negativt, 10 = mycket positivt.

Av de 57 som besvarade enkäten var det 44 stycken som besvarade frågan om Brainpool har påverkat individens psykiska mående. Som framgår av ovanstående diagram är det 70% av deltagarna som anger att verksamheten påverkar deras psykiska mående positivt eller mycket positivt, varav 23% av deltagarna anser att Brainpool påverkar deras psykiska mående mycket positivt. 13% av deltagarna svarade varken/eller.

De tre andra frågorna som inkluderades avseende psykiskt välmående var följande:

- Gör Brainpool ditt liv roligare?
- Har din syn på framtiden förändrats under tiden du varit medlem i Brainpool?
- Har Brainpool påverkat ditt självförtroende?

För den första av dessa är det 55% som anger ett svar som finns i intervallet 9–10. Motsvarande andel för de två andra är 33% respektive 30%.

Vår analys av samtliga svar i enkäten visar att 81% av de svarande upplever ett ökat psykiskt välmående genom deltagande i Brainpools verksamhet (analysobjektet), det vill säga de svarar minst 6 (tröskelvärde) på var och en av de fyra frågorna.

81%

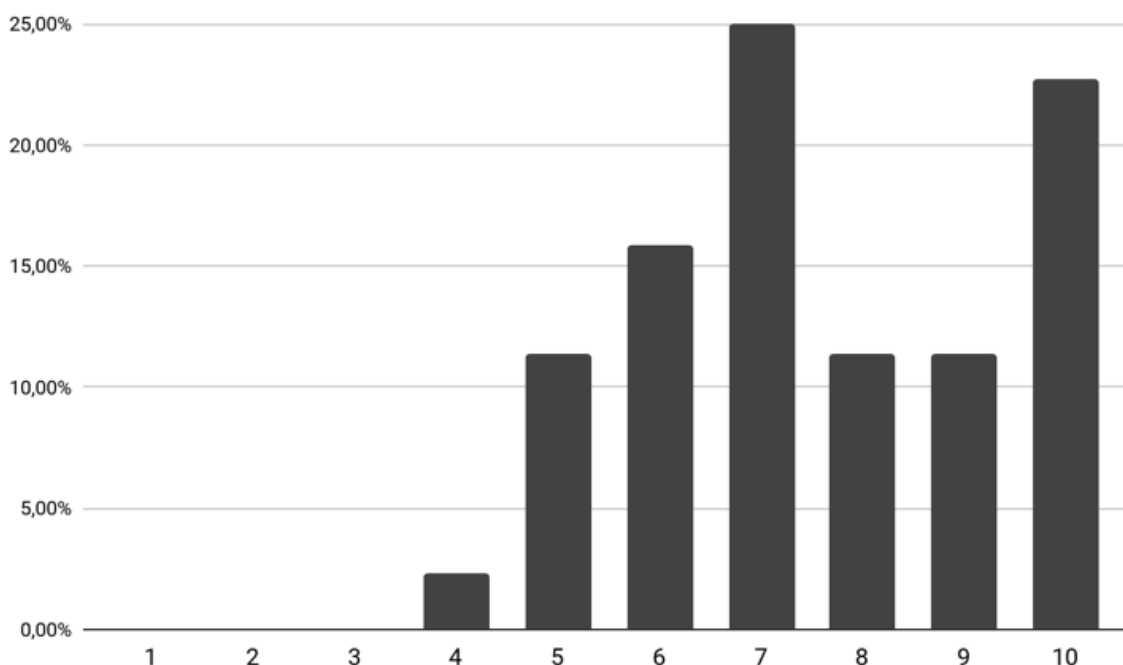
# INTELLEKTUELL STIMULANS

För att fånga grad av effekt avseende intellektuell stimulans använde vi följande fyra frågor:

- Känner du dig intellektuellt stimulerad av Brainpools aktiviteter?
- Lär du dig nya saker i Brainpool?
- Ger Brainpools aktiviteter dig inspiration inom dina fritidsintressen?
- Bidrar Brainpools aktiviteter till att du får en tydligare bild av vad du tror du vill arbeta med i framtiden?

Den första av dessa besvarades av 55 deltagarna, där 95% av dem anser att Brainpool stimulerar intellektuellt i ganska hög till hög grad (dessa deltagare har gett ett svar i intervallet 6–10). Av dessa är det 42% som svarar en 9 eller 10. Av de svarande uppgav 4% att Brainpool stimulerar intellektuellt i mycket liten grad. Svarsfördelningen för den aktuella frågan illustreras i nedanstående diagram.

## Fråga: "Känner du dig intellektuellt stimulerad av Brainpools aktiviteter?"



1 = inte alls, 5 = varken/eller, 10 = i mycket hög grad

Avseende de tre andra enkätfrågorna för effekten är det många som anger ett svar i intervallet 8–10. På frågan "Lär du dig nya saker i Brainpool?" är det 88%, på frågan "Ger Brainpool dig inspiration inom dina fritidsintressen?" är det 66% och på frågan "Bidrar Brainpool aktiviteter till att du får en tydligare bild av vad du tror du vill arbeta med i framtiden?" handlar det om 46%.

När vi tittar på det totala utfallet för effekten (utifrån det fastställda tröskelvärdet 6) är det sammantaget 79% som upplever en ökad intellektuell stimulans genom deltagandet i Brainpools verksamhet.

Brainpool har identifierat att målet att ge medlemmarna "Intellektuell stimulans och utmaningar" som en av de grundläggande värdeskapande aktiviteterna för medlemsnyttan. Att så stor andel av medlemmarna anger ett svar i intervallet 8–10 verifierar att de får intellektuell stimulans genom att delta i våra aktiviteter.



Vi har också en reflektion angående frågan ”fritidsintressen”. Det kan vara så att vi istället borde ha formulerat frågan mer generellt, det vill säga fråga om ”intressen”. Framför allt då en sån formulering är betydligt bredare och förmodligen träffar mer rätt när det handlar om att fånga värdet för medlemmarna.

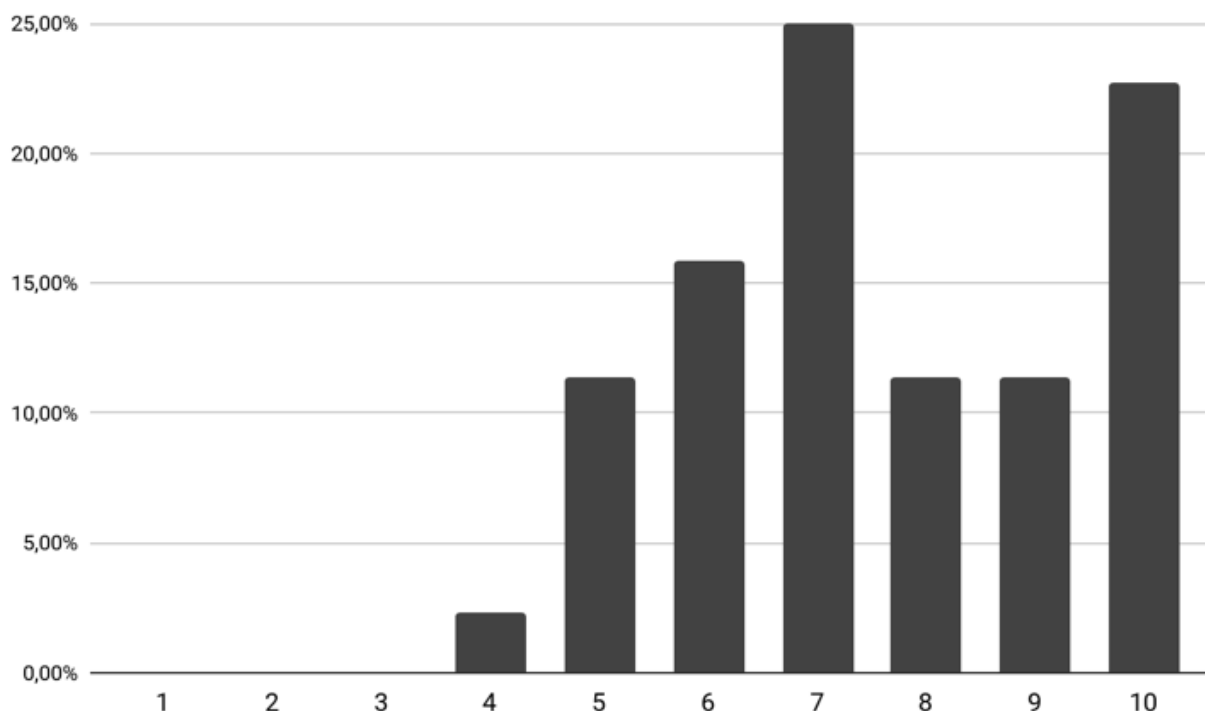
## SOCIAL ACCEPTANS

För att fånga den tredje effekten – att deltagarna känner sig socialt accepterade – har vi använt fyra frågor:

- Känner du dig respekterad och socialt accepterad i Brainpool?
- Känner du att du i Brainpool kan vara dig själv i högre grad än på andra ställen?
- Har du fått nya kompisar i Brainpool?
- Känner du dig som ”hemma” när du kommer till Brainpool?

På den första frågan är det 96% av de 55 svarande som anger ett svar i intervallet 6–10 på skalan, det vill säga att de i ganska hög, hög eller mycket hög grad känner sig respekterade och accepterade. Av deltagarna är det 42% som uppgav i mycket hög grad (10), medan 4% svarade varken/eller. Det mer detaljerade utfallet presenteras i diagrammet nedan. Tilläggas ska att alla deltagare som anger att de har en annan könsidentitet än kille/tjej har svarat 10 på den aktuella frågan, det vill säga att de i mycket hög grad känner sig socialt accepterade.

**Fråga: “Känner du dig respekterad och socialt accepterad i Brainpool?”**



1 = inte alls, 5 = varken/eller, 10 = i mycket hög grad

När det gäller övriga tre enkätfrågor för effekten socialt accepterad varierar andel som anger ett svar i intervallet 8–10. På frågan ”Känner du att du i Brainpool kan vara dig själv i högre grad än på andra ställen?” är det 56%, på frågan ”Har du fått nya kompisar i Brainpool?” 42 % på frågan ”Känner du dig som hemma när du kommer till Brainpool?” 38%.

Vår analys av de totala svaren för de fyra frågorna avseende effekten visar att det är 67% av de svarande som når tröskelvärdet (minst 6 på var och en av de fyra frågorna), det vill säga det är två tredjedelar av deltagarna som upplever den aktuella effekten.

Värt att notera är att av de respondenter som varit i kontakt med psykiatrin anger att de i högre grad känner sig socialt accepterade i Brainpool. Det kan till en del härledas till sårbarhet men också till en viss del till att psykisk ohälsa är accepterat bland medlemmarna i Brainpool.

## PÅVERKAN

En viktig del i att mäta effekter är att försöka förstå vilken andel av effekterna som beror på analysobjektet, och vilken andel som beror på andra eller annat. Det finns många fenomen som kan påverka de upplevda effekterna av analysobjektet, till exempel parallellt pågående processer eller tidigare genomförda insatser. I det här kapitlet resonerar vi i tur och ordning om tillskrivning, kontrafaktisk situation och förflyttning.

### *Tillskrivning*

Tillskrivning fokuserar på parallellt pågående processer, det vill säga andra aktiviteter och händelser som i symbios med analysobjektet bidragit till effekterna. Tillskrivning beskriver alltså hur andra omständigheter påverkar effekterna av analysobjektet, och därmed andel av de positiva och/eller negativa effekterna hos vissa individer som egentligen inte beror på analysobjektet utan andra utomstående aktörer och/eller aktiviteter.

Vår enkät till den primära intressentgruppen innehöll en fråga som var specifikt designad för att fånga upp den upplevda nivån av tillskrivning hos medlemmarna, nämligen:

***“Utifrån dina svar på frågorna ovan, deltar du i andra sammanhang som också bidrar med den typ av effekter för dig som Brainpool gör?”***

Deltagarna kunde svara på en linjär skala från ett till tio, där 1 representerade “Nej, inte alls” och 10 representerade “Ja, och dessa andra sammanhang bidrar i mycket större grad än Brainpool”. Vad siffrorna i skalan representerade gjordes tydligt för deltagarna. 49 deltagare av de 57 som svarade på enkäten svarade på denna fråga. Utfallen visar att cirka 75% av de positiva effekterna som respondenterna upplever kan härledas till analysobjektet, det vill säga Brainpools verksamhet. Procentuellt fördelade sig svaren enligt följande:

- **60%** uppgav att de inte deltar i andra sammanhang som bidrar med den typ av effekter som Brainpool gör.
- **38%** uppgav att de deltog i andra sammanhang som delvis bidrar i samma grad som Brainpool.
- **2%** uppgav att de deltog i andra sammanhang som bidrar i större grad än Brainpool.

Slutsatsen är att tillskrivning utgör en relativt liten del i värdeskapandet för intressenterna.

## **Kontrafaktisk situation**

Den kontrafaktiska situationen beskriver den del av effekterna som skulle uppstå även om analysobjektet inte fanns. Till exempel så skulle en intressent, om Brainpool inte fanns, kunna letat rätt på något annat sammanhang eller situation som skulle kunnat bidra med liknande effekt. Den kontrafaktiska situationen skiljer sig därför från tillskrivning – tillskrivning handlar om parallellt pågående processer medan kontrafaktiska situationen är något som skulle ha hänt om situationen såg annorlunda ut.

I vår rapport har vi inte gjort någon mätning eller uppskattning av den kontrafaktiska situationen. Vi anser dock att den kontrafaktiska situationen är mycket liten då Brainpool (analysobjektet) är en unik verksamhet med sin inriktning på ungdomar med särskild begåvning. Oss veterligen finns det inte någon verksamhet som jobbar på ett likvärdigt sätt. Sen finns det så klart andra verksamheter som bidrar till enskilda effekter (av de vi fokuserar på i den här rapporten), så på så vis kan det tänkas att det i enskilda fall är en del av en enskild effekt som kan tänkas uppstå i alla fall. Verksamheter som skulle kunna bidra till enskilda effekter är till exempel organisationer som bygger på specifika intressen, som "Astronomisk ungdom", "Mattekollo" eller "Unga forskare".

## **Förflyttning**

Förflyttning beskriver dels huruvida positiva effekter för intressenterna uppstått på bekostnad av motsvarande negativa effekter för andra, dels vad deltagarna tar med sig in i processen i form av påbörjade förändringsprocesser.

Den största potentiella avsnyn för förflyttning i form av positiv effekt på bekostnad av motsvarande negativ effekt, som Brainpool har identifierat, är att personer som inte är intressenter kan känna sig utslutna från sammanhanget. Detta arbetar Brainpool aktivt för att förebygga och motverka, framför allt genom att endast ha ålder som restriktion för medlemskap. Brainpool har en tydlig målsättning att vara en inkluderande social samlingsplats, både socialt och digitalt.

Huruvida vissa av ungdomarna redan hade påbörjade förändringsprocesser när det tog sig in i processen är en självklar möjlighet, men många intressenter beskriver att deltagande i analysobjektet var det första steget i en positiv förändringsprocess. Det gör i sin tur att förflyttningen i dessa fall förmodligen är rätt liten.

# VÄRDESKAPANDE – DET UPPLEVDA VÄRDET

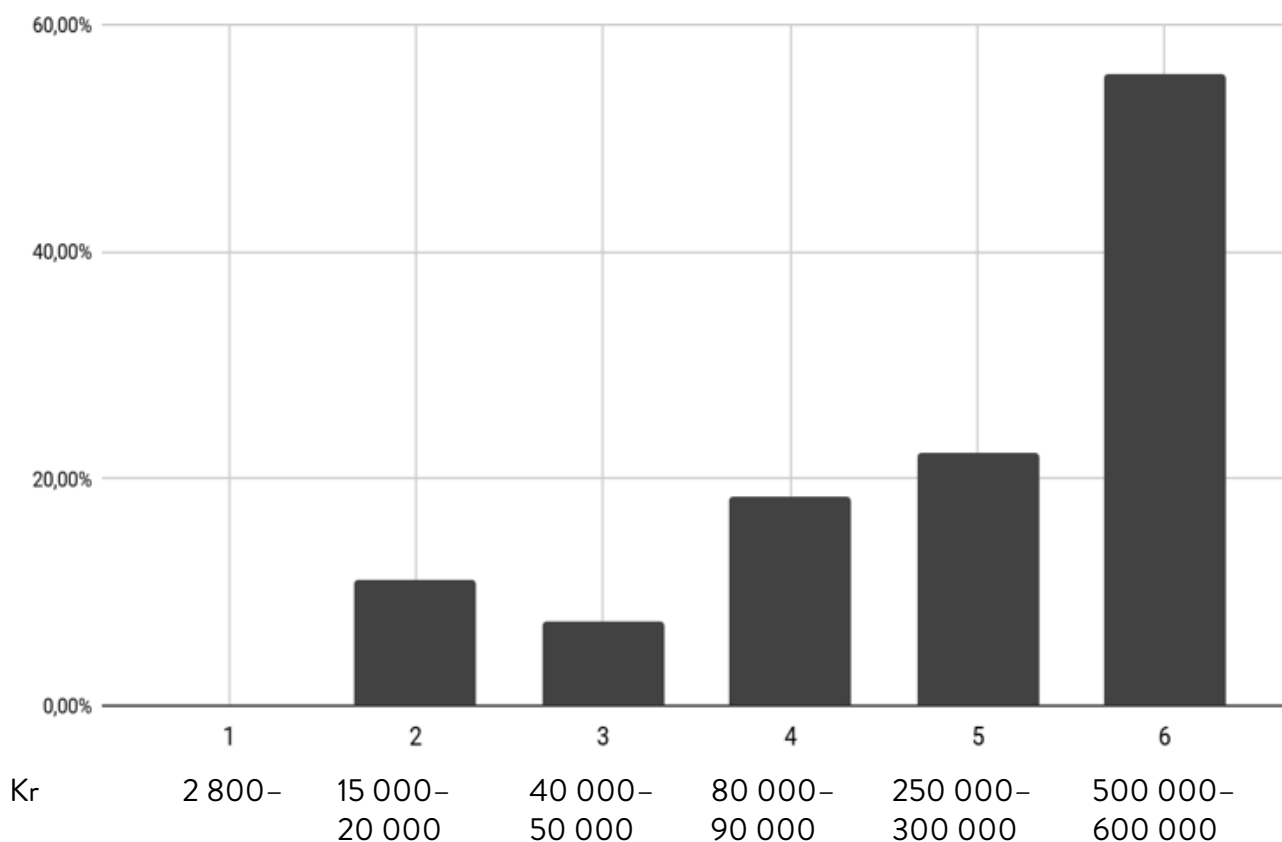
Vår deltagarenkät innehöll en sektion som var designad för att mäta deltagarnas upplevda värde av analysobjektet. De fick följande fråga:

**“Vi vill gärna veta mer om vilket värde du tycker att ditt medlemskap och deltagande i Brainpool har. Vi undrar därför om du skulle permanent avstå att vara medlem, och avstå att delta i Brainpools aktiviteter, om du istället fick något av nedanstående. Markera det eller de alternativ som du kan tänka dig att byta bort ditt medlemskap emot?”**

Deltagarna hade följande alternativ att välja mellan:

- 20 stycken biobesök
- En ny valfri dator
- Två semesterveckor på valfri plats för din familj och/eller vänner (all inclusive)
- En tre veckor lång kurs inom ett valfritt ämne, vid valfritt universitet.
- En semestervecka på valfri plats för din familj och/eller vänner (all inclusive) varje år i fem år.
- Jag skulle inte vilja byta bort mitt medlemskap emot något av alternativen ovan.

Utfallet på frågan presenteras i nedanstående diagram. Som framgår av det är det 56% av de svarande som uppgav alternativ 6, det vill säga att de inte skulle byta sitt medlemskap mot något av alternativen. 75% av de som varit medlemmar i mer än ett år uppgav just det alternativet.



Som framgår av diagrammet har vi lagt in monetära värden för respektive svarsalternativ. Dessa är baserade på vår uppskattning av vad respektive vara/tjänst skulle kosta att köpa och vi har valt varor/tjänster som ungdomar kan relatera till. Det monetära värdet för alternativ 6 är baserat på det dubbla monetära värdet av alternativ 5, då det representerar att inte vilja byta sitt medlemskap i Brainpool mot något av alternativen.

Om utgångspunkten är att priset på en vara/tjänst på marknaden uppgår till minst värdet av användningen av just den varan/tjänsten kan vi med hjälp av den aktuella värdeskapandefrågan beräkna ett ungefärligt värde av deltagarnas upplevda effekter (tack vare Brainpool). Vad vi har gjort är att vi har erbjudit medlemmarna att byta ut sitt medlemskap i Brainpool mot för ungdomar attraktiva varor/tjänster. Sedan har vi tagit alla respondenternas svar och adderat värdet av deras val och sedan tagit medelvärdet multiplicerat med antal respondenter.

Sammantaget ger det ett upplevt värde av analysobjektets effekter hos de intressenter som svarat på denna fråga på motsvarande 18 000 000–23 000 000 kr. Det upplevda värdet per intressent blir därmed 316 000–404 000 kronor.

18-23  
MILJONER

